

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Ⅱ	クラス: 2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	3DCGをベースにした作品制作
最終到達目標	自ら考ええたアイデアを企画し期限内に発表できる作品を制作できる

月	週	単元	内容および授業方法
前期 (4月～9月)	1	企画とアイデア出し	テーマに従ってアイデアスケッチの作成
	2	企画とアイデア出し(2)	調査した内容からのオブジェクトのスケッチ作成
	3	モデリング	アイデアスケッチからオブジェクトの作成
	4	モデリング(2)	
	5	テクスチャの作成	作成したオブジェクトとのUVマッピング
	6	テクスチャの作成とレンダ	複数のオブジェクトのレンダリング
	7	自由制作の概要と制作	自由制作 静止画とアニメーション ポートフォリオの製作と作品の充実
	8	自由制作(静止画) (1)	
	9	自由制作(静止画) (2)	
	10	アニメーションの基礎	
	11	動きの設定方法、カメラ	
	12	その他のアニメーション	
	13	自由制作(アニメーショ	
	14	自由制作(アニメーショ	
	15	ポートフォリオ発表	自由制作の作品展示 ポートフォリオの展示

後期 (10月～2月)	1	卒業制作課題の作成	制作展の説明
	2	作品コンセプトの決定	コンセプトの決定と役割分担
	3	作品の調査	作品の舞台となる風景の下調べと発表
	4	コンセプトアートとキャラク	コンセプトアートとキャラクターデザインを分担して作成
	5	作品感の共有	これまで作成したコンセプトアートとキャラクターデザインのプレゼン
	6	作品の制作(1)	制作
	7	作品の制作(2)	制作
	8	作品の制作(3)	制作
	9	作品の制作(4)	制作
	10	作品の制作(5)	制作
	11	作品の制作(6)	制作
	12	制作したものの統合(1)	プレゼント展示資料の作成
	13	制作したものの統合(2)	プレゼント展示資料の作成
	14	制作したものの統合(3)	プレゼント展示資料の作成
	15	プレゼンテーション	各自の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。