

情報福祉マネジメント学科のプログラミング応用 I に関するルーブリック

評価項目	5	4	3	2	1
3DCGのモデリング	オリジナルの3DCGをたくさん創作し、デザイン的にも優れている。	オリジナルの3DCGをいくつか創作できる。	参考資料と同等のモデリングできる。	3DCGとして作品が破綻している。	参考資料を見てもモデリングが全くできない。
3DCGのレンダリング	マテリアル、テクスチャ、照明、カメラなどを設定し、オリジナルの静止画と動画を創作でき、デザイン的にも優れている。	マテリアル、テクスチャ、照明、カメラなどを設定し、オリジナルの静止画と動画を創作できる。	教員が指示した通りの静止画と動画のレンダリングができる。	レンダリングはできるが、マテリアル、テクスチャ、照明、カメラなどの設定が正しく行えない。	レンダリングが全くできない。
動画編集	静止画、動画、BGMなどを組み合わせてオリジナルの動画が編集でき、映像作品として完成度が高い。	静止画、動画、BGMなどを組み合わせてオリジナルの動画が編集・制作できる。	教員が指示した通りの動画編集はできる。	静止画、動画、BGM、ワイプなどの内、編集できないものが1つ以上ある。	動画の編集が全くできない。
3DCGプログラミング	DirectXにおけるワールド変換、ビュー変換、射影変換などを理解し、オリジナルのプログラムを開発できる。	DirectXにおけるワールド変換、ビュー変換、射影変換などを理解し、既存のプログラムを修正できる。	自分でモデリングした3DCGをDirectXを用いて表示することができる。	プログラミングはできるが、ワールド変換、ビュー変換、射影変換、ファイルの読み込みなどの一部にバグがある。	3DCGプログラミングが全くできない。
オブジェクト指向プログラミング	継承、基底クラス、派生クラス、オーバーライド、オーバーロード、多態性などの意味がしっかり理解でき、オリジナルのプログラムを開発できる。	継承、基底クラス、派生クラス、オーバーライド、オーバーロード、多態性などの意味がしっかり理解でき、既存のプログラムを修正できる。	クラスやインスタンスの意味を理解でき、簡単なプログラムコードを開発できる。	オブジェクト指向プログラミングの概念は理解できるが、プログラミングはできない。	オブジェクト指向プログラミングが全くできない。