

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 2											
対象	4年次	開講期	後期	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的な課題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											
必要に応じて都度レジュメを配布する。											
回数	授業計画										
第1回	アニメーション①：Mecanimの仕組みを理解し、3Dキャラクターのアニメーションを再生できるようになる										
第2回	アニメーション②：BlendTreeを使って異なるアニメーションを滑らかに遷移させる方法を習得する										
第3回	アニメーション③：2D BlendTreeを使って全方位への滑らかな移動を実現する。IKを使って頭部や手を制御する										

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 2

第4回	アニメーション④：UnityのAnimation機能であらゆるオブジェクトを制御する方法を理解する
第5回	ParticleSystem①：ParticleSystemの基礎を理解する。練習として煙エフェクトを作成する。
第6回	ParticleSystem②：ParticleSystemをより実践的に使っていく。練習として爆発エフェクトを作成する。
第7回	Standard Shader：UnityのStandardシェーダーを使いこなし、リッチな表現ができるようになる
第8回	Lighting：ライトの仕組みを理解する。Global Illuminationについて理解し、綺麗にベイクするコツを掴む
第9回	ポストエフェクト：ポストエフェクトの概念を理解し、Post Processing Stackを使えるようになる
第10回	AudioMixer：Audiomixer機能でBGMや効果音を別々に制御する方法や、エフェクトをかける方法などを学ぶ
第11回	TextMeshPro：TextMeshProを使ってゲーム内のテキストを装飾する方法を学ぶ
第12回	まとめ：後期授業の振り返りを行う。