

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	デザイン創作演習	科目名	デザイン創作基礎演習				科目コード	D1400A1		
配当期	後期	授業実施形態	通常				単位数	1 単位		
担当教員名	大塚 英哉	履修グループ	1I(GD/MD/SD/SL)				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	仮想のゲーム作品を想定し、その主人公や登場キャラクターをデザインする。 デザインしたキャラクターを使って プロモーションを想定し、学内作品出展に向けたポスターイラストを制作。 自身の制作が他者にアピールできるものになるようプレゼンテーションの技術を向上させる。									
授業の概要 および学習上の助言										
教科書および参考書	「ゲームキャラクターデザインⅠ」、「イラストレーションⅠ」と連携を組み、自分で思い描いたゲームのキャラクターを創造し、それらをイラスト作品として構成する作業の中で、独自のクオリティの高い表現、制作を目指す。完成度は過去の100%を大きく越えられるよう思い残すことのないところまで作り込みましょう。									
履修に必要な予備知識や技能										
使用機器										
使用ソフト										
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								
	2	希望職種に対し情報収集から需要を考え、対応する為の作品を企画し、制作に取り組むことが出来る								
	3	就活に持っていくことのできるレベル、もしくはメディアフロンティアに出展可能な作品を1つ以上制作することができる								
	4	テーマ・コンセプトに沿った作品を制作することができる。								
	4	自分の制作した作品を理論的に説明することができる。								
	5	インターネット等を活用し、海外サイトのチュートリアルや作品などの情報を積極的に収集し、作品制作に活用 することができる。								
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								
		2.思考・判断					20			40
		3.態度					20			40
		4.技能・表現				20	10			30
		5.関心・意欲					20		10	30
	総合評価割合					20	70		10	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)	1月に成果発表を行います。 制作した作品のテーマやコンセプト、アピールポイントを明確に説明できるかどうかを評価します
作品	希望職種にむけた作品、もしくはスキルアップを目標にした作品などの完成度により評価します
ポートフォリオ	
その他	講義の出席率、授業態度、意欲などを総合的に評価します

### 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	制作する作品の方向性を決める	前半:授業趣旨の解説 後半:案作成	
第2回	イラスト制作技法①レイアウト案の作成方法 作品の進捗確認。指導。	前半:制作手法講義 後半:指導、添削	
第3回	イラスト制作技法②ラフイメージの作成方法 作品の進捗確認。指導	半:制作手法講義 後半:指導、添削	
第4回	イラスト制作技法③原画作成のポイント 作品の進捗確認。指導	前半:制作手法講義 後半:指導、添削	
第5回	イラスト制作技法④彩色技法紹介 作品の進捗確認。指導。	前半:制作手法講義 後半:指導、添削	
第6回	イラスト制作技法⑤彩色技法紹介 作品の進捗確認。指導	前半:制作手法講義 後半:指導、添削	
第7回	イラスト制作技法⑥背景描画技法 作品の進捗確認。指導。	前半:制作手法講義 後半:指導、添削	
第8回	イラスト制作技法⑦背景描画技法 作品の進捗確認。指導。	前半:制作手法講義 後半:指導、添削	
第9回	イラスト制作技法⑧イラストフィニッシュワーク 作品の進捗確認。指導。	前半:制作手法講義 後半:指導、添削	
第10回	作品の進捗確認。指導。	指導、添削	
第11回	作品の進捗確認。指導。	指導、添削	
第12回	作品の進捗確認。指導。	指導、添削	
第13回	作品の進捗確認。指導。	指導、添削	
第14回	作品の進捗確認。指導。	指導、添削	
第15回	成果発表・講評	成果発表	