

科目名	モデリング演習 2							年度	2025
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※
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		CGデザイナー、コンセプトアーティスト	

【科目の目的】

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。

【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】

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。

【授業の注意点】

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。 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2			年度	2025			
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ィアを具体化					
			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を表現					
			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を表現					
			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ィアを具体化					
			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を表現					
			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を表現					
			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を表現		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を表現					
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ィアを具体化					
			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	Substance 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