

年間教授計画 2023年度 (4月～2月)

科目: 作品研究I	クラス: 1年J組 学科: クリエイター科 コース: ゲームデザイナー	担当: 近藤	教科書: なし	授業数: 2時間/週	年間授業: 60時間
-----------	---	--------	---------	------------	------------

授業概要: CG作品が制作できる事を目標にMayaの機能を学習する。

最終到達目標: CG作品(静止画や動画)を制作出来る。

月	週	大項目	中項目	到達目標	評価方法	使用教材	授業方法		
4月	1	モデリングとテクスチャー	○maya操作の基礎 ○モデリングとテクスチャー ・宇宙船 ・ハンマー ・宝箱	モデリングとテクスチャーを理解する					
	2								
5月	3								
	4								
	5								
6月	6	物体の簡単なアニメーション	○アニメーションに関連するGUIを学ぶ ・アニメーションの歴史 ・タメツメ、メリハリ、つぶし ・ボールのバウンド ・重さの表現 ・サイクルアニメーション ・のこし、かえし ・エクスペレッション	・簡単なアニメーションをつくる事が出来る					
	7								
7月	8								
	9								
9月	10							キャラクター・アニメーション	○キャラクターアニメーション ・技法を知る ・ポーズ集をつくる ・石の上をジャンプ ・空中で回る ・ゲームのパンチ ・ゲームのキック ・歩く ・ロボット ・走る ・ゲームの待機モーション ・箱を押す ・フェイシャルアニメーション
	1								
10月	2								
	3								
11月	4								
	5								
12月	6	モデリングとテクスチャー	○ラジオのモデリング ○パンダのモデリング	工業製品のモデリングを理解する。 キャラクターのモデリングを理解する。					
	7								
1月	8								
	9								
2月	10								
	11								
2月	12								
	13								
1月	14								
	15								
2月	16								
	17								
2月	18								
	19								
2月	20								
	21								
2月	22								
	成績評価方法	項目	期末試験	平常試験	課題提出率	課題内容	出欠状況	授業態度	
割合					1				
		資格取得等							

平常試験: 授業内に実施する試験 課題: 実習, 演習, 宿題等 課題提出: 課題の提出率 課題内容: 課題の出来具合
 上段の評価: 評価する時期と評価方法を必ず記入