

年間教授計画 2024年度 (4月～2月)

科目	対象	担当	教科書	授業数	年間授業時間
3Dグラフィック I	クラス: 1年 J組 学科: クリエイター科 コース: ゲームデザイナー	中山	独自プリント	4時間/週	120時間

授業概要	ゲームエンジン(unreal Engine 5)の入門～独自言語(ブループリント)を学び、ミニゲームを制作できる技術を習得
最終到達目標	アクションミニゲームを完成
実務経験の活用方法	実務経験の活用方法: コンテンツ制作会社にて、マルチメディアコンテンツのゲームプログラムを作成した経験がある。作成したプログラムの内容は、キー入力やマウスの動きに合わせてキャラクターを動かし、障害物やアイテムを取得してゴールにたどり着くゲーム等である。この実務経験を活かし、アクションゲームをプログラミングする際のポイント「再生デバイスの特性に合わせてゲームが面白くなるよう工夫する」「ゲームエンジンの部品を間違わずに使用する」「他人でも見やすいプログラミングを心掛ける」など実務経験を活かして作成した独自プリントにより教授する。

月	週	単元	内容および授業方法				
前期 (4月～9月)	1						
	2						
	3						
	4						
	5						
	6						
	7						
	8						
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
	15						
後期 (10月～2月)	1	・基礎操作	ハンズオン実習授業				
	2	・アクター作成～動かす	ハンズオン実習授業				
	3	・当たり判定処理	ハンズオン実習授業				
	4	・ユーザーインターフェース	ハンズオン実習授業				
	5	・別素材からのアニメーション流	ハンズオン実習授業				
	6	【武器を構える】 ・武器のアタッチ	ハンズオン実習授業				
	7	単射撃～火花～射撃音	ハンズオン実習授業				
	8	連射の実装	ハンズオン実習授業				
	9	アニメーションのブレンド	ハンズオン実習授業				
	10	エイムオフセット	ハンズオン実習授業				
	11	エイム時のカメラ移動	ハンズオン実習授業				
	12	AIの敵を実装	ハンズオン実習授業				
	13	ビヘイビアツリーの組み方	ハンズオン実習授業				
	14	ミニゲーム制作演習①	演習				
	15	ミニゲーム制作演習②	演習				
成績評価方法	項目 ※1	授業内試験	小テスト	課題内容	出欠状況	授業態度	その他 (課題提出点)
	割合	前期					
		後期			70%		
備考 ※2							

※1 授業内試験: 期間内の総まとめの試験/小テスト: 単元ごとのテスト等/課題内容: 課題提出および課題の出来具合
その他: ()に具体的内容を記載。(例)外部実習評価

※2 備考については、資格取得に対する加点、学習に当たったの留意事項等、上記以外の項目に記載すべきものがある場合に記入。