

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Ⅱ	クラス:2年 J組 学科:クリエイター科 コース:3Dグラフィック	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ケープの準備	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	共同制作作品の制作	課題説明とアイデア出し
	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ターデザイン	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)	役割分担に従って制作
	7	作品の制作(2)	役割分担に従って制作
	8	作品の制作(3)	役割分担に従って制作
	9	作品の制作(4)	役割分担に従って制作
	10	作品の制作(5)	役割分担に従って制作
	11	作品の制作(6)	役割分担に従って制作
	12	制作したものの統合(1)	個々の作品を一つにまとめる
	13	制作したものの統合(2)	個々の作品を一つにまとめる
	14	制作したものの統合(3)	個々の作品を一つにまとめる
	15	プレゼンテーション	合同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(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。