

科目名		デジタル演習 3			年度	2025
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 指定の実習室・教室で受講する。