

科目名	モデリング演習 1							年度	2025
英語科目名	Modeling Exercise 1							学期	前期
学科・学年	CG映像科 2年次	必／選	選 1	時間数	30	単位数	1	種別※	実技
担当教員	月館 充幸		教員の実務経験		有	実務経験の職種		CGデザイナー	
【科目の目的】 下記の点を目的とする。 ・トゥーンシェーディングに適したキャラクターのトポロジーを身につける ・人体の構造をデフォルメしたアニメーション調に表現できる ・キャラクター制作に必要なツールを身につける									
【科目の概要】 この授業では、Mayaをメインツールで使用し、PhotoShop・SubstancePainterをサブとして使用する。 他ソフトでも応用できるポリゴンモデリングの知識を身に付けることで実践でも活かせる知識を身に付けることが目標である。									
【到達目標】 キャラモデリング制作の基礎的な理解を深める。 トポロジーなどフォトリアル・アニメのセルルック調の両方で利用できる技術を学び、キャラクター制作の知識を身に付けることができる。									
【授業の注意点】 授業時限数の4分の3以上出席しない者は定期試験・評価課題を受験することができない 教員の指示がない限り、授業と関係のない携帯電話・スマートフォンの使用を認めない									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5	レベル4	レベル3	レベル2	レベル1				
	優れている	よい	ふつう	あと少し	要努力				
到達目標 A	トゥーンシェーディングに適したトポロジーができている		基本の造形ができている		基本の造形ができていない				
到達目標 B	人体の構造を理解し、デフォルメ表現ができている		人体の構造を理解できている		人体の構造を理解できていない				
到達目標 C	ツールの理解を深め、制作に応用できている		ツールの使い方を理解し制作に活用できている		キャラクター制作に必要なツールを知らない				
到達目標 D									
到達目標 E									
【教科書】 資料・スライドを用意し説明と合わせて実演を配信する									
【参考資料】									
【成績の評価方法・評価基準】									

試験・課題 80% 課題で評価する（提出の仕様や期限も評価の対象とする）
平常点 20% 授業参加態度によって評価を行う

※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 1				年度	2025
英語表記		Modeling Exercise 1				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	概要紹介	キャラクターモデリングをどのように学ぶのかの説明	1	自己紹介	担当講師について理解を深める	3	
			2	本授業の概要	キャラクターモデリングについて理解している		
2	素体モデルの作成	素体ができるようになる	1	頭身バランスの合わせ方を理解する	人体の構造を理解している	3	
					人体の構造に合わせた頭身バランスをとれている		
					デフォルメした時のバランスを意識できている		
3	ラフモデリング	ラフモデリングができるようになる	1	資料を集める	モデリングに必要な資料を集められる	3	
			2	キャラクターデザインを決定する	最終目標の決定ができている		
			3	ラフモデルとは	ラフモデルについて理解できている		
4	ラフモデリング		1	下絵に合わせたモデリング	下絵に合わせてポリゴンを配置できている	3	
			2	シルエットを合わせる	デザインに沿った大まかなシルエットをとれている		
			3	ラフモデリング	キャラクターデザインに合わせたラフモデリングができている		
5	顔の作成	セルルックにおける顔は制作できるようになる	1	顔の構造を理解する	人体の顔の構造を理解している	3	
			2	トポロジーの理解	セルルックにおける顔のトポロジーを理解する		
			3	顔の制作	キャラクターデザインに沿った顔を制作できる		
6	髪の毛の作成	3D上での髪の毛を作れるようになる	1	髪の毛の生え方を理解する	人体の髪の毛の生え方を理解している	3	
			2	髪の毛の作り方を理解する	セルルックに髪の毛の作り方を理解できている		
			3	髪の毛の制作	デザインに沿った髪の毛を制作できている		
7	UV展開	UV展開ができるようになる	1	UV展開の理論	UV展開の考え方について理解する	3	
			2	UV展開のツール	UV展開に使用するツールについて理解する		
			3	UV展開	UV展開ができるようになる		
8 9	テクスチャ制作	セルルックにおけるテクスチャを作れるようになる	1	テクスチャ制作ツールについて	phptoshopやsubstancepainterの基本を理解できている	3	
			2	シャドウマップについて	カラーマップとシャドウマップについて理解できている		
			3	テクスチャ制作	デザインに沿ったテクスチャを制作できている		
10	質感設定	セルルックにおける質感表現ができるようになる	1	セルルックにおける質感調整	セルルックにおける質感調整を理解できている	3	
			2	マテリアルについて	セルルックに適したマテリアルを理解できている		
			3	法線について	アニメらしい影ができるように法線のコピーができる		

11	課題制作	これまでの授業で得た知識をもとにキャラクターを制作する	1	キャラクターの制作	第10回までの知識を用いて自分なりにキャラクターを制作できる	3	
12	課題制作						
13	課題制作						
14	課題制作						
15	講評	講評を通じて自分で気づけなかった問題点を見つけ、さらなる向上を目指す	1	講評	第11回から14回までの制作でのリテイクを受け、自分に足りないものを認識し、改善につなぐことができる	3	
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							