

年間教授計画 2025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Ⅰ	クラス：1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	なし	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

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k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(1)	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		70%	20%	10%	
		後期		70%	20%	10%	
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。