

	部 D P	3.態度							10	10
		4.技能・表現					40			40
		5.関心・意欲							20	20
評価の要点	評価方法	評価の実施方法と注意点								
	試験									
	クイズ 小テスト									
	レポート									
	成果発表 (口頭・実技)									
	作品	提出課題作品により、理解度や技能を判断する。								
	ポートフォリオ									
	その他	授業への出席、取り組み、態度などを含め総合的に判断する。								

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	人体モデリング・リギングの解説 ボーンの説明 I K, F Kの説明 セットアップ終了までの流れを説明	講義・実習	モデリング、スキニング、リギング ⇒セットアップの遅れ修正
第2週	人体モデリング・I Kの設定 ボーンの作成①(胴体・足⇒I K⇒I Kソルバターゲットの設定・フロアコンタクトの設定)	講義・実習	モデリング、スキニング、リギング ⇒セットアップの遅れ修正
第3週	人体モデリング・I Kの設定 ボーンの作成②(手・腕⇒I K⇒I Kソルバターゲットの設定、ボーン階層の確認)	講義・実習	モデリング、スキニング、リギング ⇒セットアップの遅れ修正
第4週	人体リギング リグの制作①(各コントローラー作成・位置合わせ)	講義・実習	モデリング、スキニング、リギング ⇒セットアップの遅れ修正
第5週	人体リギング リグの制作②(各コントローラーへコンストレイン、リグ階層の確認)	講義・実習	モデリング、スキニング、リギング ⇒セットアップの遅れ修正
第6週	人体モデリング エンベロープの設定 スキニング①(ウエイトの割り振り)	講義・実習	モデリング、スキニング、リギング ⇒セットアップの遅れ修正
第7週	人体モデリング スキニング②(ウエイトの割り振り)	講義・実習	モデリング、スキニング、リギング ⇒セットアップの遅れ修正
第8週	人体モデリング スキニング③(ウエイトの割り振り)	講義・実習	モデリング、スキニング、リギング ⇒セットアップの遅れ修正
第9週	人体モデリング スキニング④(ウエイトの割り振り)	講義・実習	モデリング、スキニング、リギング ⇒セットアップの遅れ修正
第10週	武器モデリング①(デザインを含む)	講義・実習	モデリング、スキニング、リギング ⇒セットアップの遅れ修正
第11週	武器モデリング②	講義・実習	モデリング、スキニング、リギング ⇒セットアップの遅れ修正

第12週	武器モデリング③ ボーンの作成、(剣⇒IK⇒IKソルバターゲットの設定) エンベロープの設定 スキニング	講義・実習	モデリング、スキニング、リギング ⇒セットアップの遅れ修正
第13週	武器リギング コントローラーの作成・位置合わせ、各コントローラーへコンストレイン IKの先から手首を拘束	講義・実習	モデリング、スキニング、リギング ⇒セットアップの遅れ修正
第14週	・まとめ ・合評	講義・実習	振り返りと休み中の課題設定