

科目名	モデリング演習 2							年度	2026
英語科目名	Modeling Exercise 2							学期	後期
学科・学年	CG映像科 2年次	必/選	選 2	時間数	60	単位数	2	種別※	実技
担当教員	糸数、鈴木(靖)	教員の実務経験		有	実務経験の職種		CGアーティスト		
<b>【科目の目的】</b> ZBrush の習得。動物や人体のアナトミー理解し、架空のクリーチャー制作で創造性を向上させる。									
<b>【科目の概要】</b> 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科目選択して受講する。									
<b>【到達目標】</b> ZBrush の操作を習得し、どんな形でも自由自在に制作できるようになる。 動物や人体のアナトミーを理解することで、より実在感のあるクリーチャーが創作できる。 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。									
<b>【授業の注意点】</b> 習得する技術が多岐に渡るため、授業の復習が重要である。毎回の授業は映像教材として録画を行うので、不明部分は毎回の映像教材を参照すること									
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、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。				
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。				
到達目標 E 出席状況									
<b>【教科書】</b> <a href="https://hiroki-online.com/web/index_Kogakuin.html">https://hiroki-online.com/web/index_Kogakuin.html</a>									
<b>【参考資料】</b> 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）									
<b>【成績の評価方法・評価基準】</b> 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 2			年度	2026
英語表記		Modeling Exercise 2			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	エコルシェ制作	筋肉を学び造形力を向上させ、キャラクター制作に生かす	1 筋肉の解説	筋肉の形と正確な場所を覚えることで造形力が向上する	2	
			2 リサーチ	自分で調べ、考える力を身に付ける		
			3 ZBrush ツール説明	基本的なツールを理解し、使いこなせるようになる		
2	エコルシェ制作	筋肉を学び造形力を向上させ、キャラクター制作に生かす	1 筋肉の解説	筋肉の形と正確な場所を覚えることで造形力が向上する	2	
			2 制作	制作することで、より理解を深める		
			3 モデルチェック	制作することで、より理解を深める		
3	エコルシェ制作	筋肉を学び造形力を向上させ、キャラクター制作に生かす	1 筋肉の解説	筋肉の形と正確な場所を覚えることで造形力が向上する	2	
			2 制作	制作することで、より理解を深める		
			3 モデルチェック	個人指導、公開チェックにより、他の学生からも学ぶ		
4	エコルシェからキャラクターに変形	エコルシェ制作で得た知識と経験をキャラクターに応用	1 リサーチ	自分で調べ、考える力を身に付ける	2	
			2 アイディアスケッチ	リサーチをもとにスケッチでアイデアを具体化		
			3 ZBrush ツール説明	基本的なツールを理解し、使いこなせるようになる		
5	エコルシェからキャラクターに変形	エコルシェ制作で得た知識と経験をキャラクターに応用	1 ZBrush デモ	上手な制作方法やコツなどをデモンストレーションする	2	
			2 制作	3D 制作によりキャラクターのもつ魅力表現		
			3 モデルチェック	個人指導、公開チェックにより、他の学生からも学ぶ		
6	エコルシェからキャラクターに変形	エコルシェ制作で得た知識と経験をキャラクターに応用	1 ZBrush ツール説明	基本的なツールを理解し、使いこなせるようになる	2	
			2 制作	3D 制作によりキャラクターのもつ魅力表現		
			3 モデルチェック	個人指導、公開チェックにより、他の学生からも学ぶ		
7	コスチュームや小物制作	キャラクターの個性をより引き出す	1 リサーチ	自分で調べ、考える力を身に付ける	2	
			2 アイディアスケッチ	リサーチをもとにスケッチでアイデアを具体化		
			3 スケッチ デモ	上手に見せる描き方のテクニックを身に付ける		
8	コスチュームや小物制作	キャラクターの個性をより引き出す	1 ZBrush ツール説明	ZBrush で服を制作	2	
			2 制作	3D 制作によりキャラクターのもつ魅力表現		
			3 モデルチェック	個人指導、公開チェックにより、他の学生からも学ぶ		
9	コスチュームや小物制作	キャラクターの個性をより引き出す	1 Maya で制作	Maya と ZBrush を上手に使いこなす	2	
			2 制作	3D 制作によりキャラクターのもつ魅力表現		
			3 モデルチェック	個人指導、公開チェックにより、他の学生からも学ぶ		
10	コスチュームや小物制作	キャラクターの個性をより引き出す	1 制作	3D 制作によりキャラクターのもつ魅力表現	2	
			2 モデルチェック	個人指導、公開チェックにより、他の学生からも学ぶ		
			3 制作	3D 制作によりキャラクターのもつ魅力表現		
11	ポーズ制作	キャラクターの持つ魅力や性格を引き出す	1 リサーチ	自分で調べ、考える力を身に付ける	2	
			2 アイディアスケッチ	リサーチをもとにスケッチでアイデアを具体化		
			3 ポーズ デモ	ポーズの付け方に必要なツールを学ぶ		
12	ポーズ制作	キャラクターの持つ魅力や性格を引き出す	1 筋肉の解説	筋肉の形と正確な場所を覚えることで造形力が向上する	2	
			2 ポーズ制作	制作することにより、アナトミーの理解を深める		
			3 ポーズ制作	制作することにより、アナトミーの理解を深める		
13	ポーズ制作	キャラクターの持つ魅力や性格を引き出す	1 筋肉の解説	筋肉の形と正確な場所を覚えることで造形力が向上する	2	
			2 ポーズ制作	制作することにより、アナトミーの理解を深める		
			3 モデルチェック	個人指導、公開チェックにより、他の学生からも学ぶ		
14	テクスチャ制作	完成度を上げる、配色や質感などを学ぶ	1 ZBrush ペイント	ZBrush Polypaint を学ぶ	2	
			2 Substance Pinter デモ	Sub stance Pinter でよりリアルなテクスチャ制作		
			3 テクスチャ制作	キャラクターの魅力を表現		
15	テクスチャ制作	完成度を上げる、配色や質感などを学ぶ	1 ZBrush BPR デモ	ZBrush でペイントする方法	2	
			2 Substance Pinter デモ	Substance Pinter でよりリアルなテクスチャ制作		
			3 Maya レンダリング	Maya と Substance Pinter を使いこなす		

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 指定の実習室・教室で受講する。