

学科名	ゲームクリエイター科四年制
コース名	ゲームCGデザイナーコース
授業科目	実践実習4B
必選	必
年次	3年次
実施時期	後期
種別	実習
時間数	120
単位数	4
担当教員	高梨 真
実務経験	有
実務経験職種	ディレクター、プログラマー
授業概要	前期の流れを受け、業界で主流となっているゲームエンジンを中核として各種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

授業計画	
第1回	前期から引き続き、レベルデザインを継続して行い、改善点のブラッシュアップを実施する
第2回	前期から引き続き、レベルデザインを継続して行い、改善点のブラッシュアップを実施する
第3回	前期から引き続き、レベルデザインを継続して行い、改善点のブラッシュアップを実施する
第4回	前期から引き続き、ブラッシュアップを施した完成作品を発表・講評を受け今後活かす
第5回	3DCGモデリングツールなどで制作したデータのゲームエンジンへのインポートワークフローについて学ぶ
第6回	ゲームエンジンに適したスケルトン構造について学び、実装の手順およびアニメーションの流し込みについて学ぶ
第7回	ゲームエンジンの"BluePrint"と呼ばれる技術について学び、その基本概念を理解する
第8回	ゲームエンジンの"BluePrint"と呼ばれる技術について学び、その基本概念を理解する
第9回	ゲームエンジンの"BluePrint"と呼ばれる技術について学び、実際に作成し、応用を展開してより理解を深める
第10回	プレイアブル時の衝突判定・揺れものアセットの設定手法について学び、理解する
第11回	第10回の内容を実装したオリジナルキャラクタをゲームエンジン上に構築し、その手法を理解する
第12回	第10回の内容を実装したオリジナルキャラクタをゲームエンジン上に構築し、その手法を理解する
第13回	第10回の内容を実装したオリジナルキャラクタをゲームエンジン上に構築し、その手法を理解する
第14回	第10回の内容を実装した背景データをゲームエンジン上に構築し、その手法を理解する
第15回	第10回の内容を実装した背景データをゲームエンジン上に構築し、その手法を理解する