

2021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 4 A											
対象	3 年次	開講期	後期	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				
授業概要											
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											
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										
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										

2021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 4 A	
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 コンボ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