

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 |
| 作品研究 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 | 松島周平 | Unreal Engine 5ではじめる! 3DCGゲーム ワールド制作入門 | 2時間/週 | 60時間 |

| | |
|-----------|--|
| 授業概要 | ゲームエンジンの基本を学び、ゲームエンジンを使った3D表現ができるまで |
| 最終到達目標 | UE5の基本操作の習得とUE5を使った3Dゲームまたはアニメーション表現を自分で作ることができる |
| 実務経験の活用方法 | 3Dグラフィックス技術も用いたプロモーション用ムービー制作の制作、技術および作業チーム編成の様々な経験を活用する |

| 月 | 週 | 単元 | 内容および授業方法 |
|---------------|----|--------------|--------------------------------------|
| 前期 (4月～9月) | 1 | オリエンテーション | 使い方の基本操作 エディタのレイアウトとビューポート |
| | 2 | オブジェクトの操作 | オブジェクト操作の基本とアウトライナー いろいろなツールの使い方になれる |
| | 3 | マテリアルの設定 | オブジェクトに色をつける |
| | 4 | 簡単な家をつくる | オブジェクトを操作して自分で考えた位置に配置する |
| | 5 | アセットの準備とランドス | 島のランドスケープをつくる 基本多岐な地形を作る |
| | 6 | 地形とマテリアル | 必要なマテリアルを準備してマテリアルを関連付ける |
| | 7 | ランドスケープのペイント | ペイント機能と基本操作 地形のペイント |
| | 8 | 海と海底をつくる | 島の周りに海を配置する |
| | 9 | ここまでのまとめ | 島と海を整える |
| | 10 | 樹木や草木の配置 | フォリッジの追加と編集 |
| | 11 | ライティング | 太陽光の位置やフォグ、空や空間の調整 |
| | 12 | ポストプロセス | 色味の調整 |
| | 13 | 動画の編集(1) | アニメーションの設定と編集 |
| | 14 | 動画の編集(2) | 動画編集ソフトの使い方 |
| | 15 | 動画の編集(3) | 動画の編集 |

| | | | |
|----------------|----|-----------------------|--------------------------------------|
| 後期 (10月～2月) | 1 | オリジナルの地形の作成(1) | ここまでの技術をつかった地形の作成 規格とラフスケッチ |
| | 2 | オリジナルの地形の作成(2) | 必要な小物の作成(Mayaなど3Dエディタを使用) |
| | 3 | オリジナルの地形の作成(3) | 必要な小物の作成(Mayaなど4Dエディタを使用) |
| | 4 | オリジナルの地形の作成(4) | 必要な小物の作成(Mayaなど5Dエディタを使用) |
| | 5 | オリジナルの地形の作成(5) | 必要な小物の作成(Mayaなど6Dエディタを使用) |
| | 6 | キャラクターを使ったアニメーション(1) | ゲームエンジンに3Dモデルをインポートする |
| | 7 | キャラクターを使ったアニメーション(2) | テクスチャの読み込みとレンダリング |
| | 8 | キャラクターを使ったアニメーション(3) | ポストエフェクトなど雰囲気を整える |
| | 9 | キャラクターを使ったアニメーション(4) | 細か修正 |
| | 10 | キャラクターを使ったアニメーション(5) | UE5でのアニメーションの基本(1) ノンコードでのプログラミングの概要 |
| | 11 | キャラクターを使ったアニメーション(6) | UE5でのアニメーションの基本(2) |
| | 12 | キャラクターを使ったアニメーション(7) | UE5でのアニメーションの基本(3) |
| | 13 | キャラクターを使ったアニメーション(8) | ファイルの書き出し |
| | 14 | キャラクターを使ったアニメーション(9) | 修正と仕上げ |
| | 15 | キャラクターを使ったアニメーション(10) | プレゼンテーション |

| | | | | | | | |
|--------|-------|-------|------|------|------|------|-------------------|
| 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(毎回のファイルの提出状況) |
| | 割合 | 前期 | | 40% | 5% | 10% | 45% |
| | | 後期 | | 40% | 5% | 10% | 45% |

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、学習に当たっての留意事項等、上記以外の項目に記載すべきものがある場合に記入。