

	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、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	ゲームCGの基礎知識 ゲームの解像度、画像形式、シェーダー等これから学ぶべき内容を知る。	講義と 簡単な実習	
第2週	ドットイラスト基礎① ドット描画の基本を習得する	実習	
第3週	ドットイラスト基礎② ドットキャラクター描画練習	実習+練習課題	
第4週	ドットイラスト基礎③ ドットオブジェクト描画練習	実習+練習課題	
第5週	3D ゲームオブジェクトテクスチャ技法の基礎① UV 展開の方法を習得する	実習	
第6週	3D ゲームオブジェクトテクスチャ技法の基礎② マルチテクスチャの作成方法を習得する	実習+練習課題	
第7週	SpriteStudio キャラクターアニメーション① SpriteStudio の操作練習	実習	
第8週	SpriteStudio キャラクターアニメーション② キャラクターの動かし方	実習	
第9週	SpriteStudio キャラクターアニメーション② 【課題】 キャラクターを作成する	課題	
第10週	SpriteStudio キャラクターアニメーション③ 【課題】 キャラクターを動かす	課題	
第11週	UI デザイン基礎 ゲームのUI を編集してみる①	実習	
第12週	UI デザイン基礎 ゲームのUI を編集してみる②	実習	
第13週	SpriteStudioUI アニメーション① 動的なUI の作成練習	実習	
第14週	SpriteStudioUI アニメーション② 【課題】 動的なUI の作成 1	課題	
第15週	SpriteStudioUI アニメーション③ 【課題】 動的なUI の作成 2	課題	

