

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Ⅳ			科目コード	D0340C1			
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グラフィック技法を実践的に指導する。									
学習一般目標	(1) ゲーム制作に関わる様々なツールの知識を研究して使用することができる (2) ゲームのプロモーションムービーを作成することができる (3a) デザイン創作演習2で使用するグラフィック素材を作成し、ポートフォリオ形式にまとめることができる (3b) デザイン創作演習2において、制作進行及びディレクションを専門で行う者は企画書及び仕様書を企業で使用可能なレベルで作成することができる									
授業の概要および学習上の助言	① ゲームCGに関する応用、発展的な内容を講義および実習形式で学習する。 ② デザイン創作演習2にて使用するグラフィック素材を就職活動に使用できるように仕上げていく。主にゲームCG デザイナーとして就職するための作品作りを心がけて今までのレベルより上を目指す。									
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	デザイン創作演習2の中で自身が作るべきグラフィック素材を自分自身でリストアップしておく。									
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, Autodesk 3DS MAX 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		ゲーム制作に関わる様々なツールの知識を研究して使用することができる							
	1.4		ゲームのプロモーションムービーを作成することができる							
	1.4		グループ制作で使用するグラフィック素材を就職活動に使用可能なレベルで作成できる							
	1.4		作品をポートフォリオに収録可能な形式にまとめることができる							
	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						70		30	100
	学 部 D P	1.知識・理解					35			35
		2.思考・判断								
		3.態度								
		4.技能・表現					35			35
		5.関心・意欲							30	30

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	最終的に授業中に制作された作品をもって評価する。グループ制作で使用する事前提としたグラフィック素材であれば作品内容、点数は問わない。
	ポートフォリオ	
	その他	【授業に向かう姿勢について】 授業への出席率（やむを得ない事情を除く）、 作業に向かっている時間、質問回数などを含め総合的に判断する。 一般社会的な最低限の常識に則って評価する。

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	[前半]3Dゲームカメラワーク① ゲームシーンの見せ方を習得する	講義 実習 個人指導	
第2週	[前半]3Dゲームカメラワーク② ゲームシーンの見せ方を習得する	講義 実習 個人指導	
第3週	[前半]3D 作品レンダリング技法① 3D 作品を綺麗に見せるための技法を 習得する	講義 実習 個人指導	
第4週	[前半]3D 作品レンダリング技法② 3D 作品を綺麗に見せるための技法を 習得する	講義 実習 個人指導	
第5週	[前半]ゲーム制作に関わる様々なツ ールに触れてみる①	講義 実習 個人指導	
第6週	[前半] ゲーム制作に関わる様々なツ ールに触れてみる②	講義 実習 個人指導	
第7週	[前半] ゲーム制作に関わる様々なツ ールに触れてみる③	講義 実習 個人指導	
第8週	[前半]ゲームPV作成練習① ゲーム画面をキャプチャする方法を 習得する	講義 実習 個人指導	
第9週	[前半]ゲームPV作成練習② AEのタイムラインのコントロール 方法を習得する	講義 実習 個人指導	
第10週	[前半]ゲームPV作成練習③ AEのトランスフォームの機能を習 得する	講義 実習 個人指導	
第11週	[前半] ゲームPV作成練習④ AEのエフェクトの使用方法を習得 する	講義 実習 個人指導	
第12週	[前半] ゲームPV作成練習⑤ AE からムービーにレンダリングする 方法を習得する	講義 実習 個人指導	
第13週	ゲーム作品のポートフォリオ収録に 際してのテクニック	講義 実習 個人指導	
第14週	作品をポートフォリオに収録出来る ような形式にまとめる	最終確認	
第15週	作品をポートフォリオのフォーマッ トに収める	最終確認	