

科目名	モデリング演習 4							年度	2026
英語科目名	Modeling Exercise 4							学期	後期
学科・学年	CG映像科 3年次	必/選	選 4	時間数	60	単位数	2	種別※	実技
担当教員	栗原、榊原		教員の実務経験	有	実務経験の職種		画家、予備校講師		
【科目の目的】 モチーフ一品を観察して粘土で塑像することを「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なされ、間違いを探し易く、ブラッシュアップも進みます。また出来上がった立体は第三者から様々な方向から見られるため、粗も目立ちやすいのですが、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で正確な造形となり、説得力あるものに生まれ変わっていきます。今回この授業では、粘土造形を主体に、デッサン実習も含め、その両方の体験から総合的なデッサン力を高めていきます。									
【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】 就職活動における各テーマの強化、ポートフォリオの改善を主に、卒業制作の作品制作、個人制作、グループ制作、企業課題などのサポート、フォローアップを行い個別のスキル最大化を目指す。また、最前情報を柔軟に幅広く共有し広い観点と客観性を育む。チェックとリテイクに慣れ、実務的、実践的にコミュニケーションスキルを身につける。									
【授業の注意点】 各自のスキル、制作時間的に実現不可能な案の場合は改善案や変更案を提示します。授業日数の4分の3以上出席しない者は評価外とします。									
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 クレイ実習	完成予想図でオリジナリティーのある大変明解なデザイン 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が出来ない				
到達目標 B クレイ実習	当初のアイデアを基にクレイとデザイン画が共通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 未完成な作品				
到達目標 C クレイ実習	制作途中でもアイデアが次々に更新され、ブラッシュアップされた完成度のある作品		制作中にある程度、ブラッシュアップされて、徐々に良くなった作品		客観的なブラッシュアップが出来ない 勢いのない作品				
到達目標 D デッサン実習	課題に対してよく理解していて常に意欲を持って取り組んでいる。		課題に対して理解し考察している。自分のやりたいことが出来ている		制作に対してやる気が感じられない。描く頻度が少ない。				
到達目標 E デッサン実習	モチーフの構造とプロポーション・質感などを良く観察し、力強く表現出来ている。		モチーフの構造やプロポーションの観察がやや不足している。形はある程度、とることが出来る。		モチーフについて、興味が足りない。観察し比較するという意識が足りない。				
【教科書】 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。									
【参考資料】 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。									
【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 4			年度	2026
英語表記		Modeling Exercise 4			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	クレイ粘土課題①	モチーフをよく観察し、二つのモチーフを美しく構成する	1 授業進行説明	各自、課題・課題数を決めてスケジュール表をつくる	1	
			2 二つのモチーフを組む	クレイ粘土に慣れる。まずは積極的に触ってみる		
			3 立体的な構成を感じる	クレイ粘土の粗付を体験する		
2	クレイ粘土課題①	モチーフをよく観察し、二つのモチーフを美しく構成する	1 それぞれの作り込み	デッサン同様に観察を続け、構造や動きを読み取る	1	
			2 モチーフの質感の違い	クレイ粘土が徐々に質感に変わっていくことの体験		
			3 クレイ粘土付	質感を意識しそれぞれタッチの違いを出す		
3	クレイ粘土課題②	モチーフをよく観察し、自然物の構造を理解し、立体表現する	1 動物の動きとフォルム	全体の動きを意識してクレイ粘土を荒付していく	1	
4	クレイ粘土課題②	モチーフをよく観察し、自然物の構造を理解し、立体表現する	1 動物本体の作り込み	手足と連動した動きの下半身、上体の流れを意識する	1	
			2 クレイ粘土付	クレイ粘土が徐々に質感に変わっていくことの体験		
5	クレイ粘土課題③	自分でデザインした仮想の動物を2Dで描き、それをクレイで立体表現する	1 骨組み制作	生態の存在する状況、状態をイメージする	1	
			2 本体の動き設定	キャラクターの特性を生かしたポーズを考える		
			3 骨組みを土台に固定	動きの確認をする		
6	クレイ粘土課題③	自分でデザインした仮想の動物を2Dで描き、それをクレイで立体表現する	1 クレイ粘土付	粘土は芯材に押し込むように付ける	1	
7	クレイ粘土課題④	自分でデザインした仮想のキャラクターを描き、それをクレイで立体表現する	1 骨組み制作	正面図を作り、大方の比率で芯材を組み立てていく	1	
			2 本体の動き設定	キャラクターの特性を生かしたポーズを考える		
			3 骨組みを土台に固定	動きの確認をする		
8	クレイ粘土課題④	自分でデザインした仮想のキャラクターを描き、それをクレイで立体表現する	1 クレイ粘土付	キャラクターに必要な、服、装身具、道具などの調査	1	
			2 クレイ粘土付	キャラクターに必要な肌のテクスチャー（鱗、羽根）調査		
			3 作り込み	細部の観察と全体感を意識してリアルな造形を行う		
9	クレイ粘土課題⑤	モチーフをよく観察し、徹底的に立体として作り込んでいく	1 実寸測定（自分の靴）	足の形状、靴のサイズを測量、比率を知る	1	
			2 粘土付け	粘土を大きく付けていく。大きく見る		
10	クレイ粘土課題⑤	モチーフをよく観察し、徹底的に立体として作り込んでいく	1 粘土付け	クレイ粘土の様々な加工法を学ぶ	1	
			2 靴の質感（革・布地）	人工的なパーツの模刻（靴紐、鳩目、先ゴム、舌など）		
			3 作り込み	細部の観察と全体感を意識してリアルな造形を行う		
11	デッサン課題⑥	ペン画 与えられた自然物（小物）をモチーフにペンで細密描写する	1 細密な観察	構図、レイアウトを決める	1	
			2 自然物の造形の観察	薄い色の鉛筆で大方の構図を描く		
			3 描きこみ	ペン画は滲み、擦れはしないようにする。		
12	デッサン課題⑦	任意のキャラクターをデザインして、2Dと3Dで描写する。	1 取材 インターネット等	二足歩行、四肢をもつ生物など、キャラの方向性を決める	1	
			2 キャラクターをデザイン	選んだキャラの特性をよく吟味し、デザインしていくこと		
			3 キャラクター画を描く	プレゼンテーションの様に、構図、配置を考慮すること		
13	デッサン課題⑧	鳥の剥製から想起して任意のキャラクターをデザインする	1 鳥の剥製クロッキー	様々な鳥の剥製から研究してイメージを作り上げる	1	
			2 キャラクターデザイン	キャラクターは職種や身分など様々について考えること		
14	デッサン課題⑨	想像による生命体をデザインし、想定描写する	1 取材 インターネット等	様々な種の動物を研究してイメージを作り上げる	1	
			2 ある生物のプラン決定	構造的、骨格的なものは既存の生物を参考にすること		
15	デッサン課題⑩	三年間の集大成として、石膏デッサン、静物デッサン（大型）に挑戦する	1 モチーフの観察	大きな対象に怯むことなく、エスキースを行う	1	
			2 構図の選択	モチーフのトリミング、構図を慎重に行う		
			3 描きこみ	描きこみは、焦らずに形の修正を重ねながら進める		

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