

2022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 B											
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				
担当教員紹介											
高梨 真：ゲームエンジンを使用したゲーム開発に多数携わる。UnrealEngineを使用してのゲーム制作・CG動画制作の指導を担当する。ホラー的な表現からポップな表現まで、幅広い指導に定評がある。 伊藤 成一：ゲーム開発において切り離すことができないシステムや言語の指導を担当。ツールに頼らずにクリエイティブを発揮することについて学生と共に研究を展開する。											
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											
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										

2022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 B	
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、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