

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2021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	後期	授業実施形態	通常					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23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ツールの操作方法と効果的な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 (2a)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 (2b)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しましょう。									
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にて自身が担当する仕事を明確にしておくこと									
使用機器	ペンタブレット等									
使用ソフト	AdobePhotoshop,AfterEffect,SpriteStudio,各種3Dソフト等									
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が到達すべき行動目標								
	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	より質の高いゲームグラフィックを作成するために最適なツールを選択して使用することができる								
	3	授業及び課題に対して真剣に取り組むことができる								
	4	ゲームの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／ゲームの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								
	5	インターネット等を活用したり、積極的に質問を行う等して作品の質の向上を目指すことができる								
達成度評価	評価方法	試験	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	
	学部DP	1.知識・理解					30			30
		2.思考・判断					20			20
		3.態度							10	10
		4.技能・表現					30			30
		5.関心・意欲							10	10
	総合評価割合						80		20	100
評価の要点										
評価方法		評価の実施方法と注意点								

試験	
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。デザイン創作演習2で使用する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	出席率、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

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	[前半]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 [後半]デザイン創作演習2の素材作成及び個別指導	講義 実習 個別指導	デザイン創作演習2の作業担当箇所、必要制作物を事前に把握しておくこと
第2回	[前半]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 [後半]デザイン創作演習2の素材作成及び個別指導	講義 実習 個別指導	〃
第3回	[前半]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 [後半]デザイン創作演習2の素材作成及び個別指導	講義 実習 個別指導	〃
第4回	[前半]ゲームに関連する様々なツールに触れてみる(LIVE2D等) [後半]デザイン創作演習2の素材作成及び個別指導	講義 実習 個別指導	〃
第5回	[前半]ゲームに関連する様々なツールに触れてみる(LIVE2D等) [後半]デザイン創作演習2の素材作成及び個別指導	講義 実習 個別指導	〃
第6回	[前半]ゲームに関連する様々なツールに触れてみる(LIVE2D等) [後半]デザイン創作演習2の素材作成及び個別指導	講義 実習 個別指導	〃
第7回	[前半]ゲームに関連する様々なツールに触れてみる(LIVE2D等) [後半]デザイン創作演習2の素材作成及び個別指導	講義 実習 個別指導	〃
第8回	[前半]AfterEffectを活用したゲームPVの作成技法① [後半]デザイン創作演習2の素材作成及び個別指導	講義 実習 個別指導	〃
第9回	[前半]AfterEffectを活用したゲームPVの作成技法② [後半]デザイン創作演習2の素材作成及び個別指導	講義 実習 個別指導	〃
第10回	[前半]AfterEffectを活用したゲームPVの作成技法③ [後半]デザイン創作演習2の素材作成及び個別指導	講義 実習 個別指導	〃
第11回	[前半]AfterEffectを活用したゲームPVの作成技法④ [後半]デザイン創作演習2の素材作成及び個別指導	講義 実習 個別指導	〃

第12回	[前半]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① [後半]デザイン創作演習2の素材作成及び個別指導	講義 実習 個別指導	〃
第13回	[前半]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② [後半]デザイン創作演習2の素材作成及び個別指導	講義 実習 個別指導	〃
第14回	制作した作品をポートフォリオのフォーマットに収める	講義 実習 個別指導	提出可能な状態にできるようにデータをまとめておく
第15回	制作した作品の提出及び講評	最終確認	指定した形式で提出できるようにしておく