

年間教授計画 2023年度 (4月～9月)

科目:ゲーム企画基礎	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	基礎的なモデリング手		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	基礎的なモデリング手	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					
	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					
					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			
10月	5							
	6							
	7							
11月	8							
	9							
	10							
12月	11							
	12							
	13							
1月	14							
	15							
	16							
2月	17							
	18							
	19							
2月	20							
	21							
	22							
成績評価方法	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	
	割合	0	0	0.3	0.4	0.15	0.15	
	資格取得等							

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