

学科名	学年	授業のタイトル (科目名)	
工業専門課程 Webスペシャリスト科	4	演習IV	
授業の種類	授業担当者	実務経験	
<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input checked="" type="checkbox"/> 実習		●有 ○無	
[実務経験歴]			
<p>映像、ゲーム、DTPの分野で開発、制作などを幅広く担当。 開発に於いては、グラフィック等の変換システムやデータ構築などを担当。 デザイン分野では、企画、グラフィックデザイン、3DCGモデリング、スクリプト制御、ムービー制作などを担当。</p>			
単位数 (授業の回数)	時間数☒	配当時期	必修・選択
4 単位 (60 回)	120 時間	<input type="radio"/> 前期 <input type="radio"/> 後期 <input checked="" type="radio"/> 通年	<input checked="" type="radio"/> 必修 <input type="radio"/> 選択
[授業の目的・ねらい]			
<p>Mayaの使用頻度の少ない機能を調べ、使い方や使いどころ等を練習し習得を目指す。 昨今、急速に普及してきているBlenderの基本の習得を目指す。</p>			
[授業全体の内容の概要]			
<p>①Maya、ポリゴンやパーティクル、シェーダーなどでのエフェクト作成 ②Blenderの習得</p>			
[授業終了時の達成課題(到達目標)]			
Maya、BlenderやUnityなどで、より一層の習熟			
[準備学習の具体的な内容]			
<p>毎授業ごとに復習の有無の確認を行い、講義・実習を進める。授業終了時には、講義内容の確認と次回の授業内容を説明し、復習・予習ができるようにする。また、長期休みの時は、課題を実施する。</p>			
[使用テキスト]		[単位認定の方法及び評価の基準]	
<p>使用テキスト</p> <p>参考文献 必要に応じて授業の中で紹介する。</p>		<p>実習課題と出席日数の両方が次の規定に達した場合に認定する。 ・課題評価の点数は60点以上を合格点とする。 ・全出席日数の4分の3以上の出席が必要。</p> <p>評価基準 課題評価80%、平常点 (出席、講義の参加度) 20%とする。</p>	
[授業の日程と各回のテーマ・内容・授業方法]			
1回	Maya、シェーダ応用①		
2回	Maya、シェーダ応用②		
3回	Maya、シェーダ応用③		
4回	Maya、シェーダ応用④		
5回	Maya、シェーダ応用⑤		

6回	まとめと振り返り
7回	Maya、パーティクル応用①
8回	Maya、パーティクル応用②
9回	Maya、パーティクル応用③
10回	Maya、パーティクル応用④
11回	Maya、パーティクル応用⑤
12回	Maya、パーティクル応用⑥
13回	Maya、パーティクル応用⑦
14回	Maya、パーティクル応用⑧
15回	まとめと振り返り
16回	Maya、XGen応用①
17回	Maya、XGen応用②
18回	Maya、XGen応用③
19回	Maya、XGen応用④
20回	Maya、XGen応用⑤
21回	Maya、XGen応用⑥
22回	Maya、XGen応用⑦
23回	まとめと振り返り
24回	Maya、Bifrost基本①
25回	Maya、Bifrost基本②
26回	Maya、Bifrost基本③
27回	Maya、Bifrost基本④
28回	Maya、Bifrost基本⑤
29回	Maya、Bifrost基本⑥
30回	まとめと振り返り
31回	Blender、基本操作①
32回	Blender、基本操作②
33回	Blender、基本操作③
34回	Blender、モデリング基本①
35回	Blender、モデリング基本②
36回	Blender、モデリング基本③
37回	Blender、モデリング基本④
38回	Blender、モデリング基本⑤
39回	Blender、質感設定 基本①
40回	Blender、質感設定 基本②
41回	Blender、質感設定 基本③
42回	Blender、質感設定 基本④
43回	Blender、レンダリング基本①
44回	Blender、レンダリング基本②
45回	まとめと振り返り

46回	Blender、リギング基本①
47回	Blender、リギング基本②
48回	Blender、リギング基本③
49回	Blender、リギング基本④
50回	Blender、リギング基本⑤
51回	Blender、リギング基本⑥
52回	まとめと振り返り
53回	Blender、キャラクター作成①
54回	Blender、キャラクター作成②
55回	Blender、キャラクター作成③
56回	Blender、キャラクター作成④
57回	Blender、キャラクター作成⑤
58回	Blender、キャラクター作成⑥
59回	Blender、キャラクター作成⑥
60回	まとめと振り返り