

日本工学院八王子専門学校	開講年度	2019年度（平成31年度）	科目名	ゲームグラフィック 2	
科目基礎情報					
開設学科	ゲームクリエイター科四年制	コース名	ゲームプログラマーコース ゲームプランナーコース ゲームビジネスコース	開設期	後期
対象年次	1年次	科目区分	必修	時間数	45時間
単位数	1単位	授業形態	実習		
教科書/教材	毎回レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。				
担当教員情報					
担当教員	村中 智裕		実務経験の有無・職種	有・3DCGアニメーター	
学習目的					
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つけ習得することを目的とする。					
到達目標					
Blenderの基礎を理解し、学んだことを応用して個人でも3DCGを扱うことができる程度可能になる。 ・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。					
教育方法等					
授業概要	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。 Blender上で使用するテクスチャーを作成する為にGIMPソフトも使用する。				
注意点	授業理解を円滑にするために、個々のスキルに応じて復習や予習を心がけること。社会人として正しいルールを身につける為に、遅刻や欠席は厳禁とする。また必要のない私語も禁止とする。万が一、遅刻や欠席の場合は担任に連絡し、事前に届けを提出すること。特に欠席の場合は、その回の配布物を次の授業までに入手し、必ず確認しておくこと。ただし、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。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	20%	提出課題を評価する		
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表 (口頭・実技)	0%			
	平常点	80%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する		
授業計画（1回～12回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	基本操作①		ソフトの基礎知識を理解する。		
2回	基本操作②		点・辺・面の編集を理解する。		
3回	基本操作③		押し出しの機能を理解する。		
4回	基本操作④		テクスチャを使ったモデルの作成方法を知る。		
5回	基本操作⑤		UV展開を理解する。		
6回	基本操作まとめ		これまで学んだことで自由制作をする。		
7回	応用①		キャラクターの作成方法を知る。		
8回	応用②		キャラクターに骨を入れる作成方法を知る。		
9回	アニメーション基礎①		キャラクターにアニメーションを入れる方法を知る。		
10回	アニメーション基礎②		ロゴアニメーションの作成方法を知る。		
11回	制作		これまで学んだことで自由制作をする。		
12回	まとめ		後期の授業の振り返りを行う。		