

授業科目名	対策演習 I		科目コード	103040	
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	1 年
担当教員	吉松 大志・谷山 珠之・中嶋 海智		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	前期・ <input checked="" type="checkbox"/> 後期・通年・特別講義・その他		授業コマ数	30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				
	著 者				
	出版社				
使 用 テキスト 2	書 名				
	著 者				
	出版社				
参考図書					
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> CG-ARTS 協会主催アニメーション実技試験上位得票にむけて演習問題を行い、CG クリエイターとしての知を高めることができる。 アニメーション実技試験上位得票を最終目標とする。					
<授業の概要・授業方針> CG 制作での現場経験を活かし、より実務に近い考え方やスキルを身に付けるとともに、試験合格に向けた対策授業を行う。					
<成績基準・評価基準> 試験対策の進捗状況と模擬試験結果					
<使用問題集・注意事項> アニメーション実技試験過去問					
<授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他>					

授業科目名		対策演習 I	
回	授 業 内 容		備 考
1	模擬試験		2020 年問題
2	模擬試験		
3	模擬試験		
4	模擬試験		
5	模擬試験		
6	模擬試験		
7	模擬試験		
8	模擬試験		
9	模擬試験		
10	模擬試験：解説		
11	模擬試験：解説		
12	模擬試験：解説		
13	模擬試験：解説		
14	模擬試験：解説		
15	模擬試験：解説		
16	模擬試験		2021 年問題
17	模擬試験		
18	模擬試験		
19	模擬試験		
20	模擬試験		
21	模擬試験		
22	模擬試験		
23	模擬試験		
24	模擬試験		
25	模擬試験：解説		
26	模擬試験：解説		
27	模擬試験：解説		
28	模擬試験：解説		
29	模擬試験：解説		
30	模擬試験：解説		