

授業科目名	M a y a II		科目コード	2302103	
開講クラス	情報システム科	コース	CG・映像クリエイター CG専攻	学 年	1 年
担当教員	吉松 大志		実務経験教員 ( <input checked="" 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	135 時間	
	必 須 ・ 選 択 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 選択必須		単 位 数	4 単位	
使 用 テキスト1	書 名				
	著 者				
	出版社				
使 用 テキスト2	書 名	Maya 公式マニュアル			
	著 者	<a href="https://help.autodesk.com/view/MAYAUL/2023/JPN/">https://help.autodesk.com/view/MAYAUL/2023/JPN/</a>			
	出版社				
参考図書	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版				
授業形態	<input checked="" type="checkbox"/> 講義 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 演習 ・ 実習				
<授業の目的・目標> ・キャラクター1体を作ることに慣れ、感覚的な技術から、理論的な技術に変換することができる。 ・就職を意識して自分の特化したい分野を見つけ、能動的に取り組むことができ、2月までにポートフォリオへ組み込める作品が作り上げることができる。					
<授業の概要・授業方針> ・Mayaを使って応用分野のアウトプットに注力していく。 ・人前での発表に慣れるため、学生が授業をするコマを設け、スライド制作と発表をしてもらう。 ・慣れてきたらポートフォリオを意識した自由制作の時間を徐々に設けていく。					
<成績基準・評価基準> 授業態度・出席・試験・学生授業にて評価 ・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 50% ②期末試験 40% ③学生授業 10%					
<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。					

授業科目名		M a y a II	
回	授 業 内 容	備 考	
1	トポロジーとは		
2	キャラクター制作トレーニング・フェイス		
3	//		
4	//		
5	//		
6	//		
7	//		
8	//		
9	//		
10	キャラクター制作トレーニング・ヘアー		
11	//		
12	//		
13	//		
14	//		
15	//		
16	キャラクター制作トレーニング・ハンド		
17	//		
18	//		
19	//		
20	//		
21	キャラクター制作トレーニング・足		
22	//		
23	//		
24	//		
25	//		
26	//		
27	//		
28	キャラクター制作トレーニング・胸		
29	//		
30	//		

回	授 業 内 容	備 考
31	//	
32	//	
33	//	
34	キャラクター制作トレーニング/自由制作	
35	//	
36	//	
37	//	
38	//	
39	//	
40	//	
41	//	
42	//	
43	自由制作	
44	自由制作	
45	自由制作	
46	キャラクター制作トレーニング・衣装	
47	//	
48	//	
49	//	
50	//	
51	//	
52	//	
53	//	
54	//	
55	//	
56	//	
57	//	
58	キャラクター制作トレーニング・リギング	
59	//	
60	//	

回	授 業 内 容	備 考
61	//	
62	//	
63	//	
64	//	
65	//	
66	//	
67	自由制作	
68	自由制作	
69	自由制作	
70	キャラクター制作トレーニング	
71	//	
72	//	
73	//	
74	//	
75	//	
76	//	
77	//	
78	//	
79	自由制作	
80	自由制作	
81	自由制作	
82	キャラクター制作トレーニング	
83	//	
84	//	
85	//	
86	//	
87	//	
88	//	
89	//	
90	//	

回	授 業 内 容	備 考
91	自由制作	
92	自由制作	
93	自由制作	
94	課題フィードバック	
95	キャラクター制作トレーニング	
96	//	
97	//	
98	//	
99	//	
100	//	
101	//	
102	//	
103	//	
104	自由制作	
105	自由制作	
106	自由制作	
107	課題フィードバック	
108	キャラクター制作トレーニング	
109	//	
110	//	
111	//	
112	//	
113	//	
114	//	
115	//	
116	//	
117	自由制作	
118	自由制作	
119	自由制作	
120	課題フィードバック	

回	授 業 内 容	備 考
121	キャラクター制作トレーニング	
122	//	
123	//	
124	//	
125	//	
126	//	
127	//	
128	//	
129	//	
130	自由制作	
131	自由制作	
132	自由制作	
133	課題フィードバック	
134	キャラクター制作トレーニング	
135	//	