

科目名	デジタル演習 3						年度	2024	
英語科目名	Digital Exercise 3						学期	後期	
学科・学年	CG映像科 1年次	必/選	必	時間数	60	単位数	2	種別※	実技
担当教員	小嶋	教員の実務経験		有	実務経験の職種		CGクリエイター、デザイナー		
<b>【科目の目的】</b> MAYAの実習を通して、コンテンツ制作に必要なとなる基礎的なモーシヨンのデジタル技法を修得します。									
<b>【科目の概要】</b> 多岐に渡るCGアプリを実習を通して学び、コンテンツ制作における基礎的なデジタル技法を修得します。									
<b>【到達目標】</b> 基礎的なアニメーション技術の習得。基本的な物理法則や、重心の移動など人間の動きの基本的な知識を理解し、アニメーションの基礎を身に着ける。									
<b>【授業の注意点】</b> ・課題制作は、上記目標に沿い、かつ担当教師の許可を受けた者は自分の作品制作で変えることもできる。ただし制作の計画と結果の報告は必須とする。 ・授業時数の4分の3以上出席しない者は評価しない（不合格とする）									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力				
到達目標 A	講義内容を理解し、なおかつ独自の工夫を加え、期限内に課題作品の提出	講義内容を理解し、期限内に課題作品の提出	期限内に課題作品の提出	期限後に課題作品の提出	課題作品の提出がない				
到達目標 B	基本的なモーシヨンの理解が出来、かつ独自の表現がなされている。		基本的なモーシヨンの理解が出来ている。		モーシヨンについて理解が出来ていない。				
到達目標 C	ソフトウェアについてより深く理解し、応用的なオペレーションができる。		基本的なソフトウェアのオペレーションができる。		ソフトウェアのオペレーションができない。				
到達目標 D									
到達目標 E									
<b>【教科書】</b> 必要に応じて授業用のデータを配布する									
<b>【参考資料】</b>									
<b>【成績の評価方法・評価基準】</b> 試験・課題85%各回実習テーマに合わせた作品の完成度にて評価する。 平常点15%積極的な制作態度、授業態度によって評価する。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		デジタル演習 3			年度	2024
英語表記		Digital Exercise 3			学期	後期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標=修得するスキル	評価方法	自己評価
1	オリエンテーション	使用ソフトウェアの確認とオペレーションの復習	1 操作の基本	MAYAのアニメーション機能の基本を理解している	1	
			2 ボールのモーション	アニメーションの簡単な物理法則を理解する		
2	重心の移動	人間の動きには重心の移動が伴うことを理解する	1 片足立ちポーズ	重心の移動を理解する	1	
			2 お辞儀モーション	重心の移動、キーポーズを理解する		
			3 椅子から立ち上がるモーション	重心の移動、キーポーズを理解する		
3	キーフレーム	ジャンプモーションを通して重心の移動とキーポーズを理解する	1 ジャンプモーション	重心の移動、キーポーズを理解する	1	
4	予備動作、フォロースルー	ジャンプモーションを通して予備動作、フォロースルーを理解する	1 ジャンプモーション	アニメーションの予備動作、フォロースルーを理解する	1	
5	予備動作、フォロースルー	予備動作、フォロースルーについてさらに理解を深める	1 椅子から立ち上がるモーション	第2回で作業した動きに予備動作、フォロースルーを足す	1	
6	歩きモーション A, 1	歩きのアニメーションの基本を習得する	1 歩きのモーション (ループではない)	歩きの動きのキーポーズを理解する	1	
7	歩きモーション A, 2	歩きのアニメーションの基本を習得する	1 歩きのモーション (ループではない)	歩きの動きのキーポーズを理解する	1	
				歩きの動きのキーポーズからの補間を理解する		
8	歩きモーション B, 1	ループする歩きのアニメーションを通して、アニメーションの操作の応用を学ぶ	1 歩きのモーション	"pose to pose"ではないモーション作業を知る	1	
				モーションの左右反転		
9	歩きモーション B, 2	ループする歩きのアニメーションを通して、アニメーションの操作の応用を学ぶ	1 歩きのモーション	ループする動きのモーション作成	1	
				歩きの動きを通してローカル軸とワールド軸を考える		
10	歩きモーション B, 3	ループする歩きのアニメーションを通して、アニメーションの操作の応用を学ぶ	1 振り子のモーション	振り子の動きを通して歩きの動きをさらに理解する	1	
			2 歩きのモーション	歩きの動きをさらに理解する		
11	最終課題制作1	1年次修了制作	1 企画立案、参考素材作成	モーション作成にふさわしい参考素材について考える	1	
12	最終課題制作2	1年次修了制作	1 各自制作	CGでのモーション付け作業のワークフローを理解する	1	
13	最終課題制作3	1年次修了制作	1 各自制作	CGでのモーション付け作業のワークフローを理解する	1	
14	最終課題制作4	1年次修了制作	1 各自制作	CGでのモーション付け作業のワークフローを理解する	1	
15	最終課題制作5	最終講評	1 講評	他の学生の作品を鑑賞、講師のコメントを聞き、自身のクリエイティビティを刺激する	1	

評価方法：1. 提出課題

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等