

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
3Dグラフィック 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	中山	Epic公式Webマニュアル 独自プリント	4時間/週	120時間

授業概要	ゲームエンジン(unreal Engine 5)の入門～独自言語(ブループリント)を学び、ミニゲームを制作できる技術を習得
最終到達目標	2月授業終了までにアクションミニゲームを完成

月	週	単元	内容および授業方法				
前期 (4月～9月)	1						
	2						
	3						
	4						
	5						
	6						
	7						
	8						
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
	15						
後期 (10月～2月)	1		ハンズオンによるUnrealEngine5の機能体験				
	2						
	3						
	4						
	5	ゲーム制作の基礎知識 及び ゲームエンジンの学習	以下の機能実装を学ぶため、ハンズオンによる教授法を用いて実施				
	6		<ul style="list-style-type: none"> キャラクターをアニメーションさせながら移動するブループリント GUIの作成方法、GUIの表示データと変数の連携について キャストの考え方 ベクトル計算、三角関数を利用したキャラクターの挙動 ゲームロジックの組み立て方 3Dモデルのスケルトンとボーンの考え方 コリジョンを使った当たり判定の実装(ライフゲージ、当たりエフェクト) 3D基本形状をUnrealEngine内で作るための基本操作 3Dモデルに武器を持たせる機能を実装 関数を使ったプログラミング 				
	7		<ul style="list-style-type: none"> マーケットプレイスから取得したモデル、アニメーションを自分で作るプロジェクトで使う 				
	8		<ul style="list-style-type: none"> 進捗確認用のEpicGames指定プロジェクトを提出 				
	9		<ul style="list-style-type: none"> その他、上記機能に付随する操作及びプログラミングを学ぶ 				
	10	課題提出	◇ミニゲームの個人製作				
	11		<ul style="list-style-type: none"> 学んだ機能を使って、アクションゲームを作成する。 マップは自分で考えたオリジナルとし、一般的なゲームクリアを実装すること プレイする人が、楽しくなるようなギミックやエフェクトを実装すること 				
	12		<ul style="list-style-type: none"> UnrealEngineのプロジェクトとして課題提出 				
	13						
	14						
	15	アクションゲームの提出					
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 (課題提出率)
	割合	前期					
		後期			70%		
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。