

年間教授計画 2023年度 (4月～2月)

科目:3DグラフィックII実習	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: 2時間/週	年間授業: 60時間
-----------------	---	---------	--------	---------------	---------------

授業概要:
Mayaを含めて3D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。アニメーション映像についての技術を身につける
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

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	アニメーション	絵コンテとカメラワーク	つくる の作成	課題提出	UNITY Maya UE4 その他	実習授業				
	2		カット割り								
5月	3		絵コンテをつくる	絵コンテか映像 をつくる							
	4										
	5		UNITYをつかった2Dアニメ 企画								
6月	6										
	7		素材作成								
	8										
7月	9			〇-サリング					レポート提出		
	10			中間報告							
9月	11										
	12										
	13		完成	プレゼンテーション							
	14										
10月	15	3Dゲームアニメーション	デザイン作業	ラフの作成	ラフデザインの提出	独自教材	実習授業				
	16										
11月	17		パッケージ作成	ラフの制作	ラフデザインの提出						
	18										
	19										
12月	20										
	21										
1月	22		第一段階完成					完成品の提出			
	23		プレゼンテーション					各自のプレゼンテーション			
2月	24		実施に遊んでみて調査	実際に遊んでみての調査	修正						
	25										
2月	26		レポート作成	レポート完成	レポート		実習と調査レポート				
	27										
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	0.3	0.3	0.2	0.2				
		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