

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※	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		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 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。										

