

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	ゲームオブジェ制作Ⅱ				科目コード	D0352A1		
配当期	後期	授業実施形態	通常				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、及びカットシーン、モーショ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とサブキャラクターを想定したモデル制作、及びモーション制作。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) UI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										
使用ソフト	3dsmax Photoshop ZBrush Spritestudio									
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が到達すべき行動目標								
	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	プレイヤーキャラクターとサブキャラクターを合わせたセットアップ・モーション制作を行うことができる。								
	3									
	3/4									
	3									
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							10	10
		3.態度								
		4.技能・表現					40			
		5.関心・意欲							20	20
	総合評価割合						70		30	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	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

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	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・力感表現の解説(初動⇒タメ⇒インパクト⇒余韻) ・ポーズトウポーズの解説 ・キーフレーム選択範囲の編集 	c	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・力感表現の解説(初動⇒タメ⇒インパクト⇒余韻) ・ポーズトウポーズの解説 ・キーフレーム選択範囲の編集
第2回	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・モーションコンテ作成 ・攻撃モーションの作成 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・モーションコンテ作成 ・攻撃モーションの作成
第3回	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・攻撃モーションの作成 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・攻撃モーションの作成
第4回	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・攻撃モーションの作成 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・攻撃モーションの作成
第5回	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・攻撃モーションの作成 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・攻撃モーションの作成
第6回	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・攻撃モーションの作成 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・攻撃モーションの作成
第7回	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・モーションコンテ作成 ・攻撃モーション(コンボ)の作成 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・モーションコンテ作成 ・攻撃モーション(コンボ)の作成
第8回	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・攻撃モーション(コンボ)の作成 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・攻撃モーション(コンボ)の作成
第9回	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・攻撃モーション(コンボ)の作成 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・攻撃モーション(コンボ)の作成

第10回	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・攻撃モーション(コンボ)の作成 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・攻撃モーション(コンボ)の作成
第11回	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・攻撃モーション(コンボ)の作成 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・攻撃モーション(コンボ)の作成
第12回	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・攻撃モーション(コンボ)の作成 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・攻撃モーション(コンボ)の作成
第13回	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・攻撃モーション(コンボ)の作成 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・攻撃モーション(コンボ)の作成
第14回	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・攻撃モーション(コンボ)の作成 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・攻撃モーション(コンボ)の作成
第15回	<ul style="list-style-type: none"> ・まとめ ・合評 	講義・実習	