

2023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 ゲームプランナーコース											
クリエイティブリサーチ 1											
対象	4年次	開講期	前期	区分	選	種別	講義	時間数	30	単位	2
担当教員	吉富 賢介 他			実務 経験	有	職種	ゲームプランナー				
授業概要											
映像教材を使い、Unityで3Dゲームを制作するための基本操作を身につける。3Dゲームの精度の高い仕様書を書けるようになる。											
到達目標											
映像教材でUnityの基本操作を身につける。一通りの操作を身につけ、サンプルと同等以上の実装を目指す。											
授業方法											
座学だけでなく実践を織り交ぜて授業を進めることにより、インプットとアウトプットを交互に繰り返し、効率的に実践的な知識を身につけていく。											
成績評価方法											
課題への取り組み、課題提出による総合評価を科目の成績とする。また授業への出席状況、積極的な授業参加度、授業態度によって評価を行う。											
履修上の注意											
授業理解を円滑にするため、講義ではメモを取って復習を心がけてください。社会人として正しいルールや態度を身につけるために、遅刻、欠席は厳禁とします。また必要のない私語も禁止とします。遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。また、遅刻・欠席回の講義・実習内容をクラスメイトから各自で確認しておくこと。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											
必要に応じてレジュメを配布。											
回数	授業計画										
第1回	Joint：物理機能のJointや複合コライダーの使い方を習得する										
第2回	Terrain：エディター内で3Dの地形を作ることができるTerrain機能やTreeなどを学ぶ										
第3回	サウンド機能：Unityのサウンド機能を理解し、ゲーム内で音を鳴らす方法を学ぶ										

2023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 ゲームプランナーコース

クリエイティブリサーチ 1

第4回	入力機能：各種入力（キーボード、マウス、タッチパネル、ジョイパッド）を扱う方法を学ぶ
第5回	カメラ：Unityのカメラ機能について学ぶ。自作のスクリプトでカメラを制御する方法を学ぶ。
第6回	UGUI①：Unity組み込みのUI作成システムであるUGUIの基礎について学ぶ
第7回	UGUI②：Unity組み込みのUI作成システムであるUGUIの応用的な使い方について学ぶ
第8回	Tweenモーション：DOTweenを使い、Tweenモーションを使った演出について学ぶ
第9回	ProBuilder：Unityエディター内で3DモデリングおよびテクスチャマッピングができるProBuilderについて学ぶ
第10回	NavMesh：経路探索を実現する機能であるNavMeshを理解し、使えるようになる
第11回	ステルスゲーム作成：NavMeshを実際のゲームに組み込んで、ステルスゲームの敵AIを作成する
第12回	まとめ：前期授業の振り返りを行い、後期授業に向けての導入を行う