

授業科目名	Unity I		科目コード	2302119	
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	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 type="checkbox"/> 前期・後期・通年・特別講義・その他		授業コマ数	135時間	
	必須・選択・ <input checked="" type="checkbox"/> 選択必須		単位数	4単位	
使用テキスト1	書名	Unity デザイナーズバイブル			
	著者	森哲哉、トライトム、くろいにゃん他			
	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	ヴィジョン、Unity公式マニュアル				
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> ・ゲームエンジンの概念に触れることで、プロジェクト構成やVRMの仕様について理解することができる。 ・基本的な操作ができるようになり、3Dキャラクターが動く動画をレンダリングすることができることを最終目標とする。					
<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> ・毎週、授業内容に合わせた課題を出す。週末までに提出。					

授業科目名		Unity I	
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	Unity 環境設定		
4	Unity 環境設定		
5	基本的な操作		
6	基本的な操作		
7	基本的な概念について		
8	基本的な概念について		
9	プロジェクト構成		
10	プロジェクト構成		
11	プロジェクト構成		
12	VRM について		
13	VRM について		
14	VRM について		
15	Animation・Animator		
16	Animation・Animator		
17	Animation・Animator		
18	Animation・Animator		
19	Animation・Animator		
20	Timeline		
21	Timeline		
22	Timeline		
23	Timeline		
24	Timeline		
25	Timeline における Blendshape の遷移		
26	Timeline における Blendshape の遷移		
27	Timeline における Blendshape の遷移		
28	Timeline における Blendshape の遷移		
29	Timeline における Blendshape の遷移		
30	マテリアル設定		

回	授 業 内 容	備 考
31	マテリアル設定	
32	マテリアル設定	
33	マテリアル設定	
34	マテリアル設定	
35	シェーダー設定	
36	シェーダー設定	
37	シェーダー設定	
38	シェーダー設定	
39	シェーダー設定	
40	シェーダー設定	
41	シェーダー設定	
42	shuriken particle	
43	shuriken particle	
44	shuriken particle	
45	shuriken particle	
46	shuriken particle	
47	shuriken particle	
48	shuriken particle	
49	shuriken particle	
50	shuriken particle	
51	shuriken particle	
52	shuriken particle	
53	エフェクト制作	
54	エフェクト制作	
55	エフェクト制作	
56	エフェクト制作	
57	エフェクト制作	
58	camera について	
59	camera について	
60	camera について	

回	授 業 内 容	備 考
61	camera について	
62	camera について	
63	camera について	
64	映像の研究	
65	映像の研究	
66	映像の研究	
67	映像の研究	
68	映像の研究	
69	motion のインポートと編集	
70	motion のインポートと編集	
71	motion のインポートと編集	
72	motion のインポートと編集	
73	motion のインポートと編集	
74	課題：ダンス動画のレンダリングとエクスポート	
75	課題：ダンス動画のレンダリングとエクスポート	
76	課題：ダンス動画のレンダリングとエクスポート	
77	課題：ダンス動画のレンダリングとエクスポート	
78	課題：ダンス動画のレンダリングとエクスポート	
79	フィードバック	
80	フィードバック	
81	フィードバック	
82	フィードバック	
83	フィードバック	
84	フィードバック	
85	自由制作	
86	自由制作	
87	自由制作	
88	自由制作	
89	自由制作	
90	自由制作	

回	授 業 内 容	備 考
91	自由制作	
92	自由制作	
93	自由制作	
94	自由制作	
95	自由制作	
96	自由制作	
97	課題：ダンス動画のレンダリングとエクスポート2	
98	課題：ダンス動画のレンダリングとエクスポート2	
99	課題：ダンス動画のレンダリングとエクスポート2	
100	課題：ダンス動画のレンダリングとエクスポート2	
101	課題：ダンス動画のレンダリングとエクスポート2	
102	相互フィードバック	
103	相互フィードバック	
104	相互フィードバック	
105	相互フィードバック	
106	相互フィードバック	
107	自由制作	
108	自由制作	
109	自由制作	
110	自由制作	
111	自由制作	
112	自由制作	
113	自由制作	
114	自由制作	
115	自由制作	
116	自由制作	
117	自由制作	
118	自由制作	
119	自由制作	
120	自由制作	

回	授 業 内 容	備 考
121	学生授業	
122	学生授業	
123	学生授業	
124	学生授業	
125	学生授業	
126	学生授業	
127	相互フィードバック	
128	相互フィードバック	
129	相互フィードバック	
130	相互フィードバック	
131	Unity まとめ	
132	Unity まとめ	
133	Unity まとめ	
134	Unity まとめ	
135	Unity まとめ	