

	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	最終的に授業中に制作された作品をもって評価する。グループ制作で使用する前提としたグラフィック素材であれば作品内容、点数は問わない。
	ポートフォリオ	
	その他	【授業に向かう姿勢について】 授業への出席率（やむを得ない事情を除く）、 作業に向かっている時間、質問回数などを含め総合的に判断する。 一般社会的な最低限の常識に則って評価する。

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 9/25	[前半]3Dゲームカメラワーク① ゲームシーンの見せ方を習得する [後半]グループ制作の素材の制作・添削指導	講義 実習 個人指導	
第2週 10/2	[前半]3Dゲームカメラワーク② ゲームシーンの見せ方を習得する [後半]グループ制作の素材の制作・添削指導	講義 実習 個人指導	
第3週 10/9	[前半]3D 作品レンダリング技法① 3D 作品を綺麗に見せるための技法を習得する [後半]グループ制作の素材の制作・添削指導	講義 実習 個人指導	
第4週 10/16	[前半]3D 作品レンダリング技法② 3D 作品を綺麗に見せるための技法を習得する [後半]グループ制作の素材の制作・添削指導	講義 実習 個人指導	
第5週 10/23	[前半]ゲーム制作に関わる様々なツールに触れてみる① [後半]グループ制作の素材の制作・添削指導	講義 実習 個人指導	
第6週 11/6	[前半] ゲーム制作に関わる様々なツールに触れてみる② [後半]グループ制作の素材の制作・添削指導	講義 実習 個人指導	
第7週 11/13	[前半] ゲーム制作に関わる様々なツールに触れてみる③ [後半]グループ制作の素材の制作・添削指導	講義 実習 個人指導	
第8週 11/20	[前半]ゲームPV作成練習① ゲーム画面をキャプチャする方法を習得する [後半]グループ制作の素材の制作・添削指導	講義 実習 個人指導	
第9週 11/27	[前半]ゲームPV作成練習② AEのタイムラインのコントロール方法を習得する [後半]グループ制作の素材の制作・添削指導	講義 実習 個人指導	
第10週 12/4	[前半]ゲームPV作成練習③ AEのトランスフォームの機能を習得する [後半]グループ制作の素材の制作・添削指導	講義 実習 個人指導	
第11週 12/11	[前半] ゲームPV作成練習④ AEのエフェクトの使用方法を習得する [後半]グループ制作の素材の制作・添削指導	講義 実習 個人指導	

	削指導		
第12週 12/18	[前半] ゲームPV作成練習⑤ AE からムービーにレンダリングする 方法を習得する [後半] グループ制作の素材の制作・添削指導	講義 実習 個人指導	
第13週 1/15	作品をポートフォリオに収録出来る ような形式にまとめる	講義 実習 個人指導	
第14週 1/22	作品をポートフォリオのフォーマットに収める	最終確認	