

年間教授計画 2023年度 (4月～2月)

科目: 3DグラフィックII	クラス: 2年 J組 クラス: クリエイター科 コース: 3Dグラフィック	担当: 松島周平	教科書: なし	授業数: 4時間/週	年間授業: 120時間
----------------	---	----------	---------	------------	-------------

<p>授業概要: Mayaを含めてグラフィックソフトを作っているいろいろなキャラクターを作成する。2D、3Dゲームを作成する。Unity操作方法を学ぶ</p> <p>最終到達目標: Maya、Quixel、Unity UE4など制作物に関して適切なアプリケーションを選択して制作ができる</p>

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	2Dゲームの作成	ゲームエンジンを使った表現	UNITYの説明		UNITY Maya UE4 その他	実習授業	
	2		アニメーション					
	3							
5月	4	グラフィカルプログラミングの基本	実作業に入る		基本操作を覚える			
	5							
6月	6		サウンド					
	7							
	8							
7月	9		UI					
	10							
9月	11		ブラッシュアップ		レポート提出			
	12							
9月	1		完成				プレゼンテーション	
	2							
	3							
	4							
10月	5	3Dゲームの作成	期限内に要求に応じたゲーム作品、または映像作品を作成	計画書の作成		UNITY Maya UE4 その他	実習授業	
	6		期限は3か月。年明けに発表を行う	制作				
11月	7		FX、音声などつける					
	8							
12月	9							
	10							
1月	11							
	12							
2月	13							
	14							
2月	15							
	16							
2月	17							
	18							
2月	19							
	20							
2月	21							
	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	0	0	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