

# 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
ゲーム・プログラミング II 実習	クラス: 2年 A組 学科: 情報テクノロジー コース: ゲームプログラマ	吉川	3DCG基礎2	4時間/週	120時間	4単位

授業概要	3Dモデルやアニメーションの制作方法を1から学ぶ
最終到達目標	自作ゲームの素材制作に生かせるようになる。

月	週	単元	内容および授業方法					
前期 (4月～9月)	1	Blenderの基本操作	ビュー操作他					
	2	モデリング	robo1制作1、オブジェクト操作について					
	3		robo1制作2、親子関係の構築。課題提出。					
	4		robo2制作1、オブジェクトの編集について					
	5		robo2制作2、押し出しと分割、複数マテリアルについて					
	6		robo2制作3、オブジェクトの結合、中心について。課題提出。					
	7		作品1制作1、習得技術を応用した作品の制作開始					
	8		作品1制作2、作品の提出					
	9		作品1制作3、作品の講評					
	10		robo3制作1、robo3のモデリング					
	11		robo3制作2、スケルトンを組む					
	12		robo3制作3、モデルへのバインド					
	13		robo3制作4、UV展開					
	14		robo3制作5、画像の作成、適用					
	15		robo3制作6、課題提出。					
後期 (10月～2月)	1	アニメーション	作品2制作1、スケルトン制御、テクスチャ適用を含む、習得技術を応用した作品の制作開始					
	2		作品2制作2、作品の提出					
	3		作品2制作3、作品の講評					
	4		アニメの基本。キーフレームアニメーションについて。					
	5		ボールのバウンド、キーフレームの打ち方、キーフレーム間の補間について					
	6		ジャンプ1、ジャンプの動きに必要なキーフレームについて					
	7		ジャンプ2、作業の進め方の解説					
	8		ジャンプ3、ジャンプアニメーションの制作及び提出					
	9		ジャンプ4、講評と修正					
	10		移動1、移動(歩き、走り)の動きに必要なキーフレームについて					
	11		移動2、移動アニメーションの制作及び提出					
	12		移動3、講評と修正					
	13		応用作品制作	卒制で制作するゲーム用素材、もしくは今までの課題の応用による作品制作。				
	14		作品の制作。					
	15	作品の提出及び講評						
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	なし	なし	80%	10%	10%	授業内制作課題による評価
		後期	なし	なし	80%	10%	10%	授業内制作課題による評価
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。