

授業科目名	CG 制作実習Ⅱ		科目コード	2302112	
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 ・ 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	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	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	講義 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 演習 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 実習				
<授業の目的・目標> ・前期より多くある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。 ・感覚的な技術から、理論的な技術に変換することができ、より精度の高い作品を 2 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 ・「なんとなくの制作」から「理由つきの制作」になるように学生授業を実施。 ・社会人を意識した指導を行う（スケジュールなど）					
<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 30% 出席 30% ②期末試験 40%					
<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Ⅱ
回	授 業 内 容	備 考
1	オリエンテーション	
2	自由制作	
3	自由制作	
4	自由制作	
5	自由制作	
6	自由制作	
7	学生授業	
8	学生授業	
9	学生授業	
10	学生授業	
11	相互フィードバック	
12	相互フィードバック	
13	相互フィードバック	
14	相互フィードバック	
15	自由制作	
16	自由制作	
17	自由制作	
18	自由制作	
19	自由制作	
20	自由制作	
21	背景制作トレーニング	
22	背景制作トレーニング	
23	背景制作トレーニング	
24	背景制作トレーニング	
25	背景制作トレーニング	
26	背景制作トレーニング	
27	自由制作	
28	自由制作	
29	自由制作	
30	自由制作	

回	授 業 内 容	備 考
31	背景制作トレーニング	
32	背景制作トレーニング	
33	背景制作トレーニング	
34	学生授業	
35	学生授業	
36	学生授業	
37	学生授業	
38	相互フィードバック	
39	相互フィードバック	
40	相互フィードバック	
41	相互フィードバック	
42	背景制作トレーニング	
43	背景制作トレーニング	
44	背景制作トレーニング	
45	背景制作トレーニング	