

年間教授計画 2025年度 (4月～2月)

科目	対象	担当	教科書	授業数	年間授業時間
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	松島周平	世界一わかりやすいMaya はじめてのモデリングの教科書	2時間/週	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	単元	内容および授業方法
前期 (4月～9月)	1	最初のポリゴン	オリエンテーションと最初の操作 UIの説明 Mayaの基本的なオペレーション操作を覚える
	2	立方体のポリゴンを使う	立方体のポリゴンを使って、人型キャラクターのプロポーションを設定する(6頭身)
	3	立方体のポリゴンを使う(1)	立方体のポリゴンを使って、人型キャラクターのプロポーションを設定する(別の頭身を作る)
	4	立方体のポリゴンを使う(2)	立方体のポリゴンを使って、人型キャラクターのポーズを設定する
	5	立方体のポリゴンを使う(3)	立方体のポリゴンを使って、人型キャラクターのポーズを設定する
	5	マテリアルとUV展開	顔の部分の立方体をUV展開して、顔のテクスチャを貼る
	6	カメラの設定とレンダリング	カメラのフレームワークの設定とレンズの設定。それによるレンダリングの実際を確認する
	7	基本的なモデリング手法	四角形を変形させて丸みのあるキャラクターを作る。顔のモデリング
	8	基本的なモデリング手法	上半身のモデリング(手を除く 肩の作りを中心に)
	9	基本的なモデリング手法	ボディと下半身のモデリング(胴が長くならないように、また膝の形を中心に)
	10	基本的なモデリング手法	手と足のモデリング(5本指を含む)
	11	基本的なモデリング手法	全体のバランスを整える
	12	UV展開	UV展開の基本操作を覚える
	13	Substanceを使う	マテリアルの設定とレンダリングテスト
	14	リギングの基本	気温操作
	15	リグのバインド	リグを作ってバインドしポーズを作る(レンダリングして画像を完成させて提出)

後期 (10月～2月)			
----------------	--	--	--

成績 評価 方法	項目 ※1	授業内試験	小テスト	課題内容	出欠状況	授業態度	そ の 他 ()
	割合	前期		70%	20%	10%	
		後期		70%	20%	10%	
備考 ※2							

※1 授業内試験: 期間内の総まとめの試験／小テスト: 単元ごとのテスト等／課題内容: 課題提出および課題の出来具合
 その他: ()に具体的内容を記載。(例)外部実習評価
 ※2 備考については、資格取得に対する加点、学習に当たっての留意事項等、上記以外の項目に記載すべきものがある場合に記入。