

授業科目名	CG 制作演習Ⅲ		科目コード	104003	
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 ・ 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	150 時間	
	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 ・ 選 択 ・ 選択必須		単 位 数	5 単位	
使 用 テキスト1	書 名	Unity デザイナーズバイブル Reboot			
	著 者	森 哲哉 等			
	出版社	ボーンデジタル			
使 用 テキスト2	書 名	Unity 公式ラーニングサイト			
	著 者	https://learning.unity3d.jp/			
	出版社				
参考図書	Liltoon ドキュメント https://lilxyzw.github.io/lilToon/ja_JP/first.html				
授業形態	講義 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 演習 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 実習				
<授業の目的・目標> ・ゲームエンジンの概念に触れる ・基本的な操作になれる ・プロジェクト構成について知る ・VRMの仕様について理解する ・3Dキャラクターが動く動画をレンダリング					
<授業の概要・授業方針> ・ゲームエンジンは一般的なソフトに比べて特殊な概念が多く理解に時間がかかるため、始めは「ゆっくり着実に」をテーマに進めていく ・CG映像の制作としてのゲームエンジンの扱い方 ・自らプロジェクトを管理できるようにする					
<成績基準・評価基準> 授業態度・出席・試験にて評価 ・成績基準 優：80点以上 良：79点～70点 可：69～60 不可：59点以下 ・成績評価 ①授業態度、出席 50% ②期末試験 50%					
<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 制作演習Ⅲ	
回	授 業 内 容		備 考
1	オリエンテーション		
2	Unity インストール		
3	環境設定		
4	基本的な概念		
5	基本的な概念		
6	基本的な概念		
7	プロジェクト構成		
8	プロジェクト構成		
9	プロジェクト構成		
10	RP の変更		
11	RP の変更		
12	RP の変更		
13	インポート		
14	インポート		
15	インポート		
16	LilToon		
17	LilToon		
18	LilToon		
19	LilToon		
20	LilToon		
21	LilToon		
22	LilToon		
23	LilToon		
24	LilToon		
25	LilToon		
26	LilToon		
27	LilToon		
28	LilToon		
29	LilToon		
30	LilToon		

回	授 業 内 容	備 考
31	LilToon	
32	LilToon	
33	LilToon	
34	LilToon	
35	LilToon	
36	LilToon	
37	LilToon	
38	LilToon	
39	LilToon	
40	Timeline	
41	Timeline	
42	Timeline	
43	Timeline	
44	Timeline	
45	Timeline	
46	マテリアル	
47	マテリアル	
48	マテリアル	
49	Camera	
50	Camera	
51	Camera	
52	Camera	
53	Camera	
54	Camera	
55	ポーシング	
56	ポーシング	
57	ポーシング	
58	ポーシング	
59	ポーシング	
60	ポーシング	

回	授 業 内 容	備 考
61	ポーシング	
62	ポーシング	
63	ポーシング	
64	ポーシング	
65	ポーシング	
66	ポーシング	
67	レンドリング	
68	レンドリング	
69	レンドリング	
70	レンドリング	
71	レンドリング	
72	レンドリング	
73	レンドリング	
74	レンドリング	
75	レンドリング	
76	復習・面談	
77	復習・面談	
78	復習・面談	
79	復習・面談	
80	復習・面談	
81	復習・面談	
82	制作マラソン準備	
83	制作マラソン準備	
84	制作マラソン準備	
85	制作マラソン	
86	制作マラソン	
87	制作マラソン	
88	制作マラソン	
89	制作マラソン	
90	制作マラソン	

回	授 業 内 容	備 考
91	制作マラソン	
92	制作マラソン	
93	制作マラソン	
94	制作マラソン	
95	制作マラソン	
96	制作マラソン	
97	制作マラソン	
98	制作マラソン	
99	制作マラソン	
100	制作マラソン	
101	制作マラソン	
102	制作マラソン	
103	制作マラソン	
104	制作マラソン	
105	制作マラソン	
106	制作マラソン	
107	制作マラソン	
108	制作マラソン	
109	制作マラソン	
110	制作マラソン	
111	制作マラソン	
112	制作マラソン	
113	制作マラソン	
114	制作マラソン	
115	制作マラソン	
116	制作マラソン	
117	制作マラソン	
118	制作マラソン	
119	制作マラソン	
120	制作マラソン	

回	授 業 内 容	備 考
121	制作マラソン	
122	制作マラソン	
123	制作マラソン	
124	制作マラソン	
125	制作マラソン	
126	制作マラソン	
127	制作マラソン	
128	制作マラソン	
129	制作マラソン	
130	制作マラソン	
131	制作マラソン	
132	制作マラソン	
133	ポートフォリオ制作	
134	ポートフォリオ制作	
135	ポートフォリオ制作	
136	ポートフォリオ制作	
137	ポートフォリオ制作	
138	ポートフォリオ制作	
139	ポートフォリオ制作	
140	ポートフォリオ制作	
141	ポートフォリオ制作	
142	ポートフォリオ発表会	
143	ポートフォリオ発表会	
144	ポートフォリオ発表会	
145	ポートフォリオ発表会	
146	ポートフォリオ発表会	
147	ポートフォリオ発表会	
148	面談	
149	面談	
150	面談	