

学科名	学年	授業のタイトル（科目名）	
工業専門課程 Webスペシャリスト科	4	ゲームCGデザインIV	
授業の種類	授業担当者	実務経験	
<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input type="checkbox"/> 演習 <input checked="" type="checkbox"/> 実習	木村 和史	●有 ○無	
[実務経験歴]			
<p>映像、ゲーム、DTPの分野で開発、制作などを幅広く担当。            開発に於いては、グラフィック等の変換システムやデータ構築などを担当。            デザイン分野では、企画、グラフィックデザイン、3DCGモデリング、スクリプト制御、ムービー制作などを担当。</p>			
単位数（授業の回数）	時間数	配当時期	必修・選択
2 単位（30回）	60 時間	<input type="checkbox"/> 前期 <input type="checkbox"/> 後期 <input checked="" type="checkbox"/> 通年	<input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 選択
[授業の目的・ねらい]			
①ゲームの素材としての3Dキャラクター、小物、背景などのデザインから制作を行う。			
[授業全体の内容の概要]			
①Mayaでの作品制作 ②Unityの基本			
[授業終了時の達成課題(到達目標)]			
ゲームデータとしてのモデリング、リギング、アニメーション等が設定された作品制作			
[準備学習の具体的な内容]			
Maya、Unityなどを駆使して作品制作を行う			
[使用テキスト]		[単位認定の方法及び評価の基準]	
<b>使用テキスト</b> 特になし  <b>参考文献</b> 必要に応じて授業の中で紹介する。		実習課題と出席日数の両方が次の規定に達した場合に認定する。 ・課題評価の点数は60点以上を合格点とする。 ・全出席日数の4分の3以上の出席が必要。 評価基準 課題評価80%、平常点（出席、講義の参加度）20%とする。	
[授業の日程と各回のテーマ・内容・授業方法]			
1回	Mayaの基本操作復習		
2回	Mayaのモデリング基礎復習		
3回	Mayaのリギング基礎復習		
4回	Mayaのアニメーション基礎復習		
5回	MayaからUnityのエクスポート		

6回	Unityの基本操作①
7回	Unityの基本操作②
8回	Unity、3Dキャラクター作成①
9回	Unity、3Dキャラクター作成②
10回	Unity、3Dキャラクター作成③
11回	Unity、3Dキャラクター作成④
12回	まとめと振り返り
13回	Unityマテリアル作成①
14回	Unityマテリアル作成②
15回	Unityキャラクター移動処理作成①
16回	Unityキャラクターコ移動処理作成②
17回	Unity、キャラクターモーション切り替え①
18回	Unity、キャラクターモーション切り替え②
19回	Unity、背景作成①
20回	Unity、背景作成②
21回	Unity、アイテム・ギミック作成①
22回	Unity、アイテム・ギミック作成②
23回	まとめと振り返り
24回	Unity、当たり判定処理作成①
25回	Unity、当たり判定処理作成②
26回	Unity、エネミー作成①
27回	Unity、エネミー作成②
28回	Unity、エネミー作成③
29回	Unity、ゲームクリア・ゲームオーバー処理作成
30回	まとめと振り返り