

	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	課題や宿題を期日までに提出しているか、及び提出された成果物のクオリティから判断する。
	ポートフォリオ	
	その他	授業の出席率、取り組む姿勢などを考慮し判断する。

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 /	【3D イントロダクション】 ・3DCGについて ・3dsMax の基本操作	実習・講義	
第2週 /	【3D イントロダクション】 ・オブジェクトの作成とトランスフォーム	実習・講義	
第3週 /	【モデリング】 ・ポリゴン編集 (サブオブジェクト) ①	実習・講義	
第4週 /	【モデリング】 ・ポリゴン編集 (サブオブジェクト) ②	実習・講義	
第5週 /	【モデリング】 ・ポリゴン編集 (サブオブジェクト) ③	実習・講義	
第6週 /	【モデリング】 ・ポリゴン編集 (サブオブジェクト) ④	実習・講義	
第7週 /	【モデリング】 ・ポリゴン編集 (サブオブジェクト) ⑤	実習・講義	
第8週 /	【UV・テクスチャ・マテリアル】 ・UVの展開と編集 (アンラップ)	実習・講義	
第9週 /	【UV・テクスチャ・マテリアル】 ・テクスチャマップ作成	実習・講義	
第10週 /	【UV・テクスチャ・マテリアル】 ・質感の設定	実習・講義	
第11週 /	【アニメーション】 ・キーフレームアニメーション	実習・講義	
第12週 /	【アニメーション】 ・変形アニメーション	実習・講義	
第13週 /	【カメラ・ライト・レンダリング I】 ・カメラ・ライト・レンダリングの設定①	実習・講義	
第14週 /	【カメラ・ライト・レンダリング II】 ・カメラ・ライト・レンダリングの設定②	実習・講義	