

	評価方法	評価の実施方法と注意点
評価の要点	試験	
	クイズ 小テスト	
	レポート	
	成果発表 (口頭・実技)	
	作品	授業中に制作された作品をもって評価する。
	ポートフォリオ	
	その他	出席率 (やむを得ない事情を除く)、質問回数、授業に対する意欲を総合的に評価する。

授業明細表

回数 日付	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1週 4/11	キャラクターモーション応用① マニピュレータを使用したリグ構成	実習	
第2週 4/18	キャラクターモーション応用② リアクションマネージャを使用した リグ構成	実習	
第3週 4/25	キャラクターモーション応用③ 揺れモノ表現	実習	
第4週 5/9	3Dキャラクターの書き出し方法 注意点の確認、スキームの習得	実習	
第5週 5/16	3Dステージモデル作成(屋内)① ステージモデルの作成技法練習	実習	
第6週 5/23	3Dステージモデル作成(屋内)② テクスチャの作成技法練習	実習	
第7週 5/30	3Dステージモデル作成(屋内)③ テクスチャの作成技法練習	実習	
第8週 6/6	3Dステージモデル作成(屋内)④ 【課題】オブジェクト作成1	課題	
第9週 6/13	3Dステージモデル作成(屋内)⑤ 【課題】オブジェクト作成2	課題	
第10週 6/20	3Dステージモデル作成(屋外)① ステージモデルの作成技法練習	実習	
第11週 6/27	3Dステージモデル作成(屋外)② テクスチャの作成技法練習	実習	
第12週 7/4	3Dステージモデル作成(屋外)③ テクスチャの作成技法練習	実習	
第13週 7/11	3Dステージモデル作成(屋外)④ 【課題】オブジェクト作成1	課題	
第14週 7/18	3Dステージモデル作成(屋外)⑤ 【課題】オブジェクト作成2	課題	