

2023年度 日本工学院専門学校											
ゲームクリエイター科四年制／CGデザイナーコース											
実践実習 3 B											
対象	3 年次	開講期	前期	区分	必修	種別	実習	時間数	120	単位	4
担当教員	高梨 真, 伊藤 成一			実務 経験	有	職種	ディレクター, プログラマー				
担当教員紹介											
高梨 真：ゲームエンジンを使用したゲーム開発に多数携わる。UnrealEngineを使用してのゲーム制作・CG動画制作の指導を担当する。ホラー的な表現からポップな表現まで、幅広い指導に定評がある。 伊藤 成一：ゲーム開発において切り離すことができないシステムや言語の指導を担当。ツールに頼らずにクリエイティブを発揮することについて学生と共に研究を展開する。											
授業概要											
業界で主流となっているゲームエンジンの中核として各種DCCツールを駆使し、VRヘッドセットやPC上でプレイアブルにユーザー操作を受け入れるゲームタイトルを総合的に制作するゲーム制作全体のワークフローについて学ぶ。その過程で各学生は自らの得意分野のスキルを活かし、与えられたミッションをタスクに分解・スケジュール管理を行いながら、アセット・データを作成し、それを自らの就職作品として活用することを目指す。											
到達目標											
ゲームエンジンへの理解を高め、外部DCCツールとの連携ができるようになる ゲームエンジン内でのカットシーン作成やポストプロセスの実装、各種VFXの実装など、業界水準のルックの構築を目指す											
授業方法											
進行管理は別科目で行われるが、この科目でも担当教員による簡易な進行管理を行い、制作スケジュールの遅延が発生しないよう留意する。学生が孤立しないよう、必ずグループに組み入れるようにすること。											
成績評価方法											
課題： 40% 授業内で制作されたチュートリアル課題や評価課題の品質/提出により評価 成果発表：40% 成果物がプレイアブルか、エンドコンテンツまで進行可能であるかを評価 平常点：20% 授業受講時の学習に対する姿勢による評価											
履修上の注意											
講師や指導補助員などの指示に従う 授業日数の4分の3以上出席しない場合、定期試験の受験不可											
教科書教材											
必要のある場合は授業にて資料配布を行う 参考書・参考資料等は授業中に指示をする											
回数	授業計画										
第1回	授業概要、教員紹介などのオリエンテーション、ミドルウェア、ゲームエンジンに関する講義を受け、理解する										
第2回	ゲームエンジンの画面、プロジェクト、レベル、アセット等の概念について学び、理解する										
第3回	基本的なマテリアル、マテリアルのパラメータについて学ぶ										
第4回	応用的なマテリアル、マテリアルインスタンスについて学ぶ										
第5回	応用的なマテリアル、マテリアルのパラメータについて学ぶ										

2023年度 日本工学院専門学校	
ゲームクリエイター科四年制／CGデザイナーコース	
実践実習 3 B	
第6回	レベル配置、シェーダ、テクスチャブレンド等の概念、ワークフローについて理解する
第7回	植生の訓練課題の制作・提出とライトビルドについて学び、理解する
第8回	ポストプロセスについて学び、実習を通じて理解する
第9回	パーティクルの基本的な説明を受け、実習を通してその特性を理解する
第10回	カットシーン制作ツールの概念と基本操作を学び、カメラの操作やエフェクトの配置からレンダリング出力まで行う
第11回	ヴィネット課題 ブリプロを始め、制作物に関する企画のブレインストーミングを行う
第12回	ヴィネット課題 ブリプロ、作業計画を策定し、制作物の方向性とスケジュールを固める
第13回	ヴィネット課題 プロダクションワークフローについて学び、ワークフローに沿ったデータ制作・アセット制作を実習する
第14回	ヴィネット課題 コンポジットと中間チェックのフィードバックを受けたブラッシュアップを行い課題を提出する
第15回	ヴィネット課題 発表会でプレゼンを行い、改善点を把握し、今後の制作につなげる
第16回	音声・テロップ作業・データ修正・不具合の修復・データ提出／コンテスト応募
第17回	プレゼン資料を整え、発表のリハーサルを行うことで最終発表の準備を完了する
第18回	完成作品の発表・講評を通して伝達力と改善点を見つける力を身に付ける