

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											
卒業制作											
対象	4 年次	開講期	後期	区分	必修	種別	実習	時間数	240	単位	8
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											
前期“実践実習 5”の流れを受け、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 3年次チーム制作作品よりも完成度の高い作品の完成を目指す											
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	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・講評を受け今後に活かす										
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										

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	
卒業制作	
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、実際に作成して理解する
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	完成作品を発表・講評を受け、今後の改善点について理解し、ブラッシュアップの計画を検討する