

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
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	なし	2時間/週	60時間	4単位

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

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	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 ()
	割合	前期	0%	0%	70%	20%	10%	0%
		後期	0%	0%	70%	20%	10%	0%

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。