

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

ゲームクリエイター学科

授業科目 (科目ID)	学科基礎学習		担当教員 (実務経験)	有 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/>	
対象年次・学期	1年・前期	必修・選択区分	必修	単位数	2単位
授業形態	講義	授業回数(1回90分)	15	時間数	30時間
授業目的	各学科における、授業前学習を行う。				
到達目標	本科目終了後から始まる各授業に対して、スムーズに取り組むための準備を終了させることを目標とする。				
テキスト・ 参考図書等					
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	%	授業への取り組み姿勢で評価します。		
	レポート	%			
	小テスト	%			
	提出物	%			
	その他	100%			
履修上の 留意事項					
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	ライフデザインナビ	自己発見検査の実施		
	2	貸与コンピュータセッティング①	ソフトのインストール等		
	3	貸与コンピュータセッティング②	ソフトのインストール等		
	4	貸与コンピュータセッティング③	ソフトのインストール等		
	5	貸与コンピュータセッティング④	ソフトのインストール等		
	6	貸与コンピュータセッティング⑤	ソフトのインストール等		
	7	学則の説明①	学生便覧の説明		
	8	学則の説明②	学生便覧の説明		
	9	授業について①	シラバスの説明		
	10	授業について②	シラバスの説明		
	11	e-ラーニング①	e-ラーニングの使用法説明		
	12	e-ラーニング②	e-ラーニングの使用法説明		
	13	各種書類の準備①	各種書類の配布・記入		
	14	各種書類の準備②	各種書類の配布・記入		
15	各種書類の準備③	各種書類の配布・記入			

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

ゲームクリエイター学科

授業科目 (科目ID)	学科総合学習 I		担当教員 (実務経験)	有 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/>	
対象年次・学期	1年・通年	必修・選択区分	必修	単位数	2単位
授業形態	演習	授業回数(1回90分)	30	時間数	60時間
授業目的	学内・学外イベントの説明や準備、連絡事項の伝達、ビジネススキルなど学科の通常授業外に関わることを全般を学習する。				
到達目標	学校生活全般に関わる内容を理解し、身につけることを目標とする。				
テキスト・ 参考図書等					
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	%	授業への取り組み姿勢で評価します。		
	レポート	%			
	小テスト	%			
	提出物	%			
	その他	100%			
履修上の 留意事項					
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	ホームルーム①	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	2	ホームルーム②	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	3	ホームルーム③	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	4	ホームルーム④	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	5	ホームルーム⑤	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	6	ホームルーム⑥	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	7	ホームルーム⑦	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	8	ホームルーム⑧	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	9	ホームルーム⑨	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	10	ホームルーム⑩	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	11	ホームルーム⑪	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	12	ホームルーム⑫	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	13	ホームルーム⑬	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	14	ホームルーム⑭	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	15	ホームルーム⑮	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
	16	ホームルーム⑯	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		
17	ホームルーム⑰	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施			

18	ホームルーム⑱	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
19	ホームルーム⑲	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
20	ホームルーム⑳	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
21	ホームルーム㉑	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
22	ホームルーム㉒	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
23	ホームルーム㉓	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
24	ホームルーム㉔	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
25	ホームルーム㉕	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
26	ホームルーム㉖	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
27	ホームルーム㉗	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
28	ホームルーム㉘	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
29	ホームルーム㉙	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
30	ホームルーム㉚	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施

授業科目 (科目ID)	ゲームエンジン I		担当教員 (実務経験)	有 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/>	
対象年次・学期	1年・後期	必修・選択区分	必修	単位数	4単位
授業形態	講義	授業回数(1回90分)	30	時間数	60時間
授業目的	現在ゲーム業界において、スマートフォンアプリの開発は、切り離せません。本授業では、現在業界で使用されているゲームエンジンによるゲーム開発を学習します。				
到達目標	今後継続して使用し、制作に活用するUnityの基本操作の習熟を目標とします。				
テキスト・ 参考図書等	Unityの教科書 Unity2019完全対応版				
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	%	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	%			
	小テスト	%			
	提出物	60%			
	その他	40%			
履修上の 留意事項					
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	基本操作①	オリエンテーション		
	2	基本操作②	Unityの基本操作を学習します		
	3	基本操作③	プロジェクトとシーン作成を行いビルド方法を学習します		
	4	スクリプト	スクリプトの作成を行います		
	5	2Dデータの扱い	2Dデータの扱いについて学習します		
	6	UI	GameContorollerとUIを作成します		
	7	コリジョン	プレイヤーの操作と当たり判定を行います		
	8	Prefab	Prefabとインスタンスの概念を学習します		
	9	物理エンジン	物理エンジンを使用したオブジェクトを作成します		
	10	アニメーション	アニメーション(Animation Clip、Animator Controller)を作成します		
	11	3Dゲームの作成	3Dのプロジェクトを作成します		
	12	リソースの扱い方	アセットの読み込み方法を学習します		
	13	地形エンジン	地形エンジンを使用したマップを作成します		
	14	パーティクルシステム	パーティクルシステムでエフェクトを作成します		
15	演習制作①	シューティングゲームの制作を行います			
16	演習制作②	シューティングゲームの制作を行います			
17	演習制作③	シューティングゲームの制作を行います			

履修主題・履修内容	18	演習制作④	シューティングゲームの制作を行います
	19	演習制作⑤	アクションゲームの制作を行います
	20	演習制作⑥	アクションゲームの制作を行います
	21	演習制作⑦	アクションゲームの制作を行います
	22	演習制作⑧	アクションゲームの制作を行います
	23	演習制作⑨	アクションゲームの制作を行います
	24	演習制作⑩	パズルゲームの制作を行います
	25	演習制作⑪	パズルゲームの制作を行います
	26	演習制作⑫	パズルゲームの制作を行います
	27	演習制作⑬	パズルゲームの制作を行います
	28	演習制作⑭	パズルゲームの制作を行います
	29	演習制作⑮	パズルゲームの制作を行います
	30	演習制作⑯	パズルゲームの制作を行います

授業科目 (科目ID)	2Dゲーム制作応用		担当教員 (実務経験)	有 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/>	
対象年次・学期	1年・後期	必修・選択区分	必修	単位数	2単位
授業形態	演習	授業回数(1回90分)	30	時間数	60時間
授業目的	DirectXでの2Dゲームの制作方法を学ぶ。				
到達目標	DirectXを利用した2Dゲーム(アクションゲーム)を完成し、発表会で展示できる。				
テキスト・ 参考図書等					
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	%	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	%			
	小テスト	%			
	提出物	60%			
	その他	40%			
履修上の 留意事項	シューティングゲーム制作での経験をもとに、アクションゲーム制作における共通点や相違点を覚えながら実践していく。				
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	キャラクターの操作	横スクロールを想定したキャラクターを移動処理を作成する。		
	2	キャラクターの操作	横スクロールを想定したキャラクターを移動処理を作成する。		
	3	キャラクターと配置物の当たり判定	キャラクターと配置物がぶつかる概念を学ぶ。		
	4	キャラクターと配置物の当たり判定	キャラクターと配置物との当たり判定に必要な手順を学ぶ。		
	5	キャラクターと配置物の当たり判定	キャラクターと配置物との当たり判定に必要な手順を学ぶ。		
	6	キャラクターと配置物の当たり判定	キャラクターと配置物との当たり判定に必要な手順を学ぶ。		
	7	アクションゲーム「プロトタイプ版」制作	アクションゲームに必要な最低限の処理を実装する。		
	8	アクションゲーム「プロトタイプ版」制作	アクションゲームに必要な最低限の処理を実装する。		
	9	アクションゲーム「プロトタイプ版」制作	アクションゲームに必要な最低限の処理を実装する。		
	10	アクションゲーム「プロトタイプ版」制作	アクションゲームに必要な最低限の処理を実装する。		
	11	アクションゲーム「α版」制作	オリジナルのアクションゲームに必要な最低限の処理を実装する。		
	12	アクションゲーム「α版」制作	オリジナルのアクションゲームに必要な最低限の処理を実装する。		
	13	アクションゲーム「α版」制作	オリジナルのアクションゲームに必要な最低限の処理を実装する。		
	14	アクションゲーム「α版」制作	オリジナルのアクションゲームに必要な最低限の処理を実装する。		
15	アクションゲーム「α版」制作	オリジナルのアクションゲームに必要な最低限の処理を実装する。			
16	アクションゲーム「α版」制作	オリジナルのアクションゲームに必要な最低限の処理を実装する。			
17	アクションゲーム「α版」制作	オリジナルのアクションゲームに必要な最低限の処理を実装する。			

履修主題・履修内容	18	アクションゲーム「β版」制作	アクションゲームとして遊べる段階のものを制作する。
	19	アクションゲーム「β版」制作	アクションゲームとして遊べる段階のものを制作する。
	20	アクションゲーム「β版」制作	アクションゲームとして遊べる段階のものを制作する。
	21	アクションゲーム「β版」制作	アクションゲームとして遊べる段階のものを制作する。
	22	アクションゲーム「β版」制作	アクションゲームとして遊べる段階のものを制作する。
	23	アクションゲーム「β版」制作	アクションゲームとして遊べる段階のものを制作する。
	24	アクションゲーム「β版」制作	アクションゲームとして遊べる段階のものを制作する。
	25	アクションゲーム「マスター版」制作	オリジナルのアクションゲームを完成させる。
	26	アクションゲーム「マスター版」制作	オリジナルのアクションゲームを完成させる。
	27	アクションゲーム「マスター版」制作	オリジナルのアクションゲームを完成させる。
	28	アクションゲーム「マスター版」制作	オリジナルのアクションゲームを完成させる。
	29	作品発表会	制作したオリジナルアクションゲームを発表し、試遊してもらう。
	30	作品発表会	制作したオリジナルアクションゲームを発表し、試遊してもらう。

授業科目 (科目ID)	3Dゲーム制作基礎		担当教員 (実務経験)	有 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/>	
対象年次・学期	1年・後期	必修・選択区分	必修	単位数	4単位
授業形態	講義	授業回数(1回90分)	30	時間数	60時間
授業目的	DirectXでの3Dゲーム制作方法を学ぶ。				
到達目標	DirectXを利用した3Dゲームの基礎を構築することができる。				
テキスト・ 参考図書等					
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	%	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	%			
	小テスト	%			
	提出物	60%			
	その他	40%			
履修上の 留意事項	3Dゲーム制作を始める前に3D表現における最低限の概念をしっかりと理解し、制作に繋げていけるよう意識する。				
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	3Dポリゴンの描画処理	3Dポリゴンの描画に必要な手順を学ぶ。		
	2	Xファイルの描画処理	3DモデルとなるXファイルの描画に必要な手順を学ぶ。		
	3	カメラの操作	3D空間を扱うために必要なカメラの概念を学ぶ。		
	4	カメラの操作	カメラの基本的な処理を作成する。		
	5	キャラクターの操作	3D空間でキャラクターを動かす処理を作成する。		
	6	キャラクターの操作	3D空間でキャラクターを動かす処理を作成する。		
	7	影の描画処理	キャラクターの足元に影を描画する手順を学ぶ。		
	8	ビルボードの描画処理	3D空間でのオブジェクト描画方法の1つであるビルボードについて学ぶ。		
	9	メッシュ構造のポリゴンの描画処理	複数をポリゴンをまとめて扱う処理について学ぶ。		
	10	メッシュ構造のポリゴンの描画処理	複数をポリゴンをまとめて扱う処理について学ぶ。		
	11	メッシュ構造のポリゴンの描画処理	複数をポリゴンをまとめて扱う処理について学ぶ。		
	12	メッシュ構造のポリゴンの描画処理	複数をポリゴンをまとめて扱う処理について学ぶ。		
	13	アルファテスト処理	ポリゴンの透明部分を処理するアルファテストについて学ぶ。		
	14	カメラの追従処理	キャラクターにカメラが自動的についていく処理を作成する。		
15	カメラの追従処理	キャラクターにカメラが自動的についていく処理を作成する。			
16	モデルの当たり判定処理	3D空間でのオブジェクト同士の当たり判定について学ぶ。			
17	モデルの当たり判定処理	3D空間でのオブジェクト同士の当たり判定について学ぶ。			

履修主題・履修内容	18	線分の描画処理	3D空間に線分を描画する手順を学ぶ。
	19	階層構造によるモデルの描画処理	階層構造のキャラクターを描画する手順について学ぶ。
	20	階層構造によるモデルの描画処理	階層構造のキャラクターを描画する手順について学ぶ。
	21	階層構造によるモデルの描画処理	階層構造のキャラクターを描画する手順について学ぶ。
	22	階層構造によるモデルのモーション処理	キャラクターのモーションを実装する手順について学ぶ。
	23	階層構造によるモデルのモーション処理	キャラクターのモーションを実装する手順について学ぶ。
	24	軌跡エフェクトの描画処理	メッシュ構造のポリゴンを利用した軌跡エフェクトの実装について学ぶ。
	25	軌跡エフェクトの描画処理	メッシュ構造のポリゴンを利用した軌跡エフェクトの実装について学ぶ。
	26	3Dゲーム「プロトタイプ版」制作	3Dゲームに最低限必要な処理を実装する。
	27	3Dゲーム「プロトタイプ版」制作	3Dゲームに最低限必要な処理を実装する。
	28	3Dゲーム「プロトタイプ版」制作	3Dゲームに最低限必要な処理を実装する。
	29	3Dゲーム「プロトタイプ版」制作	3Dゲームに最低限必要な処理を実装する。
	30	3Dゲーム「プロトタイプ版」制作	3Dゲームに最低限必要な処理を実装する。

授業科目 (科目ID)	3Dゲーム制作応用 I		担当教員 (実務経験)	有 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/>	
対象年次・学期	1年・後期	必修・選択区分	必修	単位数	2単位
授業形態	演習	授業回数(1回90分)	30	時間数	60時間
授業目的	DirectXでの3Dゲーム制作方法を学ぶ。				
到達目標	DirectXを利用した3Dゲームを完成し、発表会で展示できる。				
テキスト・ 参考図書等					
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	%	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	%			
	小テスト	%			
	提出物	60%			
	その他	40%			
履修上の 留意事項	2Dゲーム制作での経験をもとに、3Dゲーム制作における共通点や相違点を覚えながら実践していく。				
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	3Dゲーム「α版」制作	オリジナルの3Dゲームに最低限必要な処理を実装する。		
	2	3Dゲーム「α版」制作	オリジナルの3Dゲームに最低限必要な処理を実装する。		
	3	3Dゲーム「α版」制作	オリジナルの3Dゲームに最低限必要な処理を実装する。		
	4	3Dゲーム「α版」制作	オリジナルの3Dゲームに最低限必要な処理を実装する。		
	5	3Dゲーム「α版」制作	オリジナルの3Dゲームに最低限必要な処理を実装する。		
	6	3Dゲーム「β版」制作	オリジナルの3Dゲームが遊べるようにまとめる。		
	7	3Dゲーム「β版」制作	オリジナルの3Dゲームが遊べるようにまとめる。		
	8	3Dゲーム「β版」制作	オリジナルの3Dゲームが遊べるようにまとめる。		
	9	3Dゲーム「β版」制作	オリジナルの3Dゲームが遊べるようにまとめる。		
	10	3Dゲーム「β版」制作	オリジナルの3Dゲームが遊べるようにまとめる。		
	11	3Dゲーム「マスター版」制作	制作したオリジナルの3Dゲームの調整を行う。		
	12	3Dゲーム「マスター版」制作	制作したオリジナルの3Dゲームの調整を行う。		
	13	3Dゲーム「マスター版」制作	制作したオリジナルの3Dゲームの調整を行う。		
	14	3Dゲーム「マスター版」制作	制作したオリジナルの3Dゲームの調整を行う。		
15	作品発表会	制作したオリジナルの3Dゲームの発表を行う。			
16	ワンシート企画書の作成	チームで制作するゲームの草案をA41枚にまとめる。			
17	ワンシート企画書の作成	チームで制作するゲームの草案をA41枚にまとめる。			

履修主題・履修内容	18	ワンシート企画書の作成	チームで制作するゲームの草案をA41枚にまとめる。
	19	ワンシート企画書の作成	チームで制作するゲームの草案をA41枚にまとめる。
	20	企画書の作成	承認を得たゲームの草案をもとに企画書を作成する。
	21	企画書の作成	承認を得たゲームの草案をもとに企画書を作成する。
	22	企画書の作成	承認を得たゲームの草案をもとに企画書を作成する。
	23	企画書の作成	承認を得たゲームの草案をもとに企画書を作成する。
	24	企画書の作成	承認を得たゲームの草案をもとに企画書を作成する。
	25	企画書の作成	承認を得たゲームの草案をもとに企画書を作成する。
	26	仕様書の作成	企画書をもとに詳細な仕様書を作成する。
	27	仕様書の作成	企画書をもとに詳細な仕様書を作成する。
	28	仕様書の作成	企画書をもとに詳細な仕様書を作成する。
	29	ガントチャートの作成	チームのスケジュール管理のためにガントチャートを作成する。
	30	ガントチャートの作成	チームのスケジュール管理のためにガントチャートを作成する。

授業科目 (科目ID)	3Dゲーム制作応用Ⅱ		担当教員 (実務経験)	有 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/>	
対象年次・学期	1年・後期	必修・選択区分	必修	単位数	2単位
授業形態	演習	授業回数(1回90分)	30	時間数	60時間
授業目的	DirectXでの3Dゲーム制作方法を学ぶ。チームでのゲーム制作過程を学ぶ。				
到達目標	DirectXを利用した3Dゲームをチーム制作で完成し、発表会で展示できる。				
テキスト・ 参考図書等					
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	%	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	%			
	小テスト	%			
	提出物	60%			
	その他	40%			
履修上の 留意事項	初めてのチーム制作になるので、お互いのスキルやスケジュールを把握しながら無理なく制作を進行できるよう行動していく。				
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	チーム制作ゲーム「プロトタイプ版」制作	チームで制作するゲームに最低限必要な処理を作成する。		
	2	チーム制作ゲーム「プロトタイプ版」制作	チームで制作するゲームに最低限必要な処理を作成する。		
	3	チーム制作ゲーム「プロトタイプ版」制作	チームで制作するゲームに最低限必要な処理を作成する。		
	4	チーム制作ゲーム「プロトタイプ版」制作	チームで制作するゲームに最低限必要な処理を作成する。		
	5	チーム制作ゲーム「プロトタイプ版」制作	チームで制作するゲームに最低限必要な処理を作成する。		
	6	チーム制作ゲーム「プロトタイプ版」制作	チームで制作するゲームに最低限必要な処理を作成する。		
	7	チーム制作ゲーム「α版」制作	企画書に沿った内容が確認できるゲームを作成する。		
	8	チーム制作ゲーム「α版」制作	企画書に沿った内容が確認できるゲームを作成する。		
	9	チーム制作ゲーム「α版」制作	企画書に沿った内容が確認できるゲームを作成する。		
	10	チーム制作ゲーム「α版」制作	企画書に沿った内容が確認できるゲームを作成する。		
	11	チーム制作ゲーム「α版」制作	企画書に沿った内容が確認できるゲームを作成する。		
	12	チーム制作ゲーム「α版」制作	企画書に沿った内容が確認できるゲームを作成する。		
	13	チーム制作ゲーム「α版」制作	企画書に沿った内容が確認できるゲームを作成する。		
	14	チーム制作ゲーム「α版」制作	企画書に沿った内容が確認できるゲームを作成する。		
15	チーム制作ゲーム「β版」制作	遊べる段階のゲームに仕上げていく。			
16	チーム制作ゲーム「β版」制作	遊べる段階のゲームに仕上げていく。			
17	チーム制作ゲーム「β版」制作	遊べる段階のゲームに仕上げていく。			

履修主題・履修内容	18	チーム制作ゲーム「β版」制作	遊べる段階のゲームに仕上げていく。
	19	チーム制作ゲーム「β版」制作	繰り返し遊べるゲームになるように調整していく。
	20	チーム制作ゲーム「β版」制作	繰り返し遊べるゲームになるように調整していく。
	21	チーム制作ゲーム「β版」制作	繰り返し遊べるゲームになるように調整していく。
	22	チーム制作ゲーム「β版」制作	繰り返し遊べるゲームになるように調整していく。
	23	チーム制作ゲーム「マスター版」制作	ゲーム全体を通して調整を行って完成させていく。
	24	チーム制作ゲーム「マスター版」制作	ゲーム全体を通して調整を行って完成させていく。
	25	チーム制作ゲーム「マスター版」制作	ゲーム全体を通して調整を行って完成させていく。
	26	チーム制作ゲーム「マスター版」制作	ゲーム全体を通して調整を行って完成させていく。
	27	チーム制作ゲーム「マスター版」制作	ゲーム全体を通して調整を行って完成させていく。
	28	チーム制作ゲーム「マスター版」制作	ゲーム全体を通して調整を行って完成させていく。
	29	チーム制作ゲーム「マスター版」制作	ゲーム全体を通して調整を行って完成させていく。
	30	作品発表会	制作したゲームの発表を行う。

授業科目 (科目ID)	3D表現技術Ⅱ		担当教員 (実務経験)	有 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/>	
対象年次・学期	1年・後期	必修・選択区分	必修	単位数	4単位
授業形態	講義	授業回数(1回90分)	30	時間数	60時間
授業目的	ゲームに必要な3Dモデルのアニメーション作成方法を学ぶ。				
到達目標	実際ゲームで使用できるレベルの3Dモデルのアニメーションを作成できる。				
テキスト・ 参考図書等					
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	%	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する		
	レポート	%			
	小テスト	%			
	提出物	60%			
	その他	40%			
履修上の 留意事項	まずは3Dモデルを作成するために必要なツールを知ること。そしてツールを繰り返し使用しながら慣れていくこと。				
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	3Dモデルの階層構造について	キャラクターの3Dモデルにおける構成について学ぶ。		
	2	3Dモデルの階層構造について	キャラクターの3Dモデルにおける構成について学ぶ。		
	3	階層構造をもったキャラクター①	テーマに沿ったキャラクターのパーツ構成を考えて作成する。		
	4	階層構造をもったキャラクター①	テーマに沿ったキャラクターのパーツ構成を考えて作成する。		
	5	階層構造をもったキャラクター①	テーマに沿ったキャラクターのパーツ構成を考えて作成する。		
	6	作成したキャラクターで自由なポーズをとる	キャラクターのパーツの向きを調整して自由なポーズを作成。		
	7	作成したキャラクターで自由なポーズをとる	キャラクターのパーツの向きを調整して自由なポーズを作成。		
	8	ニュートラルモーション	キャラクターが何もしていない時の動きを作成する。		
	9	ニュートラルモーション	キャラクターが何もしていない時の動きを作成する。		
	10	移動モーション	キャラクターが移動する時の動きを作成する。		
	11	移動モーション	キャラクターが移動する時の動きを作成する。		
	12	アクションモーション	キャラクターが攻撃をする時の動きを作成する。		
	13	アクションモーション	キャラクターが攻撃をする時の動きを作成する。		
	14	ジャンプ&着地モーション	キャラクターがジャンプをする時の動きを作成する。		
15	ジャンプ&着地モーション	キャラクターがジャンプをする時の動きを作成する。			
16	階層構造をもったキャラクター②	ゲームで使用するキャラクターのパーツ構成を考えて作成する。			
17	階層構造をもったキャラクター②	ゲームで使用するキャラクターのパーツ構成を考えて作成する。			

履修主題・履修内容	18	階層構造をもったキャラクター②	ゲームで使用するキャラクターのパーツ構成を考えて作成する。
	19	階層構造をもったキャラクター②	ゲームで使用するキャラクターのパーツ構成を考えて作成する。
	20	オリジナルキャラクターのモーション	キャラクターのニュートラルモーションを作成する。
	21	オリジナルキャラクターのモーション	キャラクターのニュートラルモーションを作成する。
	22	オリジナルキャラクターのモーション	キャラクターの移動モーションを作成する。
	23	オリジナルキャラクターのモーション	キャラクターの移動モーションを作成する。
	24	オリジナルキャラクターのモーション	キャラクターのアクションモーションを作成する。
	25	オリジナルキャラクターのモーション	キャラクターのアクションモーションを作成する。
	26	オリジナルキャラクターのモーション	キャラクターのジャンプモーションを作成する。
	27	オリジナルキャラクターのモーション	キャラクターのジャンプモーションを作成する。
	28	オリジナルキャラクターのモーション	キャラクターのオリジナルモーションを作成する。
	29	オリジナルキャラクターのモーション	キャラクターのオリジナルモーションを作成する。
	30	オリジナルキャラクターのモーション	キャラクターのオリジナルモーションを作成する。