

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2023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Ⅲ | | | 科目コード | D0330C1 | | | |
| 配当期 | 前期 | 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25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レベルでステージをデザインできる／ステージモデルを制作することができる／ゲームステージのコンセプトアート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 | キャラクターのみではゲームは成り立たないため、ゲームに使用することを意識したステージデザイン及び、その3Dモデルもしくはコンセプトアートの作成方法を習得する。 | | | | | | | | | |
| 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 | 3Dソフト(3DSMAX、MAYA等)、Photoshopの基本オペレーションを習得していること | | | | | | | | | |
| 使用機器 | iPad、ペンタブレット等 | | | | | | | | | |
| 使用ソフト | AdobePhotoshop,3DSMAX,MAYA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 | プレイヤーを楽しませることができるゲームステージをデザインできる | | | | | | | | |
| | 2 | 自身の作品制作に最適な手法を考えて選択できる | | | | | | | | |
| | 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 | ゲームに使用可能なステージモデルを作成することができる／ゲームステージのコンセプトアートを作成することができる | | | | | | | | |
| | 5 | インターネットで調べたり、質問を行うなどしてより質の高い作品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 | 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、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 | ゲームステージのデザインについて学ぶ① プレイヤーの導線を意識したステージオブジェクト配置 | 実習 | ゲームのレベルデザインを研究する |
| 第2回 | ゲームステージのデザインについて学ぶ② ライティングによるプレイヤーの誘導方法 | 実習 | ゲームのライティングを研究する |
| 第3回 | ゲームステージのデザインについて学ぶ③ プレイヤーを楽しませるステージギミックを考える | 実習 | 様々なゲームのステージギミックを研究する |
| 第4回 | 自分の部屋やリビングなど身近な生活空間の配置図をスケールを意識して描いてみる | 実習 | 自分の部屋やリビングなど身近な生活空間の写真を撮影しておく |
| 第5回 | 世界遺産や歴史的建造物に学ぶステージデザイン | 実習 | 世界各地の遺跡などの構造について調べる |
| 第6回 | レベルデザインを意識したステージ設計① 作成するステージの案を考えて、紙もしくは画像にラフイメージを描く | 実習 | 作成したいゲームステージのイメージを考える |
| 第7回 | レベルデザインを意識したステージ設計② ステージデザインを進める | 実習 | 作成したいゲームステージのイメージを考える |
| 第8回 | レベルデザインを意識したステージ設計③ ステージギミックを考えてデザインに盛り込む | 実習 | 作成したいゲームステージのイメージを考える |
| 第9回 | レベルデザインを意識したステージ設計④ ステージデザインを仕上げる | 実習 | 作成したいゲームステージのイメージを考える |
| 第10回 | ゲームステージ3Dモデルorコンセプトアート作成(デザイナー)／ ゲームステージ詳細設計(プランナー)① | 実習 | ステージデザインを元に3Dモデルもしくはコンセプトアートを作成する プランナーはステージ仕様書を作成する |
| 第11回 | ゲームステージ3Dモデルorコンセプトアート作成(デザイナー)／ ゲームステージ詳細設計(プランナー)② | 実習 | ステージデザインを元に3Dモデルもしくはコンセプトアートを作成する プランナーはステージ仕様書を作成する |
| 第12回 | ゲームステージ3Dモデルorコンセプトアート作成(デザイナー)／ ゲームステージ詳細設計(プランナー)③ | 実習 | ステージデザインを元に3Dモデルもしくはコンセプトアートを作成する プランナーはステージ仕様書を作成する |

| | | | |
|------|-----------------------------------------------------------------------------|---------|-----------------------------------------------------------------------|
| 第13回 | ゲームステージ3Dモデルorコンセプトアート作成(デザイナー)／ ゲームステージ詳細設計(プランナー)④ | 実習 | 実習ステージデザインを元に 3Dモデルもしくはコンセプト アートを作成する プランナーはステージ仕様書 を作成する |
| 第14回 | 既存ゲームの面白いと思うステージギミックを調べていくつか列挙する。 | 課題解決型授業 | |
| 第15回 | 前回の課題解決型授業で調べたステージギミックについて、 デザイナーはそのギミックを説明する図を作成する プランナーは簡単な仕様書を作成する | 課題解決型授業 | |