

授 業 計 画

No.1

| | | | | | | | |
|------|--------|-------|--------|------|-----|--------------|---|
| 授業科目 | ビジネス講座 | | 担当教員 | 吉田 稔 | クラス | ゲームクリエイター科2年 | |
| 期別 | 前期 | 履修コマ数 | 1 コマ/週 | 授業形態 | 講義 | 単位数 | 1 |

| | | | | | | | |
|------|---|---|------|------------|-----|---------------|------|
| 授業概要 | このビジネス講座の目的は、ビジネスの基本的な知識、社会人としてのマナーなどを学ぶことです。また人財育成の課題である、問題力発見、提案力、発言力など仕事に必要な内容も学びます。具体的には8つの意識(顧客、品質、納期、時間、目標他、)を中心に個人またはチームで働くマインドを身に着けます。目標値として社会人に必要な能力を評価するビジネス検定3級(2級)全体合格率90%以上を目指します。 | | | | | | |
| 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 | 70 % | 課題 | 0 % | 他 | 30 % |
| 教科書 | ビジネス能力検定ジョブパス3級 公式テキスト | | | 副教材および参考文献 | | プリント、過去問、用語問題 | |

| | 講 義 計 画 | 実 施 細 目 |
|------|--------------------|------------------------------------|
| 第1回 | ビジネスとコミュニケーションの基本① | 受験申込記入。キャリアと仕事のアプローチ |
| 第2回 | ビジネスとコミュニケーションの基本② | 仕事の基本となる8つの意識、コミュニケーションとビジネスマナーの基本 |
| 第3回 | ビジネスとコミュニケーションの基本③ | 指示の受け方と報告、連絡、相談。話し方と聞き方のポイント |
| 第4回 | ビジネスとコミュニケーションの基本④ | 来客対応と訪問の基本マナー。会社関係の付き合い方 |
| 第5回 | ビジネスとコミュニケーションの基本⑤ | 仕事への取り組み方 |
| 第6回 | 仕事の実践とビジネスツール① | ビジネス文書の基本と電話対応 |
| 第7回 | 仕事の実践とビジネスツール② | データの読み方、情報収集、会社を取り巻く環境と経済の基本 |
| 第8回 | B検定模試試験① | B検定模試試験3級1回目 |
| 第9回 | B検定模試試験② | B検定模試試験3級2回目 |
| 第10回 | B検定試験解説 | 試験内容の解説 |
| 第11回 | 就職対策準備① | 業界の職種と就職状況について |
| 第12回 | 就職対策準備② | 業界の職種と求人票の見方他 |
| 第13回 | 就職対策準備③ | 自己分析、自己PRについて |
| 第14回 | 就職対策準備④ | 年金の説明(幕張年金事務所) |
| 第15回 | 前期のまとめ | 期末試験対策 前期学習範囲の総復習 |
| 第16回 | 期末試験 | 期末試験の実施 |

授 業 計 画

No.1

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

| | | | | | | | |
|------|---|---|------|----|------|---|------|
| 授業概要 | アナログゲームのアイデア創出から企画書作成、実制作までにおけるの基本を学ぶ。企画立案、コンセプトワーク、プレゼンテーション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> ・市場の把握 ・ゲーム企画の考案 ・企画書の作成 ・企画書に基づき実制作体験 ・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 | 50 % | 課題 | 30 % | 他 | 20 % |
| 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 | アイデア発想法 | ・SWOTからアイデアを考える |
| 第3回 | 企画ディスカッション | ・ディスカッションからアイデアシート作成 |
| 第4回 | 市場ポジショニング | ・ポジショニングの目的と活用メソッド解説 |
| 第5回 | 市場環境の整理 | ・アナログゲーム市場について市場分析 |
| 第6回 | 市場環境まとめ発表 | ・アナログゲーム市場について市場分析まとめ発表 |
| 第7回 | 企画考案 | ・ワード連想法活用してのアイデア出し |
| 第8回 | 企画会議演習① | ・プレストを基本として企画会議 |
| 第9回 | 企画会議演習② | ・企画案選定 拡散～収束へ |
| 第10回 | 企画提案書まとめ作業① | ・役割分担の決定～企画案のまとめ |
| 第11回 | 企画提案書まとめ作業② | ・提案書作成～提出 |
| 第12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13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14回 | ネーミング～キービジュアル | ・タイトル案の基本 ・キービジュアル案開発のポイント解説 |
| 第15回 | 期末試験 | 期末試験の実施 |
| 第16回 | 授業の振り返り | 試験解説 |

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 | 前期 | 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 |

授 業 計 画

No.1

| | | | | | | | |
|------|----------|-------|--------|-------|-----|--------------|---|
| 授業科目 | 初級課題作品制作 | | 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 | 前期 | 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、初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基礎課題を設定し、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 | 初級課題1 | プログラム課題解説「ゲームPG基礎課題Ⅰ」 |
| 第2回 | 初級課題1 | グラフィック課題解説「構造理解課題Ⅰ」 |
| 第3回 | 初級課題2 | プログラム課題解説「ゲームPG基礎課題Ⅱ」 |
| 第4回 | 初級課題2 | グラフィック課題解説「構造理解課題Ⅱ」 |
| 第5回 | 初級課題3 | プログラム課題解説「ゲームPG基礎課題Ⅲ」 |
| 第6回 | 初級課題3 | グラフィック課題解説「構造理解課題Ⅲ」 |
| 第7回 | 初級課題4 | プログラム課題解説「2D挙動基礎課題Ⅰ」 |
| 第8回 | 初級課題4 | グラフィック課題解説「造形観察課題Ⅰ」 |
| 第9回 | 初級課題5 | プログラム課題解説「2D挙動基礎課題Ⅱ」 |
| 第10回 | 初級課題5 | グラフィック課題解説「造形観察課題Ⅱ」 |
| 第11回 | 初級課題6 | プログラム課題解説「2D挙動基礎課題Ⅲ」 |
| 第12回 | 初級課題6 | グラフィック課題解説「造形観察課題Ⅲ」 |
| 第13回 | 初級課題7 | プログラム課題解説「機能実装課題Ⅰ」 |
| 第14回 | 初級課題7 | グラフィック課題解説「造形描画課題Ⅰ」 |
| 第15回 | 初級課題8 | プログラム課題解説「機能実装課題Ⅱ」 |
| 第16回 | 初級課題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 | 初級課題9 | プログラム課題解説「機能実装課題Ⅲ」 |
| 第18回 | 初級課題9 | グラフィック課題解説「造形描画課題Ⅲ」 |
| 第19回 | 初級課題10 | プログラム課題解説「機能拡張課題Ⅰ」 |
| 第20回 | 初級課題10 | グラフィック課題解説「選考基礎課題Ⅰ」 |
| 第21回 | 初級課題11 | プログラム課題解説「機能拡張課題Ⅱ」 |
| 第22回 | 初級課題11 | グラフィック課題解説「選考基礎課題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 | 初級課題作品の提出、まとめ |

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 | 前期 | 履修コマ数 | 1 コマ/週 | 授業形態 | 演習 | 単位数 | 1 |

| | | | | | | | |
|------|--|---|------|------------|------|---|------|
| 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、環境構築 |
| 第2回 | 基礎操作 | 基本的な操作方法、画面説明、ステージ作成 |
| 第3回 | C#基礎 | スクリプトの作り方、C#の基礎文法 |
| 第4回 | オブジェクトの配置 | ルーレット作成 |
| 第5回 | UI | スワイプゲーム作成 |
| 第6回 | Prefab | Prefabの使い方と有用性、避けゲー作成 |
| 第7回 | 当たり判定 | 当たり判定、避けゲー作成 |
| 第8回 | Physics | Physicsの使い方と有用性 |
| 第9回 | アニメーション | アニメーションの使い方 |
| 第10回 | 3Dゲーム開発① | Terrainの使い方 |
| 第11回 | 3Dゲーム作成② | パーティクルの使い方 |
| 第12回 | レベルデザイン① | レベルデザインの重要性、落ち物ゲーム作成 |
| 第13回 | レベルデザイン② | 落ち物ゲーム作成 |
| 第14回 | バージョン管理 | Gitによるバージョン管理方法 |
| 第15回 | まとめ | まとめ |
| 第16回 | 期末試験 | 期末試験の実施 |

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 | 前期 | 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、C++言語の言語仕様と、その言語仕様を活用したゲーム開発の手法を学習する。 授業では、サンプルソースの入力・改修を行うことにより、ゲームプログラミング独自のアルゴリズムの特徴理解・使用経験を身につける。 アクションゲーム・パズルゲームの作成を主な題材とする。 | | | | | | |
| 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 | 80 % | 課題 | 0 % | 他 | 20 % |
| 教科書 | なし | 副教材および参考文献 | | 配布データ (PDF、Word、プロジェクト) | | | |

| | 講 義 計 画 | 実 施 細 目 |
|------|-------------|----------------------------|
| 第1回 | ACTゲーム概要 | アクションゲームの要素の洗出し・ジャンプ |
| 第2回 | 慣性による移動 | VelocityとAccelerationによる移動 |
| 第3回 | 左右移動と壁衝突 | 壁との左右の衝突判定処理 |
| 第4回 | 床・天井の衝突 | 床・天井との上下の衝突判定処理 |
| 第5回 | 衝突判定の関数化 | 関数を使用した衝突判定 |
| 第6回 | マップチップ | マップチップを使用した画像描画と落下・移動 |
| 第7回 | マップチップの衝突判定 | 落ち物パズルで衝突判定 |
| 第8回 | マップチップの消滅判定 | 横並び・縦並びでの同色個数チェック |
| 第9回 | ジェムの消滅① | ジェムの消滅 |
| 第10回 | ジェムの消滅② | ジェム消滅後の連鎖 |
| 第11回 | ジェムの消滅③ | 経路探索を使用したジェムの消滅 |
| 第12回 | 3Dモデル描画 | DxLibでのモデル読込と描画 |
| 第13回 | 3D移動・回転 | DxLibでの3D環境における移動・回転 |
| 第14回 | 3Dカメラ | DxLibでの3D環境におけるカメラの設定 |
| 第15回 | まとめ・振り返り | まとめ・振り返り |
| 第16回 | 期末試験 | 期末試験 |

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 | 前期 | 履修コマ数 | 1 コマ/週 | 授業形態 | 演習 | 単位数 | 1 |

| | | | | | | | |
|------|--|---|------|------------|---------------------------|---|-----|
| 授業概要 | C++の理解をさらに深めるとともに、実際に使いやすい設計と、そのための技術を理解する。 C++で重要な、クラスの安全性と独立性を理解していく。 CoGフレームワークを提供し、内容を理解しなくても使えるようにする。 | | | | | | |
| 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 | 50 % | 他 | 0 % |
| 教科書 | なし(プリント配布) | | | 副教材および参考文献 | Crecolサーバー (提出用、アンケート) | | |

| | 講 義 計 画 | 実 施 細 目 |
|------|-------------------|---------------------------------------|
| 第1回 | 自己紹介とスキル確認 | 簡単なプログラム課題を組んでもらう。アンケートを実施し、苦手箇所を自主申告 |
| 第2回 | ゲームの基本設計とシーン切り替え | ゲームの組み方の流れと、シーンの切り替えを組む。 |
| 第3回 | シーン内ゲームオブジェクト | シーン内のゲームオブジェクトの作り方、クラスの安全性と独立性を理解する。 |
| 第4回 | 他のクラスへの移動方法 | 他のクラスのインスタンスへの移動方法を学ぶ |
| 第5回 | まとめて管理する | ゲームオブジェクトをまとめて管理する方法と、可変配列 |
| 第6回 | CoGフレームワーク | CoGフレームワークを提供、使い方を説明する。 |
| 第7回 | CoGフレームワークでのプログラム | CoGフレームワークで簡単なプログラムを組んでみる。 |
| 第8回 | 予備 | ここまでで、自信のない箇所を再確認する |
| 第9回 | 変数とメモリー | メモリーの種類と、動きを学び、メモリーを意識したプログラムをする |
| 第10回 | コピーとポインター | コピーの動き、ポインターを使ったときの動作 |
| 第11回 | ポインターと参照ポインター | ポインターと参照ポインターの違い、実際の使い方 |
| 第12回 | 外部データを読む | 外部データの読み方、バイナリーファイル |
| 第13回 | 外部データを読む | 外部データの読み方、テキストファイル |
| 第14回 | 外部データを読む | 外部データへ出力 |
| 第15回 | 期末試験 | 期末試験の実施 |
| 第16回 | まとめ | 授業の振り返り、試験解説 |

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 | 前期 | 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 |
| 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 | サーバーとは① | クライアント/サーバー |
| 第3回 | サーバーとは② | サーバーソフトウェア |
| 第4回 | ネットワークとは① | OSI参照モデル |
| 第5回 | ネットワークとは② | IPアドレス |
| 第6回 | ネットワークとは③ | TCPとUDP |
| 第7回 | サーバーの役割① | 社内サーバー |
| 第8回 | サーバーの役割② | 公開サーバー |
| 第9回 | 小テスト | 小テストの実施 |
| 第10回 | 演習① | 仮想化とVirtualBoxの使い方 |
| 第11回 | 演習② | サーバー構築 |
| 第12回 | 演習③ | データの送受信 |
| 第13回 | 演習④ | データの保存 |
| 第14回 | 演習⑤ | データベースの操作 |
| 第15回 | まとめ | まとめ |
| 第16回 | 期末試験 | 期末試験の実施 |

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 | 前期 | 履修コマ数 | 1 コマ/週 | 授業形態 | 演習 | 単位数 | 1 |

| | | | | | | | |
|------|--|---|------|------------|---------------------------|---|-----|
| 授業概要 | 3Dプログラミングの基礎をDirectX9を用いて座学およびプログラムの実装をしながら学習。3Dプログラミングの概念の理解を目指す。 | | | | | | |
| 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 | 50 % | 課題 | 50 % | 他 | 0 % |
| 教科書 | なし(プリント配布) | | | 副教材および参考文献 | Crecolサーバー (提出用、アンケート) | | |

| | 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 | DirectXについて、Direct3Dの基礎知識 | DirectXの生い立ち、OpenGLについて、Direct3Dの主な機能、処理の流れについて |
| 第3回 | 基本的なプログラム | 開発環境セットアップ、ウィンドウプログラム、フルスクリーンプログラム、画面 |
| 第4回 | 動作環境設定 | 実行環境を調べ適切なデバイスや設定を選択する |
| 第5回 | 2Dグラフィックスのプログラミング | Direct3Dの2D機能の学習 |
| 第6回 | DXUTの基礎 | DXUTの特徴、DXUTの構造、DXUTを使ってみる |
| 第7回 | DXUTの拡張 | デバイス関連処理、シーン描画処理、メッセージ処理を実装 |
| 第8回 | GUI機能 | DXUTのGUI機能の実装 |
| 第9回 | 3Dグラフィックスの数学① | 座標、ベクトル、行列、3Dの座標変換 |
| 第10回 | 3Dグラフィックスのプログラミング | Direct3Dを使った3D画像の描画 |
| 第11回 | メッシュの読み込み | 3Dモデリングツールで作られたデータの読み込み処理の実装 |
| 第12回 | シェーダープログラミング | シェーダプログラミングについての学習 |
| 第13回 | テクスチャ処理 | テクスチャ処理についての学習 |
| 第14回 | グラフィックス表現 | フォグ、アルファブレンディング、ステンシルバッファ、ポイントスプライト、 |
| 第15回 | 前期期末テスト | 前期期末テストの実施 |
| 第16回 | まとめ | 授業の振り返り、試験解説 |

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 | 前期 | 履修コマ数 | 2 コマ/週 | 授業形態 | 演習 | 単位数 | 2 |

| | | | | | | | |
|------|--|---|------|------------|------|------------------|-----|
| 授業概要 | <p>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。</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 | 30 % | 課題 | 70 % | 他 | 0 % |
| 教科書 | オリジナルPPT | | | 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 | オリエンテーション | 前期授業について 注意点 |
| 第2回 | ポリゴンデータ制作 I | スムーズメッシュモデリング 解説「データ構成について」 |
| 第3回 | ポリゴンデータ制作 I | スムーズメッシュモデリング 解説「メッシュの分割」 |
| 第4回 | ポリゴンデータ制作 I | スムーズメッシュモデリング 解説「完成データについて」 |
| 第5回 | スムーズメッシュの基礎課題 I | 解説「サンプルデータの使い方解説」 |
| 第6回 | スムーズメッシュの基礎課題 I | 解説「複雑な造形の成型方法」 |
| 第7回 | スムーズメッシュの基礎課題 I | 解説「細部の成型方法」 |
| 第8回 | 確認テスト① | モデリングの実技テストの実施 |
| 第9回 | ポリゴンデータ制作 II | スムーズメッシュモデリング 解説「サンプルの解説」 |
| 第10回 | ポリゴンデータ制作 II | スムーズメッシュモデリング 解説「シーンの構成」 |
| 第11回 | ポリゴンデータ制作 II | スムーズメッシュモデリング 解説「ライト、マテリアルの設定」 |
| 第12回 | スムーズメッシュの課題 II | 解説「出力を意識して制作」 |
| 第13回 | スムーズメッシュの課題 II | 解説「出力を意識したマテリアル設定」 |
| 第14回 | スムーズメッシュの課題 II | 解説「出力を意識したライティング設定」 |
| 第15回 | スムーズメッシュの課題 II | 解説「出力を意識したレンダリング設定」 |
| 第16回 | 確認テスト② | モデリングの実技テストの実施 |

| | 講義計画 | 実施細目 |
|------|---------------|------------------------------|
| 第17回 | アニメーションデータ制作Ⅰ | アニメーションチュートリアル課題 解説「サンプルの解説」 |
| 第18回 | アニメーションデータ制作Ⅰ | アニメーションチュートリアル課題 解説「データの作り方」 |
| 第19回 | アニメーションデータ制作Ⅰ | アニメーションチュートリアル課題 解説「完成のポイント」 |
| 第20回 | アニメーションの課題Ⅰ | 解説「アニメーションの基本ルール①」 |
| 第21回 | アニメーションの課題Ⅰ | 解説「アニメーションの基本ルール②」 |
| 第22回 | アニメーションの課題Ⅰ | 解説「チェックポイントについて」 |
| 第23回 | 確認テスト③ | アニメーションの実技テストの実施 |
| 第24回 | アニメーションデータ制作Ⅱ | 解説「サンプルデータの使い方解説」 |
| 第25回 | アニメーションデータ制作Ⅱ | 解説「課題の作り方ポイント①」 |
| 第26回 | アニメーションデータ制作Ⅱ | 解説「作り方ポイント②」 |
| 第27回 | アニメーションの課題Ⅱ | 解説「作り方ポイント③」 |
| 第28回 | アニメーションの課題Ⅱ | 解説「作り方ポイント④」 |
| 第29回 | アニメーションの課題Ⅱ | 解説「重心のずれを意識した制作」 |
| 第30回 | アニメーションの課題Ⅱ | 解説「タイミングのポイントについて」 |
| 第31回 | アニメーションの課題Ⅱ | 解説「完成のチェックポイントについて」 |
| 第32回 | 期末試験 | 期末試験の実施 |

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 | 前期 | 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 | 80 % | 他 | 0 % |
| 教科書 | アーティストのための美術解剖学 | | | 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 | デッサンを始めるにあたって | 授業について 注意点 道具について |
| 第2回 | デッサンの応用 人体骨格 | 人体骨格の基礎講義 頭部の骨格について |
| 第3回 | デッサンの応用 人体骨格 | 人体骨格の基礎講義 胸部の骨格について |
| 第4回 | デッサンの応用 人体骨格 | 人体骨格の基礎講義 肩の骨格について |
| 第5回 | デッサンの応用 人体骨格 | 人体骨格の基礎講義 腰の骨格について |
| 第6回 | デッサンの応用 人体骨格 | 人体骨格の基礎講義 大腿骨の骨格について |
| 第7回 | デッサンの応用 人体骨格 | 人体骨格の基礎講義 足の骨格について |
| 第8回 | 確認テスト | 骨格の実技テストの実施 |
| 第9回 | デッサンの応用 人物観察 | 人体モチーフ 解説「身近な人体の観察」 |
| 第10回 | デッサンの応用 人物観察 | 人体モチーフ 解説「大まかな形と構造」 |
| 第11回 | デッサンの応用 人物観察 | 人体モチーフ 解説「細かな形と構造」 |
| 第12回 | デッサンの応用 人物観察 | 人体モチーフ 解説「明暗の観察」 |
| 第13回 | デッサンの応用 人物観察 | 人体モチーフ 解説「大まかな質感の描写」 |
| 第14回 | デッサンの応用 人物観察 | 人体モチーフ 解説「細部の質感の描写」 |
| 第15回 | 期末試験 | 期末試験の実施 |
| 第16回 | 授業の振り返り | 試験解説 |

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 | 前期 | 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 | | | | | | |
| | を目的とする。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、出力の基礎を身に着け、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着ける。月末での提出を設け、細かな目標への到達を目的とする。 | | | | | | |
| 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 | レイアウトフォーマット1 | レイアウト 復習 |
| 第3回 | レイアウトフォーマット2 | チューニング |
| 第4回 | レイアウトフォーマット3 | チェック・修正 |
| 第5回 | 自己紹介デザイン1 | 事例紹介・アイデア出し |
| 第6回 | 自己紹介デザイン2 | ラムネール・ラフ制作 |
| 第7回 | 自己紹介デザイン3 | ラムネール・ラフチェック |
| 第8回 | 自己紹介デザイン4 | 制作作業 |
| 第9回 | 自己紹介デザイン5 | 制作作業 |
| 第10回 | 自己紹介デザイン6 | チェック・修正 |
| 第11回 | 作品の書き出し1 | 事例紹介・アイデア出し |
| 第12回 | 作品の書き出し2 | ラムネール・ラフ制作 |
| 第13回 | 作品の書き出し3 | 制作作業 |
| 第14回 | 作品の書き出し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 |

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 | 前期 | 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、レンダリングに対しての理解を深める。 | | | | | | |
| 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 | レンダリング基礎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 | レンダリング基礎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 | レンダリング基礎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 | レンダリング基礎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 | レンダリング基礎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 | レンダリング基礎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 | コンポジット | クオリティのアップについて |
| 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 |

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 | 前期 | 履修コマ数 | 1 コマ | 授業形態 | 演習 | 単位数 | 1 |

| | | | | | | | |
|------|---|---|------|------------|------|-----------------|---|
| 授業概要 | <p>この科目は、動的コンテンツ制作に必要となるCGアニメーション、映像制作、合成分野のスキル習得を狙いとする。動画制作ソフトAfter Effectsを使用し、基礎的な機能を利用した演出方法を学ぶ。 最終的には各自、またはグループで作成した作品の展示会向け紹介動画を作成する。</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 | 40 % | 課題 | 60 % | 他 | % |
| 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 | 授業概要説明、After Effectsのインターフェイス紹介 |
| 第2回 | 映像制作基礎① | 基本操作、素材の読み込み、カット編集 |
| 第3回 | 映像制作基礎② | トランスフォームの基本、タイムラインの編集 |
| 第4回 | 映像制作基礎③ | 曲線のモーショントロール、モーシヨンプラス |
| 第5回 | 映像制作基礎④ | 音素材の編集方法、エフェクトの種類(導入) |
| 第6回 | 映像制作基礎⑤ | 音素材の編集、エフェクトの制作(展開) |
| 第7回 | 映像制作基礎⑥ | エフェクトの種類、カラーモード |
| 第8回 | 映像制作応用① | 親子関係、プリコンポーズ |
| 第9回 | 映像制作応用② | ヌルオブジェクト、調整レイヤー、モードの種類 |
| 第10回 | 映像制作応用③ | モードの種類、設定、トラックマット、イーजीーズ |
| 第11回 | 映像制作応用④ | シェイプレイヤー、グループ化、トリミング(導入) |
| 第12回 | 映像制作応用⑤ | シェイプレイヤーを使用したアニメーション(展開) |
| 第13回 | 前期まとめ① | 課題ガイダンス(前期で学んだ内容を生かした課題制作) |
| 第14回 | 前期まとめ② | エフェクト、素材編集と書き出し(ブラッシュアップ) |
| 第15回 | 前期まとめ③ | エフェクト、素材編集と書き出し(完成・提出) |
| 第16回 | 期末試験 | 期末試験(実技)を実施 |