

年間教授計画 2023年度（4月～2月）

科目: ゲーム・プログラミングⅡ実習	クラス: 2年 A組 学科: 情報テクノロジー コース: ゲームプログラマ	担当: 吉川	教科書: なし	授業数: 4時間/週	年間授業: 120時間
-----------------------	---	--------	---------	---------------	----------------

授業概要: 3Dモデリング及びアニメーションについて理解する。
最終到達目標: 自主制作ゲーム上で使用する素材への応用

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	MAYAの基本操作	ビュー操作他			3DCG制作ソフト MAYA	課題を制作していくことにより、制作に必要な知識を段階的に習得していく。	
	2	モデリング	robo1制作	オブジェクト操作習得	*robo1提出			
5月	3							
	4		robo2制作	オブジェクト編集習得	*robo2提出			
6月	5							
	6		作品制作1	習得技術の応用	*作品1提出			
	7							
7月	8							
	9		robo3a制作	スケルトンを組む モデルへのバインド ウエイトをつける	*robo3a提出			
9月	10							
	11							
	1		robo3b制作	UV展開 画像の作成、適用	*robo3b提出			
	2							
10月	3							
	4							
	5	アニメーション	アニメの基本	3Dアニメーションの 仕組みと制作方法の 理解	*ボール提出		自作ゲームに組み込むCG 素材の制作	
11月	6		1 ボールのバウンド					
	7							
12月	8		2 ジャンプ		*ジャンプ提出			
	9							
	10		3 歩行		*歩行提出			
1月	11							
	12							
2月	13							
	14	ゲーム素材の作成	作品制作2	習得技術の復習と ゲームへの応用	*作品2提出			
1月	15							
	16							
	17							
	18							
2月	19							
	20							
	21							
	22		作品講評					
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			0.4	0.4	0.1	0.1	
	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