

# 年間教授計画 2026年度 (4月～2月)

科目	対象	担当	教科書	授業数	年間授業時間	単位数
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	Epic公式Webマニュアル 独自プリント	8 時間/週	120 時間	4 単位

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	2月授業終了までにアクションミニゲームを完成

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		ハンズオンによるUnrealEngine5の機能体験(実習)
	2		
	3		
	4		
	5	ゲーム制作の基礎知識 及び ゲームエンジンの学習	以下の機能実装を学ぶため、ハンズオンによる教授法を用いて実施(以降すべて実習)
	6		<ul style="list-style-type: none"> <li>キャラクターをアニメーションさせながら移動するブループリント</li> <li>GUIの作成方法、GUIの表示データと変数の連携について</li> <li>キャストの考え方</li> <li>ベクトル計算、三角関数を利用したキャラクターの挙動</li> <li>ゲームロジックの組み立て方</li> <li>3Dモデルのスケルトンとボーンの考え方</li> <li>コリジョンを使った当たり判定の実装(ライフゲージ、当たりエフェクト)</li> <li>3D基本形状をUnrealEngine内で作るための基本操作</li> <li>3Dモデルに武器を持たせる機能を実装</li> <li>関数を使ったプログラミング</li> <li>マーケットプレイスから取得したモデル、アニメーションを自分で作るプロジェクトで使う</li> <li>進捗確認用のEpicGames指定プロジェクトを提出</li> <li>その他、上記機能に付随する操作及びプログラミングを学ぶ</li> </ul>
	7		
	8		
	9		
	10		
	11	課題提出	
	12		
	13		◇ミニゲームの個人製作
	14		<ul style="list-style-type: none"> <li>学んだ機能を使って、アクションゲームを作成する。</li> <li>マップは自分で考えたオリジナルとし、一般的なゲームクリアを実装すること</li> <li>プレイする人が、楽しくなるようなギミックやエフェクトを実装すること</li> <li>UnrealEngineのプロジェクトとして課題提出</li> </ul>
	15	アクションゲームの提出	

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。