

授業科目名	CG 制作実習 I		科目コード	2302111	
開講クラス	情報システム科	コース	CG・映像クリエイター CG 専攻	学 年	1 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	
	必 須 ・ 選 択 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 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	<a href="https://learning.unity3d.jp/">https://learning.unity3d.jp/</a>			
	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 <a href="https://docs.unity3d.com/ja/2020.3/Manual/UnityOverview.html">https://docs.unity3d.com/ja/2020.3/Manual/UnityOverview.html</a>				
授業形態	講義 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 演習 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 実習				
<p>&lt;授業の目的・目標&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>自由制作の時間を活かして様々な制作をし、制作経験を身につける。</li> <li>Maya やゲームエンジン Unity などを用いて、感覚的な技術から、理論的な技術に変換することができ、自分のアイデアを形にすることができる。</li> </ul>					
<p>&lt;授業の概要・授業方針&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>「なんとなくの制作」から「理由つきの制作」になるように</li> <li>社会人を意識した指導を行う（スケジュールなど）</li> </ul>					
<p>&lt;成績基準・評価基準&gt;</p> <p>授業態度・出席・試験にて評価</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>成績基準 優：80 点以上 良：79 点～70 点 可：69～60 不可：59 点以下</li> <li>成績評価 ①授業態度 30% 出席 30% ②期末試験 40%</li> </ul>					
<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	Unity とは		
3	Maya から Unity へのインポートについて		
4	ポートフォリオについて		
5	ポートフォリオについて		
6	ポートフォリオについて		
7	作りたい映像の言語化		
8	作りたい映像の言語化		
9	Unity・環境設定		
10	Unity・シェーダー		
11	Unity・シェーダー		
12	Unity・シェーダー		
13	Unity・シェーダー		
14	Unity・シェーダー		
15	スケジュール管理について		
16	スケジュール管理について		
17	スケジュール管理について		
18	自由制作		
19	自由制作		
20	自由制作		
21	自由制作		
22	Unity Humanoid の設定		
23	Unity Humanoid の設定		
24	Unity Humanoid の設定		
25	Unity Humanoid の設定		
26	Unity Humanoid の設定		
27	映像企画		
28	映像企画		
29	映像企画		
30	映像企画		

回	授 業 内 容	備 考
31	映像企画	
32	映像制作	
33	映像制作	
34	映像制作	
35	映像制作	
36	映像制作	
37	映像制作	
38	映像制作	
39	映像制作	
40	映像制作	
41	映像制作	
42	映像制作	
43	映像制作	
44	映像制作	
45	映像制作	