

年間教授計画 2023年度 (4月～9月)

科目:ゲームデザイン基礎	クラス: 1年 J組 学科:クリエイター科 コース:ゲームデザイナー	担当:松島周平	教科書: Mayaはじめてのモデリングの教科書	授業数: 2時間/週	年間授業: 30時間
--------------	--	---------	----------------------------	---------------	---------------

授業概要:
Mayaを使ったモデリング。人型キャラクターが作成できる
最終到達目標:
ポリゴンモデリングの基本操作がある程度自由にできる。リグの設定ができる。レンダリングの設定ができる。

月	週	大項目	中項目	到達目標	評価方法	使用教材	授業方法		
4月	1	最初のポリゴンモデリング	オリエンテーション	操作に慣れる		Maya	実習		
	2		四角で人型のモデリング	基本操作とプロポーション					
	3								
5月	4			頭身のバリエーション					
	5			ポーズとレンダリング テクスチャ					
6月	6		基礎的なモデリング手	四角を変形させる				思った形に近づける	
	7			つなげる 引っ張る					
	8			顔を作る					
7月	9			足や腕のかたち					
	10			手と指をつくる					
	11								
9月	1	リギング	基本操作		提出課題による評価 自分の作りたい形に近づいているかを評価				
	2		バインドとスキニング						
	3		ポーズをつくる						
	4	レンダリング	光源						
10月	5								
	6								
	7								
11月	8								
	9								
	10								
12月	11								
	12								
	13								
1月	14								
	15								
2月	16								
	17								
	18								
成績評価方法	19	項目	期末試験	平常試験	課題提出率	課題内容	出欠状況	授業態度	
	20	割合	0	0	0.3	0.4	0.15	0.15	
	21	資格取得等							
	22								

平常試験:授業内に実施する試験 課題:実習, 演習, 宿題等 課題提出:課題の提出率 課題内容:課題の出来具合
上段の評価:評価する時期と評価方法を必ず記入