

授業科目名	CG制作実習Ⅰ		科目コード	103010	
開講クラス	情報システム科	コース	CGクリエイターコース	学 年	2年
担当教員	吉松 大志		実務経験教員 (<input checked="" type="checkbox"/> 有 ・ <input type="checkbox"/> 無)		
	実務経験内容 現在、株式会社モーゲンテック代表取締役として、複数の会社に向けてCGソフトを用いた3Dアバター制作やUnityによるvtuberライブ映像制作を行っている。企業に向けた制作経験を活かし、即戦力となる人材を育成する。				
開講時期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期 ・ 後期 ・ 通年 ・ 特別講義 ・ その他		授業コマ数	45時間	
	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 ・ 選 択 ・ 選択必須		単 位 数	1単位	
使 用 テキスト1	書 名	Unity公式ラーニングサイト			
	著 者	https://learning.unity3d.jp/			
	出版社				
使 用 テキスト2	書 名				
	著 者				
	出版社				
参考図書	Unity公式マニュアル https://docs.unity3d.com/ja/2020.3/Manual/UnityOverview.html				
授業形態	<input checked="" type="checkbox"/> 講義 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 演習 ・ 実習				
<授業の目的・目標> ・多くある自由制作の時間を活かして様々な制作をし、1年次よりクオリティの高い作品制作ができるようになる。 ・相互フィードバックや作品のアウトプットを行っていくことで、より外視観のある作品を8月までに数作品作り上げることができる。					
<授業の概要・授業方針> ・ポートフォリオ掲載を目的とした作品アウトプットのクオリティを高める内容 ・社会人を意識した指導を行う(スケジュールなど) ・定期的な相互フィードバックを行い、ライバル意識を持たせる ・実際のポートフォリオ等を見せ、目を肥やしていく					
<成績基準・評価基準> 授業態度、出席・提出物・学生授業にて評価 ・成績基準 優：90点以上 良：89点～70点 可：69～30 不可：29点以下 ・成績評価 ①授業態度、出席 50% ②提出物 40% ③学生授業 10%					
<使用問題集・注意事項>					
<授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他>					

授業科目名		CG 制作実習 I
回	授 業 内 容	備 考
1	オリエンテーション	
2	ポートフォリオについて	
3	ポートフォリオについて	
4	グループ：企業を探す	
5	グループ：企業を探す	
6	グループ：企業を探す	
7	Unity 基礎	
8	Unity 基礎	
9	Unity 基礎	
10	Unity キャラクターインポート	
11	Unity マテリアル	
12	Unity マテリアル	
13	Unity アニメーション	
14	Unity アニメーション	
15	Unity アニメーション	
16	Unity VRM 設定	
17	Unity VRM 設定	
18	Unity VRM 設定	
19	Unity VRM 設定	
20	Unity VRM 設定	
21	Unity VRM 設定	
22	Unity Timeline	
23	Unity Timeline	
24	Unity Timeline	
25	Unity Timeline	
26	Unity Timeline	
27	Unity Timeline	
28	復習・面談	
29	復習・面談	
30	復習・面談	

授業科目名		CG 制作実習 I
回	授業内容	備考
31	Unity Timeline 制作	
32	Unity Timeline 制作	
33	Unity Timeline 制作	
34	Unity Timeline 制作	
35	Unity Timeline 制作	
36	Unity Timeline 制作	
37	Unity Timeline 制作	
38	Unity Timeline 制作	
39	Unity Timeline 制作	
40	制作 反省	
41	制作 反省	
42	制作 反省	
43	制作 反省	
44	制作 反省	
45	制作 反省	