

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	1	課題制作 I	
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
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 type="checkbox"/> 必修 <input checked="" type="checkbox"/> 選択
[授業の目的・ねらい]			
3 DCGワールドの制作を通し3Dゲームにおけるリアルタイムに動作する背景作成の基本を学びます。			
[授業全体の内容の概要]			
<p>①ゲーム技術の背景形状等の理解</p> <p>②ゲームにおけるデータ構造の理解</p>			
[授業終了時の達成課題(到達目標)]			
オリジナル3Dワールド制作の完成および運用			
[準備学習の具体的な内容]			
BlenderとUnityを各自PCにインストールすることで自宅での学習を可能とし、復習と作品制作を実施する。			
[使用テキスト]		[単位認定の方法及び評価の基準]	
使用テキスト 参考文献 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	ワールド(背景)モデリング①		
2回	ワールド(背景)モデリング②		
3回	ワールド(背景)モデリング③		
4回	ワールド(背景)モデリング④		
5回	ワールド(背景)UV展開①		

6回	ワールド(背景)UV展開②
7回	ワールド(背景)マッピング①
8回	ワールド(背景)マッピング②
9回	ワールド(背景)マッピング③
10回	ワールド(背景)マッピング④
11回	BlenderからUnityへのワールド(背景)データの書き出し①
12回	BlenderからUnityへのワールド(背景)データの書き出し②
13回	Unityのワールド(背景)作成①
14回	Unityのワールド(背景)作成②
15回	Unityのワールド(背景)作成③
16回	Unityのワールド(背景)作成④
17回	Unityのワールド(背景)作成⑤
18回	Unityのワールド(背景)修正①
19回	Unityのワールド(背景)修正②
20回	Unityの3Dゲーム作成①
21回	Unityの3Dゲーム作成②
22回	Unityの3Dゲーム作成③
23回	Unityの3Dゲーム作成④
24回	Unityの3Dゲーム作成⑤
25回	Unityの3Dゲーム作成⑥
26回	Unityの3Dゲーム作成⑦
27回	Unityの3Dゲーム作成⑧
28回	Unityの3Dゲーム作成⑨
29回	Unityの3Dゲーム完成提出
30回	まとめと振り返り