

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／ゲームプランナー・ゲームプログラマーコース共通											
ゲームグラフィック 2											
対象	1 年次	開講期	後期	区分	必修	種別	実習	時間数	30	単位	1
担当教員	バグンタラン イチロ デコロンゴン			実務経験	有	職種	ゲームデザイナー				
授業概要											
ゲーム制作上で3DCGを用いた作品を作成する際に必要なスキルである、モデリングやアニメーション、ライティングなどの基礎を身に付け習得することである。											
到達目標											
この科目では、3DCGツールの基礎を理解し、学んだことを応用して個人でも 3DCGを扱うことがある程度可能になる。 ・ゲーム制作の授業にてゲームの素材作りから管理まで可能になる。 ・ライティングを理解し、よりビジュアル面の強化が可能になる。											
授業方法											
スキル取得の為に常に実習授業で構成する。授業終わりに1日の成果を毎週提出すること。3DCGツール上で使用するテクスチャーを作成するためのソフトウエアも使用する。											
成績評価方法											
課題 成果発表 平常点	60% 20% 20%	課題を総合的に評価 発表方法、内容によって評価 積極的な授業参加度、授業態度によって評価									
履修上の注意											
キャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習を心がけること。											
教科書教材											
毎回授業にて資料を提示する 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	ソフトの基礎知識を理解する										
第2回	点・辺・面の編集を理解する										
第3回	押し出しの機能を理解する										
第4回	テクスチャを使ったモデルの作成方法を知る										
第5回	UV展開を理解する										
第6回	これまで学んだことで自由制作する										

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／ゲームプランナー・ゲームプログラマーコース共通	
ゲームグラフィック 2	
第7回	キャラクターの作成方法を知る
第8回	キャラクターに骨を入れる作成方法を知る
第9回	キャラクターにアニメーションを入れる方法を知る
第10回	ロゴアニメーションの作成方法を知る
第11回	これまで学んだことで自由制作する
第12回	これまで学んだことで自由制作する
第13回	これまで学んだことで自由制作する
第14回	これまで学んだことで自由制作する
第15回	後期の授業を振り返りを行う