

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	ゲームオブジェ制作II	科目コード	D0352A1
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	大塚 英哉	履修グループ	3G(MD/SD)	授業方法	演習
実務経験の内容	2D 格闘ゲーム実機キャラクター制作、3D カーレースゲーム実機モデル制作、3D アクションゲーム実機モーション制作、遊技機ムービー・カットシーン及びモーション制作。ゲームCGデザイナーとして9年間勤務した経験を活かしてモデリング制作・モーション制作・カットシーン制作を実践的に講義する。				
学習一般目標	プレイヤーキャラクターを想定したモデルの制作、及びモーション・カットシーンの制作。 ポートフォリオに入れる事を前提に内容、スケジュールも含め作品として完成させる。 3DCG 総合演習 I・II で作成した作品のクオリティアップを目指す。				
授業の概要および学習上の助言	講義と課題実習。 モデラー志望 (スカルプトハイエンドモデル) モーションデザイナー志望 (シーン・モーション作成) U・I 志望 (2D 素材作成) エフェクト志望 (各エフェクト作成) 各セクション別に完成度を追求する。				
教科書および参考書					
履修に必要な予備知識や技能					
使用機器	ペンタブレット				
使用ソフト	3dsmax・Photoshop・ZBrush・Spritestudio				
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	プレイヤーキャラクターのモデリング・モーションを制作できる。			
	1・4	コンテ作成～カットシーンの制作ができる。			

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					30			30
		2.思考・判断								
		3.態度							10	10
		4.技能・表現					40			40
		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	提出課題作品により、理解度や技能を判断する。								
	ポートフォリオ									
	その他	授業への出席、取り組み、態度などを含め総合的に判断する。								

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 /	・カットシーンの作成 ・コンテの描き方	講義・実習	・コンテの描き方の復習
第2週 /	・カットシーンの作成 ・カメラワークの基礎とタブーについて (イマジナリーラインなど)	講義・実習	・ライティングの基礎の復習
第3週 /	・カットシーンの作成 ・字コンテ作成 ・絵コンテ作成①	講義・実習	・字コンテ作成、絵コンテ制作の作成の遅れ修正
第4週 /	・カットシーンの作成 ・絵コンテ作成②	講義・実習	・絵コンテ制作の作成の遅れ修正
第5週 /	・カットシーンの作成 ・絵コンテ作成③	講義・実習	・絵コンテ制作の作成の遅れ修正
第6週 /	・カットシーンの作成 ・V コンテ作成①	講義・実習	・V コンテ制作の作成の遅れ修正
第7週 /	・カットシーンの作成 ・V コンテ作成②	講義・実習	・V コンテ制作の作成の遅れ修正
第8週 /	・カットシーンの作成 ・V コンテ作成③	講義・実習	・V コンテ制作の作成の遅れ修正
第9週 /	・カットシーンの作成 ・モーション制作 (調整) ①	講義・実習	・カットシーン制作の遅れ修正
第10週 /	・カットシーンの作成 ・モーション制作 (調整) ②	講義・実習	・カットシーン制作の遅れ修正
第11週 /	・カットシーンの作成 ・モーション制作 (調整) ③	講義・実習	・カットシーン制作の遅れ修正
第12週 /	・カットシーンの作成 ・ライティングの設定①	講義・実習	・ライティング設定の遅れ修正
第13週 /	・カットシーンの作成 ・ライティングの設定②	講義・実習	・ライティング設定の遅れ修正
第14週 /	・カットシーンの作成 ・レンダリングの設定①	講義・実習	・カットシーン制作・レンダリングの遅れ修正
第15週 /	・カットシーンの作成 ・レンダリングの設定② ・まとめ ・合評	講義・実習	・振り返りと休み中の課題設定

