

2023年度 日本工学院八王子専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制											
制作プロデュース 4											
対象	4 年次	開講期	後期	区分	必	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	阪元 彩			実務 経験	有	職種	CGデザイナー				
授業概要											
研究作品の制作計画や工程の調整、進行管理などを実践します。											
到達目標											
Unityを使用したアクションゲーム制作を通して、UIデザインを構築します。完成した作品をポートフォリオに載せることで、就職活動時の技術アピールに繋げることが出来ます。											
授業方法											
課題を総合的に評価する他、授業時間内に行われる中間チェック、授業態度についても評価します。											
成績評価方法											
授業時数の 4 分の 3 以上出席すること。											
履修上の注意											
課題提出締め切り日は守る事。課題提出が遅れる度にマイナスとなりますが、必ず提出すること。											
教科書教材											
資料を進行に応じて配布します。USBメモリ、ハードディスクは必須です。											
回数	授業計画										
第1回	アクションゲーム制作(1)コンセプトアート										
第2回	アクションゲーム制作(2)プロジェクトとシーンの作成										
第3回	アクションゲーム制作(3)タイトルの作成										

2023年度 日本工学院八王子専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制	
制作プロデュース 4	
第4回	素材制作(1)
第5回	アクションゲーム制作(4)アニメーション作成
第6回	素材制作(2)
第7回	アクションゲーム制作(5)アニメーション制御
第8回	素材制作(3)
第9回	アクションゲーム制作(6)タイルマップ
第10回	素材制作(4)
第11回	アクションゲーム制作(7)当たり判定
第12回	素材制作(5)
第13回	アクションゲーム制作(8)敵
第14回	課題提出&チェック
第15回	講評