

「インタフェースデザイン／マルチメディアコンピューティング」成績評価基準

評価基準		Cレベル (改善が必要)	Bレベル (もう少し努力)	Aレベル (目標達成)	Sレベル (すばらしい)
評価項目(評価割合)					
デジタル画像 「コンピュータで画像を扱う仕組み 理解する」	(10)	デジタル画像とアナログ画 像の違いを理解する	デジタル画像をコンピュ ータで扱うための基本的な仕 組みを理解する	デジタル画像の特徴(解像 度、明るさ、色相など)を捕 らえることができる	デジタル画像を特徴と捕ら え、必要に応じて修正、変 換できる
モデリング 「物体の形、位置、大きさをコン ピュータ内部で表現する」	(20)	形状を表現する仕組みを 理解する	基本的な形状を作成するこ とができる	基本的な形状を組み合わ せて複雑な形状を作成す ることができる	思い通りの形状を作成す ることができる
レンダリング 「3次元のかつ写実的に描く方法を 理解する」	(20)	レンダリングの基本的な手 法を理解する	基本的なレンダリング手法 を用いて単純なシーンを作 成することができる	基本的なレンダリング手法 を用いて、ある程度複雑な シーンを描くことができる	高度なレンダリング手法を 理解し、それを用いて写実 的なシーンを描くことがで きる
アニメーション 「動画を作る」	(20)	アニメーションの基本的な 仕組みを理解する	動きを作成する基本的な 手法を理解する	単純な動きからなるアニ メーションを作成するこが できる	複雑な動きを伴うアニメ ーションを作成することがで きる
コンテンツ作成 「映像を用いて表現する」	(30)	単純なシーンを描くことが できる	自らが表現したいシーンを ある程度の正確さで描くこ とができる	自らが表現したいシーンを 概ね作成することができる 部分的に写実的に表現す ることができる	種々の表現方法を的確に 選択し、思い通りのシー ンを作成することができる