

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2020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3		科目コード	D033OC1					
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	3G(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生かして、ゲーム開発の現場で使用されるレベルのリグセットアップ及びモーリング技法を実践的に指導する。										
学習一般目標	<ul style="list-style-type: none"> ・3Dゲームのキャラクターアニメーションのためのリグをより高度なレベルで構築できる。 ・ゲームに使用可能なステージモデルを作成することができる。 ・素材を有効に利用して品質の高いテクスチャを作成することができる。 										
授業の概要および学習上の助言	<p>複雑な動きを求められる3Dのキャラクターモーションでは、より効率的に動かすためのキャラクターセットアップが求められるため、その手法を習得する。</p> <p>キャラクターのみではゲームは成り立たないため、ゲームに表示することを意識したステージモデルの作成方法を習得する。</p>										
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	ペンタブレット等										
使 用 ソ フ ト	Unity、AdobePhotoshop、Illustrator、Autodesk3DSMAX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・2・4	3Dゲームのキャラクターアニメーションのためのリグをより高度なレベルで構築できる。									
	1・2・4	ゲームに使用可能なステージモデルを作成することができる。									
	1・2・4	素材を有効に利用して品質の高いテクスチャを作成することができる。									
	5	授業や作品に対して意欲をもって取り組むことができる。									
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				40			40		
		2.思考・判断				20			20		
		3.態度									
		4.技能・表現				20			20		
		5.関心・意欲						20	20		

評価の要点	評価方法	評価の実施方法と注意点
	試験	
	クイズ 小テスト	
	レポート	
	成果発表 (口頭・実技)	
	作品	授業中に制作された作品をもって評価する。
	ポートフォリオ	
	その他	出席率(やむを得ない事情を除く)、質問回数、授業に対する意欲を総合的に評価する。

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	キャラクターモーション応用① マニピュレータを使用したリグ構成	実習	
第2週	キャラクターモーション応用② リアクションマネージャを使用したリグ構成	実習	
第3週	キャラクターモーション応用③ 揺れモノ表現	実習	
第4週	3D キャラクターの書き出し方法 注意点の確認、スキームの習得	実習	
第5週	3D ステージモデル作成（屋内）① ステージモデルの作成技法練習	実習	
第6週	3D ステージモデル作成（屋内）② テクスチャの作成技法練習	実習	
第7週	3D ステージモデル作成（屋内）③ テクスチャの作成技法練習	実習	
第8週	3D ステージモデル作成（屋内）④ 【課題】オブジェクト作成1	課題	
第9週	3D ステージモデル作成（屋内）⑤ 【課題】オブジェクト作成2	課題	
第10週	3D ステージモデル作成（屋外）① ステージモデルの作成技法練習	実習	
第11週	3D ステージモデル作成（屋外）② テクスチャの作成技法練習	実習	
第12週	3D ステージモデル作成（屋外）③ テクスチャの作成技法練習	実習	
第13週	3D ステージモデル作成（屋外）④ テクスチャの作成技法練習	実習	
第14週	3D ステージモデル作成（屋外）⑤ 【課題】オブジェクト作成1	課題	
第15週	3D ステージモデル作成（屋外）⑥ 【課題】オブジェクト作成2	課題	