

2024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+演習	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										

2024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 1 0 回	素材制作（4）
第 1 1 回	アクションゲーム制作（7）当たり判定
第 1 2 回	素材制作（5）
第 1 3 回	アクションゲーム制作（8）敵
第 1 4 回	課題提出&チェック
第 1 5 回	講評