

科目名	モデリング演習 3						年度	2026	
英語科目名	Modeling Exercise 3						学期	前期	
学科・学年	CG映像科 3年次	必/選	選3	時間数	60	単位数	2	種別※	実技
担当教員	栗原	教員の実務経験		有	実務経験の職種		画家		
<b>【科目の目的】</b> 何かモチーフを観察し、粘土で立体造形することを「模刻」と呼んでいます。これはデッサン以上にあらゆる方向からの観察が造形作業に加わる為、間違いも探し易く解りやすい表現方法です。また出来上がった立体はありとあらゆる方向から見られるため、粗も目立ちやすい反面、観察を深めれば深めるほど、手を加えれば加えるほど、その立体作品は緻密な造形となり、説得力あるものに生まれ変わっていきます。今回のこの演習では、各自が創造するキャラクターをデザインし、そのデザイン図面に基づいた立体化（モデリング）を試みます。									
<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科目選択して受講します。									
<b>【到達目標】</b> 実習ではクレイ粘土（油土）という可塑性素材で実際に立体物を作ることで、3次元グラフィックスのモデリング技術の向上を目指します。また、Maya等の3Dソフトによるモデリング制作などで仮想な立体を制作する際、この油土による実制作の体験が大変有意義になるでしょう。大変根気のいる作業ですから、各自がキャラクターの完成度、クオリティを極めるつもりで挑戦してください。									
<b>【授業の注意点】</b> 作業はスケジュールに従って進めていくので、指定の期日を守り予定どおりに制作するよう心掛ける事。また、根気のいる作業であるため、各自が作品のクオリティを極めるつもりで挑戦する事。デザイン画+精密な三面図等、実際の立体制作に入るための準備を完璧にしておくことが重要である。									
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 デザイン	A 完成予想図でオリジナルテイのある大変解りやすいデザイン 作画が出来る		完成予想図が明解なデザイン 作画が出来る		方向性が定まらないデザイン 作画である				
到達目標 B三面図	3Dを意識した本体制作に役立つ明解な三面図である		3Dを意識した本体制作に役立つ三面図 である		三面図の意味があまり理解されていない図面である				
到達目標 Cクレイ表現	当初のアイデアを基にクレイと三面図とデザイン画が互換性を持つ明解な作品		当初のアイデアを基にクレイとして 仕上げた作品		クレイ粘土の材質が、キャラ本体の質になり切れていない 未完成的な作品				
到達目標 D作品完成度	制作途中の作品にアイデアが次々に加えられ、より良くブラッシュアップされた説得力のある作品		ある程度、ブラッシュアップされて、徐々に良くなった 作品		アイデアが出ないまま、勢いのない作品				
到達目標 E									
<b>【教科書】</b> 毎回プリントを配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。									
<b>【参考資料】</b> 授業中に参考になる資料本を常時、閲覧できるようにする。 CLASSROOM等で、各学生に参考動画等を配信する。									
<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 3			年度	2026
英語表記		Modeling Exercise 3			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	挨拶、授業説明	先ず、クロッキー帳などでデザインを決める	1 アイデアスケッチ	自分でキャラクターのイメージを具体化する	3	
			2 アイデアスケッチ	彩色等も加えより具体化していく		
2	キャラクターデザイン	デザイナーやモデラー」と「クレイ職人」のやり取りを両サイドの立場から把握する	1 ポージングの決定	デザイン等の修正とより完成図に近い三面図の修正	3	
			2 コスチュームの研究	様々な取材を繰り返し、必要なアイテムを揃えていく作業		
3	キャラクターデザイン	デザイナーやモデラー」と「クレイ職人」のやり取りを両サイドの立場から把握する	1 装身具等のデザイン	布地のしわ、重力に逆らわない自然な纏わりの観察	3	
			2 顔の表情	ポーズと動きに合わせた顔の表情の具体化		
			3 表面（テクスチャー）	（皮膚、毛皮、うろこ、テクスチャー）等の具体化		
4	三面図作成	キャラクターデザインを決める。またポージング、寸法などの仮決めを行う	1 3D的な造形の把握	前後左右、360方向からのイメージを把握する	1	
			2 キャラクターのチョイス	クレイ粘土で描けること、見栄えのするキャラを選ぶ		
5	キャラクターデザイン /三面図	デザイン画と三面図を設計図としてクレイのモデリングを行なう	1 キャラクターの具体化	クレイを触りながら、デザインをもっと具体化していく	3	
			2			
6	キャラクターデザイン /骨組み作成	デザイン画と三面図を設計図としてクレイのモデリングを行なう	1 骨組みの制作	三面図、正面図から、骨組みのベースを制作する	3	
			2 ポロポジション確認	最終的に粘土が付いた時の縦横比率、長さ太さの関係		
7	クレイ造形①	ポージングした骨組みの作成 レイアウト、土台と設置固定	1 骨組み、接地完了	骨組みを台上に固定する。動きを重視して、修正も行う	3	
			2 三面図を基に制作	プリントアウトした図面を基に制作する習慣を作る		
			3 三面図の修正	クレイ本体から得た修正事項を三面図に還元させる		
8	クレイ造形②	ポージングした骨組みの作成 レイアウト、土台と設置固定	1 クレイ粘土付開始	確実に骨組みを完成させて、台上に固定する	3	
			2 デザイン修正	クレイの骨組みから、デザイン画や三面図の修正を行う		
			3			
9	クレイ造形③	制作を行いながら、プロポーション、ムーブメントの修正・吟味を行う	1 本体と図面との吟味	本体骨組みにクレイ粘土を付けていく。	3	
			2 ポージングの修正	序盤の作業でキャラクターの動きやプロポーション確認		
10	クレイ造形④	細部のテクスチャーや、付属品などの資料を集める作業。それらアイテムをクレイに還元する	1 本体と図面との吟味	本体骨組みにクレイ粘土を付けていく。	3	
			2 細部のテクスチャー制作	クレイ粘土の加工のバリエーションを学習する。		
11	クレイ造形⑤	細部のテクスチャーや、付属品などの資料を集める作業。それらアイテムをクレイに還元する	1 本体と図面との吟味	本体骨組みにクレイ粘土を動きを意識して付けていく。	3	
			2 細部のテクスチャー制作	クレイ粘土の加工物を本体に取り付けていく。		
12	クレイ造形⑥	最終に向け、全体・細部を見つめながら、ブラッシュアップを行う	1 クレイ全体感確認	その他、細かい部品、装身具、テクスチャーの制作	3	
13	クレイ造形⑦ 修正/撮影	クレイ作品 最終調整	1 最終デザイン決定	決定した三面図とデザイン画の提出 (classroom)	1	
			2 最終デザイン修正	三面図とデザイン画は現状のクレイを参考にしても良い		
14	クレイ造形⑧ 修正/撮影	クレイ作品 最終調整	1 全体感仕上げ	ブラッシュアップ	2	
15	完成作品 撮影会/講評	クレイ作品 最終調整	1 全体感仕上げ	ブラッシュアップ	2	

評価方法：1. 課題提出、2. 作品の完成度、3. 出席率

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