

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	卒業制作	
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。</p> <p>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。</p> <p>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
6 単位（90回）	180 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]			
<p>①ゲーム制作全体の流れに対する理解を深める。</p> <p>②ゲーム制作に必要な3Dデータ作成スキルを高める。</p> <p>⑤卒業発表会で発表できる3D作品を制作する。</p>			
[授業全体の内容の概要]			
<p>①企画書、設定の作成</p> <p>②絵コンテ</p> <p>③3DCG映像もしくはUnity、Unreal Engineを用いた作品制作</p>			
[授業終了時の達成課題(到達目標)]			
<p>これまでに身につけてきた3DCGスキルの集大成として作品を完成させる。</p>			
[準備学習の具体的な内容]			
<p>毎授業ごとに復習の有無の確認を行い、講義・実習を進める。授業終了時には、講義内容の確認と次回の授業内容を説明し、復習・予習ができるようにする。また、長期休みの時は、課題を実施する。</p>			
[使用テキスト]		[単位認定の方法及び評価の基準]	
<p>使用テキスト</p> <p>参考文献</p> <p>必要に応じて授業の中で紹介する。</p>		<p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。 <p>評価基準</p> <p>課題評価80%、平常点（出席、講義の参加度）20%とする。</p>	
[授業の日程と各回のテーマ・内容・授業方法]			
1回	卒業制作のテーマ企画作成		
2回	卒業制作のテーマ企画作成		
3回	卒業制作のテーマ企画作成		
4回	卒業制作のテーマ企画作成		
5回	卒業制作のテーマ企画作成		

6回	卒業制作のテーマ企画作成
7回	具体的な3Dモデル、データの仕様作成
8回	具体的な3Dモデル、データの仕様作成
9回	具体的な3Dモデル、データの仕様作成
10回	3Dモデルのデザイン、設定の作成
11回	3Dモデルのデザイン、設定の作成
12回	3Dモデルのデザイン、設定の作成
13回	3Dモデルのデザイン、設定の作成
14回	3Dモデルのデザイン、設定の作成
15回	3Dモデルのデザイン、設定の作成
16回	3Dモデルの作成
17回	3Dモデルの作成
18回	3Dモデルの作成
19回	3Dモデルの作成
20回	3Dモデルの作成
21回	3Dモデルの作成
22回	3Dモデルの作成
23回	3Dモデルの作成
24回	3Dモデルの作成
25回	3Dモデルデータの作成
26回	3Dモデルデータの作成
27回	3Dモデルデータの作成
28回	3Dモデルデータの作成
29回	3Dモデルデータの作成
30回	3Dモデルデータの作成
31回	3Dモデルのテクスチャ作成
32回	3Dモデルのテクスチャ作成
33回	3Dモデルのテクスチャ作成
34回	3Dモデルのテクスチャ作成
35回	3Dモデルのテクスチャ作成
36回	3Dモデルのテクスチャ作成
37回	3Dモデルのテクスチャ作成
38回	3Dモデルのテクスチャ作成
39回	3Dモデルのテクスチャ作成
40回	3Dモデルのテクスチャ作成
41回	3Dモデルのモーション作成
42回	3Dモデルのモーション作成
43回	3Dモデルのモーション作成
44回	3Dモデルのモーション作成
45回	3Dモデルのモーション作成

46回	3Dモデルのモーション作成
47回	3Dモデルのモーション作成
48回	3Dモデルのモーション作成
49回	3Dモデルのモーション作成
50回	3Dモデルのモーション作成
51回	背景データの作成
52回	背景データの作成
53回	背景データの作成
54回	背景データの作成
55回	背景データの作成
56回	背景データの作成
57回	背景データの作成
58回	背景データの作成
59回	背景データの作成
60回	背景データの作成
61回	背景データのテクスチャ作成
62回	背景データのテクスチャ作成
63回	背景データのテクスチャ作成
64回	背景データのテクスチャ作成
65回	背景データのテクスチャ作成
66回	背景データのテクスチャ作成
67回	背景データのテクスチャ作成
68回	背景データのテクスチャ作成
69回	背景データのテクスチャ作成
70回	背景データのテクスチャ作成
71回	3Dモデルと背景データの合体
72回	3Dモデルと背景データの合体
73回	3Dモデルと背景データの合体
74回	3Dモデルと背景データの合体
75回	3Dモデルと背景データの合体
76回	3Dモデルと背景データの合体
77回	3Dモデルと背景データの合体
78回	3Dモデルと背景データの合体
79回	3Dモデルと背景データの合体
80回	ライティング、エフェクトと効果音のリッチ化
81回	ライティング、エフェクトと効果音のリッチ化
82回	ライティング、エフェクトと効果音のリッチ化
83回	ライティング、エフェクトと効果音のリッチ化
84回	ライティング、エフェクトと効果音のリッチ化
85回	ライティング、エフェクトと効果音のリッチ化
86回	作品全体の最終仕上げと発表の準備

87回	作品全体の最終仕上げと発表の準備
88回	作品全体の最終仕上げと発表の準備
89回	作品全体の最終仕上げと発表の準備
90回	まとめと振り返り（卒業制作発表会）