

授業科目名	Unity II		科目コード	2302120	
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	前期・ <input checked="" type="checkbox"/> 後期・通年・特別講義・その他		授業コマ数	60時間	
	必 須 ・ 選 択 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 選択必須		単 位 数	2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、トライタム、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	<a href="https://learning.unity3d.jp/">https://learning.unity3d.jp/</a>			
	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> ・自らプロジェクトの計画を作り、自分で創造した動画をエクスポートできるようになる ・CG映像制作としてのゲームエンジンを理解し、MVの制作が12月までにできることを最終目標とする。					
<授業の概要・授業方針> ・映像としてのUnityの扱い方に慣れる ・様々な映像に触れて、魅力を言語化する ・定期的に学生授業の場において作品をアウトプットする					
<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		Unity II	
回	授 業 内 容	備 考	
1	オリエンテーション		
2	課題：自分でダンス MV を作る		
3	課題制作		
4	課題制作		
5	課題制作		
6	課題制作		
7	課題制作		
8	課題制作		
9	課題制作		
10	課題制作		
11	課題制作		
12	フィードバック		
13	フィードバック		
14	フィードバック		
15	映像研究		
16	映像研究		
17	映像研究		
18	映像研究		
19	映像研究		
20	課題：ダンス MV を作る2		
21	課題制作		
22	課題制作		
23	課題制作		
24	課題制作		
25	課題制作		
26	課題制作		
27	課題制作		
28	課題制作		
29	課題制作		
30	課題制作		

回	授 業 内 容	備 考
31	相互フィードバック	
32	相互フィードバック	
33	相互フィードバック	
34	相互フィードバック	
35	自由制作	
36	自由制作	
37	自由制作	
38	自由制作	
39	自由制作	
40	自由制作	
41	自由制作	
42	自由制作	
43	自由制作	
44	自由制作	
45	自由制作	
46	自由制作	
47	自由制作	
48	ポートフォリオ制作	
49	ポートフォリオ制作	
50	ポートフォリオ制作	
51	ポートフォリオ制作	
52	ポートフォリオ制作	
53	ポートフォリオ制作	
54	ポートフォリオ制作	
55	ポートフォリオ制作	
56	ポートフォリオ制作	
57	ポートフォリオ制作	
58	ポートフォリオ制作	
59	ポートフォリオ制作	
60	ポートフォリオ制作	