

科目名	モデリング演習 1							年度	2025
英語科目名	Modeling Exercise 1							学期	前期
学科・学年	CG映像科 2 年次	必／選	選 1	時間数	30	単位数	1	種別※	実技
担当教員	糸数弘樹、鈴木(靖)	教員の実務経験		有	実務経験の職種		C G アーティスト		
【科目の目的】 Maya で効率よくCGキャラクターを制作するスキルや理論を学ぶ。 魅力的なキャラクターを制作する上でのアナトミーや美術理論を学ぶ。 アナトミーに沿ったエッジの流れを制作することにより、リギングやアニメーションが効率よくできる。									
【科目の概要】 3科目の中から、希望する専攻（VFX専攻、アニメーション専攻、モデリング専攻）の科目を3科目選択して受講します。									
【到達目標】 学んだスキルやアナトミー、美術理論などを生かし、完成度の高いCGキャラクターを制作する。 就職活動に通用するレベルのポートフォリオの完成を目指す。									
【授業の注意点】 ・課題毎に作品データを提出、授業内容の理解度を確認する。 ・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＝ループリック									
ループリック 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 理論的思考	ソフト、教材を良く理解し、さらに向上心が感じられる。	ソフト、教材を良く理解している。	ソフト、教材を問題なく理解している。	ソフト、教材に関してもう少し勉強が必要。	ソフト、教材を理解していない。 かなり勉強不足				
到達目標 B 創造性	キャラクターの持つ魅力が十分に表現されていて、個性も感じられる。	キャラクターの持つ魅力が良く表現されている。	キャラクターの持つ魅力がある程度表現されている。	キャラクターの持つ魅力があまり表現されていない。	キャラクターの持つ魅力が表現されていない。				
到達目標 C 仕事の丁寧さ	エッジや面の流れが良い。細部まで時間をかけた丁寧な作業。	エッジや面の流れが良い。丁寧な作業	エッジや面の流れに特に問題はない。	エッジや面の流れが雑、完成度が低い	エッジや面の流れがかなり雑である。未完成				
到達目標 D 課題提出	期限内に完成し、提出、条件を満たしている。完成度が高い。	期限内に完成し、提出、条件を満たしている。	期限内に提出、条件をほぼ満たしている。	期限より少し遅れて提出、条件を少し満たしていない。	未提出または未完成。				
【教科書】 https://hiroki-online.com/web/index_Kogakuin.html									
【参考資料】 スカルプターのための美術解剖学（本）、表情 顔の微妙な表情を描く（本）									
【成績の評価方法・評価基準】 試験・課題50%完成した企画の完成度について評価する。 平常点 50%積極的な授業参加度、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		モデリング演習 1				年度	2025
英語表記		Modeling Exercise 1				学期	前期
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	ローポリモデリング レベル1	ローポリで面を意識し、彫刻的なアプローチを学ぶ	1 制作	立方体から制作する理由		2	
			2 制作	面を意識する			
			3 モデルチェック	フィードバックで理解を深める			
2	ローポリモデリング レベル1	アナトミーに沿ったエッジの流れを理解する	1 制作	アナトミーに沿ったエッジの流れ		2	
			2 制作	丁寧な作業			
			3 モデルチェック	フィードバックで理解を深める			
3	眉毛、まつ毛、歯などのモデリング	細部を制作し、完成度を上げる	1 制作	アナトミーに沿ったエッジの流れ		2	
			2 制作	参考資料よく観察する			
			3 モデルチェック	フィードバックで理解を深める			
4	髪の毛のモデリング	髪の毛の流れ、ボリューム、スタイルを理解する	1 リサーチ	ヘアスタイル、髪の毛の流れ、ボリューム感を観察		2	
			2 スケッチ	スケッチでアイデアを展開			
			3 制作	自然な流れを意識する			
5	眼球制作	テクスチャを複数重ねる方法	1 レイヤーテクスチャ	テクスチャを重ねる方法		2	
			2 制作	アナトミーを理解する			
			3 レンダリング	反射、屈折、集光について理解			
6	ミドルポリゴンモデリング	ローポリにエッジを追加し、細部を作りこんでいく	1 アナトミー講義	筋肉の名称、部位を理解		2	
			2 リサーチ	情報収集で理解を深める			
			3 制作	アナトミーに沿ったエッジの流れ			
7	ミドルポリゴンモデリング	アナトミーを理解し、細部を作りこんでいく	1 制作デモ	手本を示す		2	
			2 制作	アナトミーに沿ったエッジの流れ			
			3 モデルチェック	フィードバックで理解を深める			
8	nHair	リアルな髪の毛の制作	1 nHair とは	nHair で制作する理由		2	
			2 制作	教材を参考にミスのないように制作			
			3 制作	自然な流れを意識する			
9	XGen Hair	リアルな髪の毛の制作	1 XGen とは	XGen で制作する理由		2	
			2 制作	教材を参考にミスのないように制作			
			3 制作	自然な流れを意識する			
10	テクスチャ ペイント	テクスチャを張り付け、完成度を上げる	1 テクスチャ用のモデル制作	UV展開、目や口の調整		2	
			2 ペイント	Mayaでペイント（またはSubstance Painter）			
			3 レンダリング	アーノルド スキンシェイダー			
11	ブレンダー シェイプ	顔の表情を制作	1 ブレンドシェイプとは	ブレンドシェイプを理解		2	
			2 顔のアナトミー	筋肉の組み合わせで表情が作られることを理解			
			3 制作	手本を見ながら制作			
12	ローポリボディー	男女の違い、基本的な体形を理解する	1 アナトミー講義	男女の違いを理解する		2	
			2 制作	アナトミーに沿ったエッジの流れ			
			3 制作	男性と女性を制作し比較			
13	手のモデリング	アナトミーを理解し、しっかりした形を作る	1 アナトミー講義	形、プロポーション、関節の位置		2	
			2 制作	アナトミーに沿ったエッジの流れ			
			3 制作	アナトミーに沿ったエッジの流れ			
14	ミドルポリ ボディモデリング	ローポリにさらにエッジを追加し、作りこんでいく	1 アナトミー講義	筋肉の名称、部位、関節の動を理解		2	
			2 制作	アナトミーに沿ったエッジの流れ			
			3 制作	アナトミーに沿ったエッジの流れ			
15	服モデリング	服を制作し、キャラクターの魅力を強調する	1 リサーチ	情報収集で理解を深める		2	
			2 アイディアスケッチ	スケッチでアイデアを展開			
			3 制作	キャラクターの性格や役に合ったコスチューム			

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

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