

# 2020年度 授 業 計 画

No.1

授業科目	就職講座 I		担当教員	吉田/クラス担任	クラス	ゲームクリエイター科2年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	この科目は前期のビジネス講座を基盤として、後期いよいよ就職活動に必要な、正しい履歴書の書き方や面接スキル向上を重点に就職対策を行います。自分をしっかり表現できる自己PR,志望動機などを段階的に整理をして履歴書やエントリーシートをしっかりと記述できるようにモチベーションを上げていきます。						
評価方法	成績評価	期末試験及び平常授業の取り組み姿勢、出席状況、提出課題の総合成績で評価する					
	評価割合	試験	60 %	課題	0 %	他	40 %
教科書	就職テキスト他			副教材および参考文献		映像資料(専門学校の就職ガイド)とプリント	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	就職活動の心構え①	就職活動そのものや働く意義や心構えを伝える
第2回	就職活動の心構え②	企業の求める人材。身だしなみのポイント
第3回	履歴書とエントリーポイント	履歴書、エントリーシートの書き方を解説する。
第4回	面接練習①	面接の重要さと種類の解説をする。PREP法。担任と共に面接
第5回	面接練習②	面接ロールプレイ
第6回	履歴書記入と写真撮影(予定)	履歴書記入と就職用写真の撮影
第7回	面接練習③	面接ロールプレイ 以降2チームに分かれて面接練習
第8回	面接練習④	面接ロールプレイ
第9回	面接練習⑤	面接ロールプレイ
第10回	面接練習⑥	面接ロールプレイ
第11回	面接練習⑦	面接ロールプレイ
第12回	面接練習⑧	面接ロールプレイ
第13回	面接練習⑨	面接ロールプレイ
第14回	面接練習⑩	面接ロールプレイ
第15回	面接練習⑪	面接ロールプレイ
第16回	期末試験	期末試験の実施

# 2020年度 授 業 計 画

No.1

授業科目	就職講座Ⅱ		担当教員	竹野谷 義彰	クラス	ゲームクリエイター科2年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	この授業では、企業の就職選考試験として取り入れられているSPI(選抜試験の総称としてSPIという語を用いるが、実際の試験は様々な問題が存在)試験対策を行う。SPIでは言語分野・非言語分野、一般常識では国語・社会・数学等の中から学習すべきポイントについて理解を深め知識の定着を図る。授業の中で、模擬テスト(性格検査・SPI3)を実施し、自分の理解度を確認して就職試験の本番までに突破できる力を養成すること目標とする。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	50 %	課題	30 %	他	20 %
教科書	・「SPIクリア問題集」			副教材および参考文献		・プリント資料	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	ガイダンス、性格検査	ガイダンス、性格検査(SPI3 PS-P)の実施(40分)
第2回	校外学習	校外学習
第3回	SPI3(性格検査解説)	SPI3 PS-P返却と解説
第4回	言語分野(国語)・非言語分野(数学)	数学(式と計算①②)、国語(漢字の読み①②③)
第5回	言語分野(国語)・非言語分野(数学)	数学(速さの基礎・旅人算)、国語(漢字の書き取り①②)
第6回	言語分野(国語)・非言語分野(数学)	数学(通過算・流水算)、国語(同音異義語①②③)
第7回	言語分野(国語)・非言語分野(数学)	数学(割合の基礎・濃度)、国語(同訓異字)
第8回	SPI3模擬テスト	SPI3 Type-R模擬試験
第9回	言語分野(国語)・非言語分野(数学)	数学(損益算・仕事算)、国語(語句の意味、2語の関係)
第10回	SPI3 Type-R解説	SPI3 Type-R返却と解説
第11回	言語分野(国語)・非言語分野(数学)	数学(虫食い算、順列・確率)、国語(同意語・類義語、反対語)
第12回	非言語分野(数学)	数学(集合、推理、図形と角度、体積・面積)
第13回	非言語分野(社会①)	社会①(日本地理①②③、世界地理①②③)
第14回	非言語分野(社会②)	社会②(政治経済①②③④⑤、現代社会)
第15回	まとめ	まとめ
第16回	期末試験	期末試験

# 2020年度 授 業 計 画

Ver.2020

No.1

授業科目	ゲームプランニング応用	担当教員	日比野	クラス	ゲームクリエイター科2年		
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	前期立案した企画に基づき、アナログゲームの実制作を学ぶ。スケジュール作成、管理、ゲームマニュアル、パッケージ制作までをより実践に近い形で体験することを主な目的とする。 <基本構成は下記の通り> ・ゲームルールの整理 ・パッケージの考案 ・ゲームタイトル開発 ・ゲーム実制作体験 ・スケジュール工程の作成と管理						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	70 %	他	30 %
教科書	なし			副教材および参考文献		なし	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	講義ガイダンス	・講義の流れ ・講義の目的 ・講義全体スケジュール 等
第2回	企画プレゼンテーション①	・企画案チーム別にて発表A～Dチーム
第3回	企画プレゼンテーション②	・企画案チーム別にて発表E～Hチーム
第4回	タイトル&キービジュアル	・タイトルおよびキービジュアル案開発
第5回	テストプレイ①	・ゲームのルールに従いテストプレイ用素材作成
第6回	テストプレイ②	・ゲームルールの確認～見直し
第7回	ゲームルールの検討・決定	・テストプレイによるゲームルール検討～決定
第8回	ゲーム素材の整理発注	・ゲーム制作にあたっての必要素材の洗い出～発注
第9回	工程スケジュール作成	・制作スケジュールの作成
第10回	ルールBOOK制作	・ゲームルールブックの構成案作成
第11回	ゲーム制作作業	・作業分担の決定～制作作業
第12回	各素材制作進行①	・チーム別 各種素材進行～チェック
第13回	各素材制作進行②	・チーム別 各種素材進行～チェック
第14回	各素材制作進行③	・チーム別 各種素材進行～チェック
第15回	パッケージ制作・組立	・パッケージデザイン作成～完成
第16回	作品評価	・完成作品評価成績

# 2020年度 授 業 計 画

No.1

授業科目	ゲーム開発演習		担当教員	佐久間／柴田／山田	クラス	ゲームクリエイター科2年	
期別	後期	履修コマ数	3 コマ／週	授業形態	演習	単位数	3

授業概要	この科目は、グループで制作を行うことにより、会社組織の中で同じ部署のメンバと行う業務を擬似的に体験する。社会人として必須となる、企画～制作までの一連の流れとそれに関する知識を習得する。その中で、企画書やスケジュール表、発表資料の体裁を体得する。完成作品はWeb動画とオンラインストレージにデータをアップロードを行い、就職活動、ポートフォリオ、企業面談に活用する。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	80 %	他	20 %
教科書	各自必要に応じて購入 (現在所有の教科書を使うこととも)			副教材および 参考文献	企画書・外部設計書・内部 設計書などのテンプレート		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	ゲーム開発①	チーム決定 制作目標の設定について
第2回	ゲーム開発①	チーム目標、企画、スケジュール
第3回	ゲーム開発①	チーム目標、企画、スケジュール
第4回	ゲーム開発①	チェック・制作
第5回	ゲーム開発①評価	フィードバックと試遊会
第6回	ゲーム開発①評価	フィードバックと試遊会
第7回	ゲーム開発①	チェック・制作
第8回	ゲーム開発①	チェック・制作
第9回	ゲーム開発①コンポジット	Web動画で作品紹介の撮影
第10回	ゲーム開発①コンポジット	Web動画で作品紹介の撮影
第11回	ゲーム開発①コンポジット	課題作品のデータのまとめ方解説
第12回	ゲーム開発①コンポジット	作品の提出、まとめ
第13回	ゲーム開発②	チーム決定 制作目標の設定について
第14回	ゲーム開発②	チーム目標、企画、スケジュール
第15回	ゲーム開発②	チーム目標、企画、スケジュール
第16回	ゲーム開発②	チェック・制作

	講義計画	実施細目
第17回	ゲーム開発②評価	フィードバックと試遊会
第18回	ゲーム開発②評価	フィードバックと試遊会
第19回	ゲーム開発②	チェック・制作
第20回	ゲーム開発②	チェック・制作
第21回	ゲーム開発②コンポジット	Web動画で作品紹介の撮影
第22回	ゲーム開発②コンポジット	Web動画で作品紹介の撮影
第23回	ゲーム開発②コンポジット	課題作品のデータのまとめ方解説
第24回	ゲーム開発②コンポジット	作品の提出、まとめ
第25回	ゲーム開発③	チーム決定 制作目標の設定について
第26回	ゲーム開発③	チーム目標、企画、スケジュール
第27回	ゲーム開発③	チーム目標、企画、スケジュール
第28回	ゲーム開発③	チェック・制作
第29回	ゲーム開発③評価	フィードバックと試遊会
第30回	ゲーム開発③評価	フィードバックと試遊会
第31回	ゲーム開発③	チェック・制作
第32回	ゲーム開発③	チェック・制作
第33回	ゲーム開発③コンポジット	Web動画で作品紹介の撮影
第34回	ゲーム開発③コンポジット	Web動画で作品紹介の撮影
第35回	ゲーム開発③コンポジット	課題作品のデータのまとめ方解説
第36回	ゲーム開発③コンポジット	作品の提出、まとめ
第37回	ゲーム開発④	チーム決定 制作目標の設定について
第38回	ゲーム開発④	チーム目標、企画、スケジュール
第39回	ゲーム開発④評価	フィードバックと試遊会
第40回	ゲーム開発④評価	フィードバックと試遊会
第41回	ゲーム開発④	チェック・制作
第42回	ゲーム開発④	チェック・制作
第43回	ゲーム開発④	Web動画で作品紹介の撮影
第44回	ゲーム開発④コンポジット	課題作品のデータのまとめ方解説
第45回	ゲーム開発④コンポジット	課題作品のデータのまとめ
第46回	ゲーム開発④コンポジット	課題作品のデータのまとめ
第47回	ゲーム開発④コンポジット	課題作品のデータのまとめ
第48回	ゲーム開発④コンポジット	作品の提出、まとめ

# 2020年度 授 業 計 画

No.1

授業科目	中級課題作品制作		担当教員	立木・千野	クラス	ゲームクリエイター科2年	
期別	後期	履修コマ数	2 コマ/週	授業形態	演習	単位数	2

授業概要	この科目は、中級課題作品制作を行うことにより、ゲームクリエイター科の各コースで学んだ知識と技術を活かし、課題作品を制作する。課題内容はコースごとに応用課題を設定し、授業内で解説を行う。完成作品はWeb動画とオンラインストレージにデータをアップロードを行い、就職活動、ポートフォリオ、企業面談に活用する。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	80 %	他	20 %
教科書	各自必要に応じて購入 (現在所有の教科書を使うことも)			副教材および 参考文献		企画書・外部設計書・内部 設計書などのテンプレート	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	中級課題1	プログラム課題解説「ゲームPG応用課題Ⅰ」
第2回	中級課題1	グラフィック課題解説「構築課題Ⅰ」
第3回	中級課題2	プログラム課題解説「ゲームPG応用課題Ⅱ」
第4回	中級課題2	グラフィック課題解説「構築課題Ⅱ」
第5回	中級課題3	プログラム課題解説「ゲームPG応用課題Ⅲ」
第6回	中級課題3	グラフィック課題解説「構築課題Ⅲ」
第7回	中級課題4	プログラム課題解説「2D挙動応用課題Ⅰ」
第8回	中級課題4	グラフィック課題解説「造形構築課題Ⅰ」
第9回	中級課題5	プログラム課題解説「2D挙動応用課題Ⅱ」
第10回	中級課題5	グラフィック課題解説「造形構築課題Ⅱ」
第11回	中級課題6	プログラム課題解説「2D挙動応用課題Ⅲ」
第12回	中級課題6	グラフィック課題解説「造形構築課題Ⅲ」
第13回	中級課題7	プログラム課題解説「機能実装課題Ⅰ」
第14回	中級課題7	グラフィック課題解説「造形描画課題Ⅰ」
第15回	中級課題8	プログラム課題解説「機能実装課題Ⅱ」
第16回	中級課題8	グラフィック課題解説「造形描画課題Ⅱ」

	講義計画	実施細目
第17回	中級課題9	プログラム課題解説「機能実装課題Ⅲ」
第18回	中級課題9	グラフィック課題解説「造形描画課題Ⅲ」
第19回	中級課題10	プログラム課題解説「機能拡張課題Ⅰ」
第20回	中級課題10	グラフィック課題解説「選考応用課題Ⅰ」
第21回	中級課題11	プログラム課題解説「機能拡張課題Ⅱ」
第22回	中級課題11	グラフィック課題解説「選考応用課題Ⅱ」
第23回	課題評価	プログラム課題のフィードバックと試遊会
第24回	課題評価	グラフィック課題のフィードバックと試遊会
第25回	課題の調整と修正	プログラム課題のブラッシュアップについて
第26回	課題の調整と修正	グラフィック課題のブラッシュアップについて
第27回	作品紹介動画	Web動画で作品紹介の撮影方法Ⅰ
第28回	作品紹介動画	Web動画で作品紹介の撮影方法Ⅱ
第29回	作品紹介動画	動画撮影
第30回	作品紹介動画	動画撮影
第31回	作品データのコンポジット	課題作品のデータのまとめ方解説
第32回	作品データのコンポジット	中級課題作品の提出、まとめ

# 2020年度 授 業 計 画

No.1

授業科目	ゲームエンジン基礎	担当教員	山田龍明	クラス	ゲームクリエイター科2年		
期別	後期	履修コマ数	3 コマ/週	授業形態	演習	単位数	3

授業概要	ゲーム業界で広く使われているゲームエンジン『Unity』を使用してゲーム開発を行う。ツールの基本的な使い方やワークフロー、C#によるプログラミングを演習形式で学び、ゲーム開発能力の向上を図る。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	30 %	課題	40 %	他	30 %
教科書	Unityの教科書 Unity2019完全対応版			副教材および参考文献		なし	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション	授業内容の説明
第2回	パズルゲーム開発①	企画作成
第3回	パズルゲーム開発②	タスク作成、スケジュール管理
第4回	パズルゲーム開発③	タイルマップの使い方
第5回	パズルゲーム開発④	アニメーション
第6回	パズルゲーム開発⑤	中間発表
第7回	パズルゲーム開発⑥	開発演習
第8回	パズルゲーム開発⑦	開発演習
第9回	パズルゲーム開発⑧	開発演習
第10回	パズルゲーム開発⑨	発表
第11回	2Dアクションゲーム開発①	企画作成
第12回	2Dアクションゲーム開発②	タスク作成、スケジュール管理
第13回	2Dアクションゲーム開発③	メカニムの理解
第14回	2Dアクションゲーム開発④	アニメーション遷移
第15回	2Dアクションゲーム開発⑤	開発演習
第16回	2Dアクションゲーム開発⑥	開発演習



	講 義 計 画	実 施 細 目
第17回	2Dアクションゲーム開発⑦	中間発表
第18回	2Dアクションゲーム開発⑧	開発演習
第19回	2Dアクションゲーム開発⑨	開発演習
第20回	2Dアクションゲーム開発⑩	開発演習
第21回	2Dアクションゲーム開発⑪	開発演習
第22回	2Dアクションゲーム開発⑫	発表
第23回	音楽ゲーム開発①	企画作成
第24回	音楽ゲーム開発②	タスク作成、スケジュール管理
第25回	音楽ゲーム開発③	モーシヨンプレンド①
第26回	音楽ゲーム開発④	モーシヨンプレンド②
第27回	音楽ゲーム開発⑤	ライティングの基礎
第28回	音楽ゲーム開発⑥	ポストプロセスの基礎
第29回	音楽ゲーム開発⑦	中間発表
第30回	音楽ゲーム開発⑧	開発演習
第31回	音楽ゲーム開発⑨	開発演習
第32回	音楽ゲーム開発⑩	開発演習
第33回	音楽ゲーム開発⑪	開発演習
第34回	音楽ゲーム開発⑫	発表
第35回	3Dアクションゲーム開発①	企画作成
第36回	3Dアクションゲーム開発②	タスク作成、スケジュール管理
第37回	3Dアクションゲーム開発③	エフェクトの作り方
第38回	3Dアクションゲーム開発④	同期の方法
第39回	3Dアクションゲーム開発⑤	エディターの拡張
第40回	3Dアクションゲーム開発⑥	スコアのセーブ
第41回	3Dアクションゲーム開発⑦	中間発表
第42回	3Dアクションゲーム開発⑧	開発演習
第43回	3Dアクションゲーム開発⑨	開発演習
第44回	3Dアクションゲーム開発⑩	開発演習
第45回	3Dアクションゲーム開発⑪	開発演習
第46回	3Dアクションゲーム開発⑫	発表
第47回	まとめ	まとめ
第48回	期末試験	期末試験の実施

## 2020年度 授 業 計 画

No.1

授業科目	C++演習基礎(DXLib)		担当教員	佐久間 洋	クラス	ゲームクリエイター科2年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	この科目ではゲームプログラミングに必要なアルゴリズムや数学について学習する。 具体的には、ファイル出力/入力・文字列入力の他、回転角度や、様々な形状の衝突判定を学習する。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	80 %	課題	0 %	他	20 %
教科書	なし			副教材および参考文献	データ配布、PDF		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	ガイダンス	授業の目的・進行方法・評価
第2回	ファイル出力/入力	ファイル出力・ファイル入力・ファイルパスの解決
第3回	文字列入力	キーボードからの文字列入力の取得
第4回	ゲーム数学入門	三角関数を用いた角度計算・ベクトルの概念
第5回	ゲーム数学基礎1	ラジアンとデグリーの概要と相互変換
第6回	ゲーム数学基礎2	2D・3D空間でのベクトルの計算方法
第7回	ゲーム数学基礎3	ラジアンを活用した座標回転
第8回	ゲーム数学基礎4	ラジアンを活用したベクトルの回転
第9回	まとめ・中間試験	まとめ・中間試験
第10回	行列1	行列の概要・加算・乗算について
第11回	行列2	回転行列
第12回	行列3	拡大行列・平行移動行列
第13回	衝突判定1	直線と直線・円と円・円と直線の衝突判定
第14回	衝突判定2	3D空間での衝突判定
第15回	まとめ	振り返り
第16回	期末試験	期末試験

# 2020年度 授 業 計 画

No.1

授業科目	C++言語応用	担当教員	花井 直人	クラス	ゲームクリエイター科2年		
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	2Dゲーム、3Dゲームから、アルゴリズムを学ぶ 個々の作品や教材を題材に、ソースレビューを行いながら、 実際にプログラムの書き方、アルゴリズムの使い方、考え方を実践する						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	100 %	他	0 %
教科書	なし			副教材および参考文献	Crecolサーバー(課題提出/修正用)		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	題材ゲームを決定	学生の要望を聞き、題材ゲームを決定する
第2回	題材ゲームの説明①	作成するゲームの内容を説明、アルゴリズムを説明する
第3回	題材ゲームの作成①	題材ゲームを作成する
第4回	ソースレビュー①	作成したゲームをソースレビューする
第5回	題材ゲームの説明②	作成するゲームの内容を説明、アルゴリズムを説明する
第6回	題材ゲームの作成②	題材ゲームを作成する
第7回	ソースレビュー②	作成したゲームをソースレビューする
第8回	題材ゲームの説明③	作成するゲームの内容を説明、アルゴリズムを説明する
第9回	題材ゲームの作成③	題材ゲームを作成する
第10回	ソースレビュー③	作成したゲームをソースレビューする
第11回	題材ゲームの説明④	作成するゲームの内容を説明、アルゴリズムを説明する
第12回	題材ゲームの作成④	題材ゲームを作成する
第13回	ソースレビュー④	作成したゲームをソースレビューする
第14回	題材ゲームの説明⑤	作成するゲームの内容を説明、アルゴリズムを説明する
第15回	題材ゲームの作成⑤	題材ゲームを作成する
第16回	ソースレビュー⑤	作成したゲームをソースレビューする

# 2020年度 授 業 計 画

No.1

授業科目	サーバーネットワーク基礎	担当教員	山田龍明	クラス	ゲームクリエイター科2年		
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	近年のゲーム業界ではネットワークに対応している製品が当たり前になっており、開発者にとってサーバーやネットワークに関する知識は必須のものになってきている。本授業ではサーバーとネットワークに関する基本的な概要を学習した後、実際にサーバーの構築や操作を演習形式で行い、ゲームにおけるサーバーの役割について理解を深める。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	70 %	課題	0 %	他	30 %
教科書	この一冊で全部わかる サーバーの基本		副教材および参考文献		なし		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション	授業内容の説明
第2回	障害対策①	RAID
第3回	障害対策②	クラスタリング
第4回	セキュリティ①	ファイアウォール
第5回	セキュリティ②	IDSとIPS
第6回	運用管理①	リモート管理
第7回	運用管理②	バックアップとリストア
第8回	運用管理③	コマンド
第9回	小テスト	小テストの実施
第10回	演習①	マルチプレイ環境構築
第11回	演習②	座標同期
第12回	演習③	生成物の同期
第13回	演習④	情報の受け渡し
第14回	演習⑤	アニメーション同期
第15回	まとめ	まとめ
第16回	期末試験	期末試験の実施

# 2020年度 授 業 計 画

No.1

授業科目	DirectX基礎		担当教員	千野正登	クラス	ゲームクリエイター科2年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	描画のみではなくDirectXを用いた具体的なゲーム開発技術の学習を行う						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	50 %	課題	50 %	他	20 %
教科書	なし			副教材および 参考文献			

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション	授業内容の説明
第2回	ビルボード基礎	ビルボードとは(基礎)
第3回	ビルボード基礎応用	ビルボードとは(基礎)を使った実践的プログラムの学習
第4回	移動処理基礎	円運動処理
第5回	移動処理応用	平行移動処理
第6回	境界球当たり判定	バウンディングスフィアによる当たり判定
第7回	AABB当たり判定	軸並行境界ボックスによる当たり判定
第8回	OBB当たり判定	有向境界ボックスによる当たり判定
第9回	レイ当たり判定	変異ベクトルによる当たり判定
第10回	DirectSound基礎	DirectSoundとは
第11回	サウンド再生実践	基本的なサウンド再生
第12回	ストリーミング再生	ストリーミングバッファによる再生
第13回	3Dサウンド	ドップラー効果の実装
第14回	サウンドエフェクト	リバーブ、エコーなどのサウンドエフェクトの実装
第15回	まとめ	まとめの解説
第16回	期末試験	期末試験の実施

# 2020年度 授 業 計 画

No.1

授業科目	3DCG演習応用		担当教員	立木健太郎	クラス	ゲームクリエイター科2年選択	
期別	後期	履修コマ数	2 コマ/週	授業形態	演習	単位数	2

授業概要	この科目は3DCGの基本的な制作行程の習得を目標とし、Mayaを使用して3DCGの応用技能の習得を目指した授業です。「モデリング」、「アニメーション」は応用を中心に制作方法などを学びます。ゲームオブジェクトの制作方法の基礎を中心に習得します。3DCGの作品制作では、オリジナルのイメージを制作することを目指します。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	70 %	他	30 %
教科書	Maya トレーニングブック 4			副教材および参考文献		授業で使用するサンプルデータを配布	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	作品制作のための応用課題Ⅰ	リアルタイムレンダリングのセットアップ① 課題解説
第2回	作品制作のための応用課題Ⅰ	リアルタイムレンダリングのセットアップ①
第3回	作品制作のための応用課題Ⅰ	リアルタイムレンダリングのセットアップ① 課題解説
第4回	作品制作のための応用課題Ⅰ	リアルタイムレンダリングのセットアップ①
第5回	作品制作のための応用課題Ⅰ	リアルタイムレンダリングのセットアップ① 課題解説
第6回	作品制作のための応用課題Ⅰ	リアルタイムレンダリングのセットアップ①
第7回	作品制作のための応用課題Ⅰ	リアルタイムレンダリングのセットアップ① 課題解説
第8回	作品制作のための応用課題Ⅰ	リアルタイムレンダリングのセットアップ① まとめ
第9回	作品制作のための応用課題Ⅱ	リアルタイムレンダリングのセットアップ② 課題解説
第10回	作品制作のための応用課題Ⅱ	リアルタイムレンダリングのセットアップ②
第11回	作品制作のための応用課題Ⅱ	リアルタイムレンダリングのセットアップ② 課題解説
第12回	作品制作のための応用課題Ⅱ	リアルタイムレンダリングのセットアップ②
第13回	作品制作のための応用課題Ⅱ	リアルタイムレンダリングのセットアップ② 課題解説
第14回	作品制作のための応用課題Ⅱ	リアルタイムレンダリングのセットアップ②
第15回	作品制作のための応用課題Ⅱ	リアルタイムレンダリングのセットアップ② 課題解説
第16回	作品制作のための応用課題Ⅱ	リアルタイムレンダリングのセットアップ② まとめ

	講 義 計 画	実 施 細 目
第17回	作品制作のための応用課題Ⅲ	ポートフォリオのための制作課題① 課題解説
第18回	作品制作のための応用課題Ⅲ	ポートフォリオのための制作課題①
第19回	作品制作のための応用課題Ⅲ	ポートフォリオのための制作課題① 課題解説
第20回	作品制作のための応用課題Ⅲ	ポートフォリオのための制作課題①
第21回	作品制作のための応用課題Ⅲ	ポートフォリオのための制作課題① 課題解説
第22回	作品制作のための応用課題Ⅲ	ポートフォリオのための制作課題①
第23回	作品制作のための応用課題Ⅲ	ポートフォリオのための制作課題① 課題解説
第24回	作品制作のための応用課題Ⅲ	ポートフォリオのための制作課題① まとめ
第25回	作品制作のための応用課題Ⅳ	ポートフォリオのための制作課題② 課題解説
第26回	作品制作のための応用課題Ⅳ	ポートフォリオのための制作課題②
第27回	作品制作のための応用課題Ⅳ	ポートフォリオのための制作課題② 課題解説
第28回	作品制作のための応用課題Ⅳ	ポートフォリオのための制作課題②
第29回	作品制作のための応用課題Ⅳ	ポートフォリオのための制作課題② 課題解説
第30回	作品制作のための応用課題Ⅳ	ポートフォリオのための制作課題②
第31回	作品制作のための応用課題Ⅳ	ポートフォリオのための制作課題② 課題解説
第32回	作品制作のための応用課題Ⅳ	ポートフォリオのための制作課題② まとめ

# 2020年度 授 業 計 画

No.1

授業科目	デッサン応用		担当教員	立木健太郎	クラス	ゲームクリエイター科2年選択	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	この科目はデッサンの応用技術の習得を目標としています。2D、3DCGのための立体に対する基本的な理解や知識を習得して、ポートフォリオに掲載することが可能な作品の制作を目指します。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	20 %	課題	60 %	他	20 %
教科書	なし			副教材および参考文献		デモ制作、プリント、参考作品等	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	後期授業について	授業について 前期の振り返り
第2回	デッサンの応用 I	質感描写 基礎講義
第3回	デッサンの応用 I	質感描写 デッサン実習
第4回	デッサンの応用 I	質感描写 デッサン実習
第5回	デッサンの応用 I	質感描写 基礎講義
第6回	デッサンの応用 I	質感描写 デッサン実習
第7回	デッサンの応用 I	質感描写 デッサン実習
第8回	デッサンの応用 II	モチーフ解説 質感描写のある静物
第9回	デッサンの応用 II	デッサン実習 質感描写のある静物
第10回	デッサンの応用 II	デッサン実習 質感描写のある静物
第11回	デッサンの応用 II	モチーフ解説 質感描写のある静物
第12回	デッサンの応用 II	デッサン実習 質感描写のある静物
第13回	デッサンの応用 II	デッサン実習 質感描写のある静物
第14回	デッサンの応用 II	モチーフ解説 質感描写のある静物
第15回	デッサンの応用 II	デッサン実習 質感描写のある静物
第16回	講評会	講評会を実施



# 2020年度 授 業 計 画

No.1

授業科目	ポートフォリオ演習		担当教員	柴田大地	クラス	ゲームクリエイター科2年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	<p>この授業では就職活動に向けていつでも企業対応をできるポートフォリオの状態を作ることを目指す。希望企業へ自分のスキルをPRできる目的に沿ったポートフォリオの完成を目指す。ページフォーマットの再確認、表紙・中扉のデザイン、ページネーション、出力の基礎を身に付け、学生が自分でポートフォリオを制作できるスキルを身に付ける。月末での提出を設け、細かな目標への到達を目的とする。</p>						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	70 %	他	30 %
教科書	なし			副教材および参考文献		PDF、プリント	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション	概要説明 現状把握
第2回	ページフォーマット1	レイアウト 復習
第3回	ページフォーマット2	チューニング
第4回	ページフォーマット3	チェック・修正
第5回	表紙デザイン1	事例紹介・アイデア出し
第6回	表紙デザイン2	ラムネール・ラフ制作
第7回	表紙デザイン3	ラムネール・ラフチェック
第8回	表紙デザイン4	制作作業
第9回	表紙デザイン5	制作作業
第10回	表紙デザイン6	チェック・修正
第11回	中扉デザイン1	事例紹介・アイデア出し
第12回	中扉デザイン2	ラムネール・ラフ制作
第13回	中扉デザイン3	制作作業
第14回	中扉デザイン4	チェック・修正
第15回	掲載作業	制作作業
第16回	提出	ファイリングしたものをチェック・修正

# 2020年度 授 業 計 画

No.1

授業科目	3Dレンダリング実践	担当教員	柴田 大地	クラス	ゲームクリエイター科2年		
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	この科目では就活用ポートフォリオの制作に向け、3D作品を魅力的に見せるレンダリングの基礎からレクチャーを行う。基本的なMAYAのシェーダやライトの説明と、Unityなどのゲームエンジンを用いたレンダリング方法までの一連の流れを解説し、学生自身で行えるようにする。演習形式で書き出し作業を実践的に行うことで、レンダリングに対する理解を深める。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	80 %	他	20 %
教科書	なし	副教材および参考文献		データ配布、PDF			

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション	授業全体の概要解説。
第2回	レンダリング応用①	レンダリングの基礎について。
第3回	レンダリング実践①	サンプルのモデルを元に、静止画での書き出し実践。
第4回	レンダリング応用②	基礎的なマテリアルとライトの設定について。
第5回	レンダリング実践②	サンプルのモデルを元に、静止画での書き出し実践。
第6回	レンダリング応用③	背景オブジェクトとカメラについて。
第7回	レンダリング実践③	サンプルのモデルを元に、静止画での書き出し実践。
第8回	レンダリング応用④	レンダー設定について。
第9回	レンダリング実践④	制作したモデルを元に、静止画での書き出し実践。
第10回	レンダリング応用⑤	アーノルドを使ったレンダリングについて①。
第11回	レンダリング実践⑤	制作したモデルを元に、静止画での書き出し実践。
第12回	レンダリング応用⑥	アーノルドを使ったレンダリングについて②。
第13回	レンダリング実践⑥	制作したモデルを元に、静止画での書き出し実践。
第14回	後期のまとめ	ここまでの授業内容の取りまとめ作業。
第15回	課題提出日	最終提出についての確認。
第16回	まとめ	授業の振り返り

# 2020年度 授 業 計 画

No.1

授業科目	映像制作演習		担当教員	植田勉	クラス	ゲームクリエイター科2年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	この科目は動画作成に必要な編集、合成、エフェクトの技術を中心に学び、集大成でもあるデモリールの制作を通して、動的ポートフォリオの初号版完成を目標とする。また、矩形やマスクの基本的な作成方法を学び、タイトル制作に必要な基礎技術も身に付け、表現に幅を持たせることを狙いとする。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	%	課題	70 %	他	30 %
教科書	オリジナルPPT			副教材および参考文献		適宜プリント、指定データの配布	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	授業オリエンテーション	全体授業概要説明、前期の復習(トランスフォーム)
第2回	エフェクト機能①	エフェクト機能を使用したアニメーション
第3回	エフェクト機能②	エフェクト機能を使用したアニメーション
第4回	モーションコントロール	曲線のモーションコントロール、イージーイーズ
第5回	親子関係とプリコンポーズ①	親子関係、プリコンポーズ
第6回	親子関係とプリコンポーズ②	ヌルオブジェクト、調整レイヤー
第7回	課題制作①	各機能を使用した課題の制作
第8回	課題提出②	課題チェックと提出
第9回	マスクとマスクパス①	マスク作成とマスクパスの読み込み、エフェクト
第10回	マスクとマスクパス②	エフェクトを使用したマスクアニメーション
第11回	シェイプレイヤー①	シェイプの作成、グループ化とトリミング
第12回	シェイプレイヤー②	シェイプレイヤーを使用したアニメーションの制作
第13回	デモリール制作①-期末課題	各機能を使用したデモリールの制作
第14回	デモリール制作②-期末課題	編集、課題制作
第15回	デモリール制作③-期末課題	課題チェックと提出
第16回	後期のまとめ	デモリールをポートフォリオとしてまとめ提出