

授業科目名	CG 表現Ⅱ		科目コード	104015	
開講クラス	情報システム科	コース	映像クリエイターコース	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	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	
	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 ・ 選 択 ・ 選択必須		単 位 数	2 単位	
使 用 テキスト 1	書 名	Blender 公式チュートリアル			
	著 者	https://www.blender.org/support/tutorials/			
	出版社				
使 用 テキスト 2	書 名				
	著 者				
	出版社				
参考図書					
授業形態	講義 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 演習 ・ 実習				
<授業の目的・目標> ・ Blender の基礎を活用して表現の幅を広げる					
<授業の概要・授業方針> Blender を通じて、モデリング、マテリアル、アニメーションなどの基本技術を習得し、CG アートの制作能力を高めるとともに、学生が自らのアイデアを具現化する機会を提供する。授業では実際のプロジェクトに近い形で、クリエイティブな課題に取り組み、学生が自己成長を実感できるようサポートする。					
<成績基準・評価基準> 授業態度・出席・制作物にて評価 ・ 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 60% ②制作物 40%					
<使用問題集・注意事項> ・ e-ラーニング『Any』 ・ 受動的な取り組みではなく、能動的に、自らで制作するよう心がけてください。					
<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		CG 表現Ⅱ
回	授 業 内 容	備 考
1	オリエンテーション	
2	オリエンテーション	
3	オリエンテーション	
4	表現とは	
5	表現とは	
6	表現とは	
7	クリエイティブ制作/準備/リファレンス	
8	クリエイティブ制作/準備/リファレンス	
9	クリエイティブ制作/準備/絵コンテ	
10	クリエイティブ制作/準備/絵コンテ	
11	クリエイティブ制作/準備/スケジュール	
12	クリエイティブ制作	
13	クリエイティブ制作	
14	クリエイティブ制作	
15	クリエイティブ制作	
16	クリエイティブ制作	
17	クリエイティブ制作	
18	クリエイティブ発表	
19	クリエイティブ発表	
20	クリエイティブ発表	
21	学生授業 準備	
22	学生授業 準備	
23	学生授業 準備	
24	学生授業 準備	
25	学生授業 準備	
26	学生授業 準備	
27	学生授業	
28	学生授業	
29	学生授業	
30	学生授業	

回	授 業 内 容	備 考
31	自主制作	
32	自主制作	
33	自主制作	
34	自主制作	
35	自主制作	
36	自主制作	
37	自主制作	
38	自主制作	
39	自主制作	
40	制作発表準備	
41	制作発表準備	
42	制作発表準備	
43	制作発表	
44	制作発表	
45	制作発表	