

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／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			実務経験	有	職種	ゲームデザイナー				
担当教員紹介											
元日本工学院蒲田校ゲームクリエイター科四年制の卒業生。学生時代に数々の賞を受賞し、Nintendo Switch向けのゲームを開発した。現在はインディーズゲームクリエイターとして全世界に向けてゲームを開発している。ゲーム開発のプロセスを一通りすべてこなすことができる経験を生かし、プログラム・グラフィックの技術指導を担当している。											
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	60%	課題を総合的に評価									
成果発表	20%	発表方法、内容によって評価									
平常点	20%	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										

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／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6回	これまで学んだことで自由制作する
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