

科目シラバス (2023年度)

--

■科目基本情報

科目名	VR空間構築Ⅱ	科目コード	A710
授業時数/週	3 時間/週	年次・学期	1 年 ・ 通期
必修/選択区分	必修	授業形態	演習
担当教員	小林 亮介		
教員の実務経験			
職業実践専門課程		連携企業等	
備考			

■科目詳細情報

授業概要	ゲームエンジンであるUnityを用いてのVR空間構築技術を学ぶ。 構築したVR空間をメタバースプラットフォームであるclusterやVRChatで展開する技術を学ぶ。											
到達目標	Unityとclusterの使用技術習得、イベント会場の構築をできるようになる。 UnityとVRChatの使用技術習得、イベント会場の構築をできるようになる。											
授業方法	講義や実習で知識と技術を身に付け、大会の企画、運営を行う。											
実践的教育の内容												
成績評価方法	筆記試験 定期試験	0%	筆記試験 小テスト	0%	実技試験	0%	課題評価	50%	平常評価	50%	合計	100%
	提出された企画書の完成度、運営による貢献度（平常評価）が高いかどうかを評価する。											
授業外における学修	特になし											
教科書・教材	なし											
参考文献・資料	特になし											
履修上の留意点	特になし											
授業計画	第1週	Unityの環境構築 Unityのインストールと設定を行う										
	第2週	Clusterの環境構築 Clusterのインストールと設定を行う										
	第3週	オブジェクト操作 オブジェクトの作成と編集方法を学ぶ										
	第4週	実行ファイル作成 実行できる形式でファイルを出力する方法を学ぶ										
	第5週	シーンビュー・ゲームビュー シーンビューとゲームビューについて学ぶ										
	第6週	マテリアルの設定 マテリアルを作成してオブジェクトに反映させる方法を学ぶ										
	第7週	各種ライトの設定 ライトを作成、配置しシーンへ反映させる方法を学ぶ										
	第8週	Clusterワールド作成 Cluster上で動作するワールドを作成する										
	第9週	Clusterワールドの実行 Clusterへワールドをアップロードし、実行する										
	第10週	スマートフォンVR環境実験 スマートフォンで動作するVR空間の実験										
	第11週	前期課題企画 前期課題の企画を行う										
	第12週	前期課題制作実習 前期末で発表する課題を制作する										
	第13週	前期課題制作実習 前期末で発表する課題を制作する										
	第14週	前期課題制作実習 前期末で発表する課題を制作する										
	第15週	前期課題制作実習 前期末で発表する課題を制作する										
	第16週	前期課題制作実習 前期末で発表する課題を制作する										
	第17週	前期制作発表会 Unityで作成された作品を発表する										

授業計画	第18週	Clusterイベントワールド作成方法 イベント用ワールドを作成する方法を学ぶ
	第19週	Cluster開発環境構築 Cluster上で動作するギミックなどの実装環境を整える
	第20週	衝突判定オブジェクト作成 オブジェクトとの衝突判定の実装方法を学ぶ
	第21週	アイテムの作成 様々な用途のアイテムを作成して配置する
	第22週	ギミックについて Cluster上でのギミックとは何かを学ぶ
	第23週	ギミックの作成 ギミックを作成し動作させる
	第24週	トリガーについて Cluster上でのトリガーとは何かを学ぶ
	第25週	トリガーの作成 トリガーを実装する
	第26週	オペレーションについて Cluster上でのオペレーションとは何かを学ぶ
	第27週	オペレーションの作成 オペレーションを実装する
	第28週	後期課題企画 後期課題の企画を行う
	第29週	後期課題制作実習 後期末で発表する課題を制作する
	第30週	後期課題制作実習 後期末で発表する課題を制作する
	第31週	後期課題制作実習 後期末で発表する課題を制作する
	第32週	後期課題制作実習 後期末で発表する課題を制作する
	第33週	後期課題制作実習 後期末で発表する課題を制作する
第34週	後期制作発表会 Cluster上やVR空間で動作するUnityで作成された作品を発表する	