

2022年度 日本工学院八王子専門学校											
ゲームクリエイター科四年制 ゲームプログラマーコース											
ゲームグラフィック 2											
対象	1 年次	開講期	後期	区分	必	種別	実習	時間数	30	単位	1
担当教員	中間恵子・中西雅子			実務 経験	有	職種	ゲームCGデザイナー				
授業概要											
2 Dおよび3 Dリソース作成のためのツールの使用法の基礎を学びます。											
到達目標											
Blenderの基礎を理解し、学んだことを応用して個人でも3 DCG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。授業終わりにその日の成果を毎週提出すること。Blender上で使用するテクスチャーを作成する為にGIMPソフトも使用											
成績評価方法											
試験・課題：20% 提出課題を評価する平常点：80% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する											
履修上の注意											
授業理解を円滑にするために、個々のスキルに応じて復習や予習を心がけること。社会人として正しいルールを身につける為に、遅刻や欠席は厳禁とする。万が一、遅刻や欠席の場合は担任に連絡し、事前に届けを提出すること。特に欠席の場合は、その回の配布物を次の授業までに入手し、必ず確認しておくこと。ただし、授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができないので注意すること。											
教科書教材											
毎回レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第1回	基本操作①：ソフトの基礎知識を理解する。										
第2回	基本操作②：点・辺・面の編集を理解する。										
第3回	基本操作③：押し出しの機能を理解する。										

2022年度 日本工学院八王子専門学校	
ゲームクリエイター科四年制 ゲームプログラマーコース	
ゲームグラフィック 2	
第4回	基本操作④：テクスチャを使ったモデルの作成方法を知る。
第5回	基本操作⑤：UV展開を理解する。
第6回	基本操作まとめ：これまで学んだことで自由制作。
第7回	応用①：キャラクターの作成方法を知る。
第8回	応用②：キャラクターに骨を入れる作成方法を知る。
第9回	アニメーション基礎①：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	アニメーション基礎②：ロゴアニメーションの作成方法を知る。
第11回	制作：これまで学んだことで自由制作。
第12回	まとめ：後期の授業の振り返りを行う。