

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2019年度)

専門分野区分	ゲームデザイン	科目名	ゲームCGデザイン2				科目コード	D0320C1		
配当期	前期・ 後期 ・通年	授業実施形態	通常 ・集中				単位数	4単位		
担当教員名	長尾 和昭	履修グループ	2J(MD/SD/SL)				授業方法	演習		
実務経験の内容	ゲームグラフィックデザイナー及びゲーム制作会社の代表として22年間にわたりゲーム制作に携わった経験を活かして、ゲーム開発の現場で使用されるエフェクト技法やモデリング技法を実践的に指導する。									
学習一般目標	ゲームに使用可能なエフェクト及びエフェクトパーツやゲームモデルに適したテクスチャを作成することができる。更にゲームに表示させることを目的とした3Dモデルを作成することができる。また、それらを自身の作品に生かすことができる。									
授業の概要および学習上の助言	ゲームに使用する素材はいろいろな制限の中でデザインしなければならないことと多々あります。その制限の中で魅力的なデザインを仕上げるための方法、技法を学んでいきます。これから作成するゲーム作品に生かせるように、知識、技法を身に付けてください。									
教科書および参考書	サンプルデータなどを必要に応じて用意する。									
履修に必要な予備知識や技能	3DSMAX、Photoshopの基本オペレーションを習得していること									
使用機器	ペンタブレット (必要な者は授業開始前に用意しておくこと)									
使用ソフト	Adobe Photoshop、Illustrator、After Effect、Autodesk 3DSMAX、Effecseer等									
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が達成すべき行動目標								
	1・4	ゲームに使用可能なエフェクト及びエフェクトパーツを作成することができる。								
	1・4	ゲームに適したテクスチャを作成することができる。								
	1・4	ゲームに表示させることを目的とした3Dモデルを作成することができる。								
	5	ゲームに関する知識、技法を習得して自身の作品に生かす努力ができる。								
達成度評価	評価方法	試験	クイズ 小テスト	レポート	成果発表 (口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計	
	総合評価割合					80		20	100	
	学部DP	1.知識・理解					20			20
		2.思考・判断								
		3.態度								
		4.技能・表現					40			40
5.関心・意欲					20		20	40		

	評価方法	評価の実施方法と注意点
評価の要点	試験	
	クイズ 小テスト	
	レポート	
	成果発表 (口頭・実技)	
	作品	課題に授業内容が反映されているかどうかによって評価します。
	ポートフォリオ	
	その他	講義の出席率、授業態度、意欲などを総合的に評価します。

授業明細表

回数 日付	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1週 9/27	ゲームエフェクト練習① エフェクトツール「プロミネンス」を使用したエフェクト作成方法を習得する 素材の作成方法を習得する	実習	
第2週 10/4	ゲームエフェクト練習② エフェクトツール「プロミネンス」を使用したエフェクト作成方法を習得する 素材の作成方法を習得する	実習	エフェクトツール「プロミネンス」をいろいろ触ってみましょう。
第3週 10/11	ゲームエフェクト練習③ サンプルゲームを使用して3Dエフェクトの表現方法を習得する	実習	
第4週 10/18	ゲームエフェクト練習④ 3Dエフェクトツール「Effecseer」を使用したエフェクト作成方法を習得する 立体的な表現方法を習得する	実習	エフェクトツール「Effecseer」をいろいろ触ってみましょう。
第5週 11/1	ゲームエフェクト練習⑤ サンプルゲームを使用して3Dエフェクトの3Dエフェクトツール「Effecseer」を使用した様々なエフェクト表現方法を習得する	実習	
第6週 11/8	3D武器モデル作成練習① 3Dゲームで使用することを想定した武器モデルを作成するための練習を行う	実習	
第7週 11/15	3D武器モデル作成練習② 3Dゲームで使用することを想定した武器モデルを作成するための練習を行う	実習	
第8週 11/22	3D武器モデル作成練習③ 3Dゲームで使用することを想定した武器モデルを作成するための練習を行う	実習	
第9週 11/29	【課題】ゲーム武器モデル作成① 3Dモデル化することを前提とした武器のデザインを行う	実習	
第10週 12/6	【課題】ゲーム武器モデル作成② 自身でデザインした武器モデルを実際に3Dモデル化する	実習	
第11週 12/13	【課題】ゲーム武器モデル作成③ 自身でデザインした武器モデルを実際に3Dモデル化する	実習	
第12週 12/20	【課題】ゲーム武器モデル作成④ 自身でデザインした武器モデルを実際に3Dモデル化する	実習	
第13週 1/10	ゲームモデルのデータ変換練習① 作成した3Dモデルをゲーム用途に変換する方法を習得する	実習	

第14週 1/17	ゲームモデルのデータ変換練習② 作成した3Dモデルをゲーム用途に変換する方 法を習得する	実習	
--------------	--	----	--