

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	ゲームプロジェクト基礎演習 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	なし（各自のノートPCを使用）				
担当教員情報					
担当教員	吉富賢介		実務経験の有無・職種	有・ゲームプランナー	
学習目的					
前期の「ゲームプロジェクト基礎演習1」を通して学んだゲーム制作の流れを元に、実際のチーム制作を体験する。 制作①にて前期のプログラム授業で学んだ「追いかっこ」のアレンジ企画を考案し、実際に制作・完成させる。 制作②ではオリジナルの2Dアクションゲームを企画し、実際に制作・完成させる。 また、その制作過程において、仕様書、スケジュールなどの必要書類を作成・運用する。					
到達目標					
前期「ゲームプロジェクト基礎演習1」及び、その他、プログラム、プランニング、グラフィック授業で身に付けた能力を駆使し、C#を用いて2Dのアクションゲームを完成させる。 ・C#を用いたオリジナル2Dアクションゲームの完成 ・ゲーム制作に必要な仕様書、スケジュールなどの作成と運用					
教育方法等					
授業概要	5名程度のグループを作り、実際にゲームを作成する。 「プログラミング基礎2」とも連携し、制作作業を行う。 リーダー、メインプログラマー、プランナーなど、役職も設定し、役割分担して作業をおこなう。 仕様書やスケジュールなど、ゲーム制作に必要なドキュメントを作成し運用する。				
注意点	授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習や予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付けるために、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。万一、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。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回授業までに入手し、放課後開放などで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	0%			
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表 (口頭・実技)	50%	作品の完成度、スケジュールの達成度で評価する		
	平常点	50%	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	オリエンテーション、企画作業		「追いかっこ」のアレンジ企画をグループで作成し、教員のチェックを完了させる		
2回	仕様書、スケジュールの作成		アレンジ企画の仕様書を作成し、タスク洗い出し、スケジュールの作成を完了させる		
3回	制作練習1-①		個人個人で「追いかっこ」のアレンジ企画を実制作する		
4回	制作練習1-②		個人個人で「追いかっこ」のアレンジ企画を完成させ、教員のチェックを受ける		
5回	オリジナル2 DACT企画・仕様作成		グループでオリジナルの2 DACTゲームの企画を立案し、仕様書を作成する		
6回	オリジナル2 DACT仕様書・スケジュール完成		オリジナル2 DACTゲームの仕様書とスケジュールを完成させ、教員のチェックを受ける		
7回	制作練習2-α①		オリジナル2 DACTゲームのα版作成作業を行う。		
8回	制作練習2-α②		オリジナル2 DACTゲームのα版を完成させ、教員のチェックを受ける		
9回	制作練習2-β①		オリジナル2 DACTゲームのβ版作成作業を行う		
10回	制作練習2-β②		オリジナル2 DACTゲームのβ版を完成させ、教員のチェックを受ける		
11回	プレイ会、調整・デバッグ		プレイ会を行い、ゲームの問題点を洗い出し、調整、デバッグ作業を行う		
12回	制作練習2-完了		オリジナル2 DACTゲームを完成させ、教員のチェックを受ける		

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	ゲームプロジェクト基礎演習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CGデザイナーコース		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	なし 必要に応じて案内する							
担当教員情報								
担当教員	鈴木 靖生 他			実務経験の有無・職種	有・CGクリエイター			
学習目的								
3DCGはTV、映画、ゲームなどエンターテインメント分野やインダストリアルデザインなど工業分野に至るまで多岐に渡り用いられている。本講義では3DCG用ソフトウェア「MAYA」を使用し、作品制作を通じて各工程を理解しながら、3DCGを用いた造形やアニメーションの基礎的素養を身につける。また前期終盤にその修了課題として授業内で習得した事を応用、作品制作して提出と講評を行う。その後さらに任意のブラッシュアップ期間を設けて学園祭での展示を目指す。								
到達目標								
3DCGとその関連技術を総合的に学び、今後の進路を最低限イメージできるようになる。 3DCG制作の各工程、モデリング、レンダリング、アニメーションなどについて説明ができ、またその関連技術（合成・編集・撮影）を含めた基礎的な3DCG作品を制作することができる。そして3DCGを用いて作品をつくるうえで特に重要だと思う点について自分の経験を踏まえて考察し説明できる。 自分の作品を他者に評価されることに慣れ、それを活かして次の自己の課題とすることができる。								
教育方法等								
授業概要	3DCG制作全般の知識に触れまたそのワークフロー（製作工程）を理解するために、独自に開発した教材を用いてモデル、リグ、アニメーション、レンダリング、仕上げまでのサイクルを段階的に繰り返す、ステップ式の授業を行う。							
注意点	授業内で知り得た知識を教材テキストとは別に学習ノートとしてまとめることを薦める。ただし全ての情報を書き記そうとはせず自分なりにポイントを押さえる位で良い。また授業を通じて、作品を制作し他者に評価されるというアーティストとして避けて通れないことの練習も含まれるものの心の準備もしておくこと。							授業時数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることは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	50%	各単元（ステップ）ごとに成果の提出を行い、終盤には作品課題を課し提出・講評して評価する					
	小テスト	0%						
	レポート	0%						
	成果発表 （口頭・実技）	0%						
	平常点	50%	受講中の学習姿勢など					
授業計画（1回～15回）								
回	授業内容			各回の到達目標				
1回	レベル1 Joint初歩			提供キャラモデルのJoint入れ（ペアレント化）を理解する				
2回	制作 ポリゴン課題			ポリゴンを用いたラフモデル制作し理解する				
3回	通信ドロイド セットアップ①			腕のJoint～スキニング～ウェイトを理解する				
4回	通信ドロイド セットアップ②			IK、コンストレインなどリグ入れを理解する				
5回	ポリゴン課題 モデルチェック			ポリゴン課題の添削後、修正点、改善点を理解する				
6回	企画チェック			『修了制作』 企画チェック（個別）後、修正点、改善点を理解する				
7回	ポリゴン課題			提出直前個別チェック～指導を添削後、修正点、改善点を理解する				
8回	通信ドロイド アニメーション③			キャラクターアニメーションの基本を理解する				
9回	通信ドロイド アニメーション④			キャラクターアニメーションの基本を理解する				
10回	講評会			後期短期課題 講評会				
11回	レベル1 テクスチャリング			D缶課題 アートの準備 ローポリ～UV、ベーステクスチャを理解する				
12回	レベル1 テクスチャリング 復習			カラーマップに「状況＝要素」を描きこむ、レイヤーマスクを理解する				
13回	制作 中間提出			後期CG作品課題 中間提出を行う				
14回	レベル2 テクスチャリング			パンプ（ハイトマップ）とスペキュラーの調整を理解する				
15回	後期CG作品課題 講評会			講評会				