

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	月 舘 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。 ・ローポリゴンキャラクター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制作ができる ・キャラクター制作に必要なツールを身につける ・シーンに合ったライティングを身につける									
【科目の概要】 前期に引き続き、この授業では、Mayaをメインツールで使用し、PhotoShop・SubstancePainter・その他2Dペイントソフト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 アートディレクターの方針を理解し、リファレンスやデザイン画どおりのモデリングができる									
【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	シーンに合ったライティングができている		ライティングの基本ができている		ライティングができていない				
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 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	概要紹介	本授業について理解する	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	授業の概要について理解している				
2		ルックデブを通して、リサーチ能力を鍛える	1	ルックデブについて	ルックデブについて理解している			3	
			2	便利ツールについて	PureRefやPinterest等の資料集めに使えるツールを覚えている				
			3	リサーチ	目指すライティングの参考になるものを集めることができています				
3	ライティング課題	UV展開、オブジェクトの入れ替えなどの省力機能について学び、実践する	1	UV展開基礎	UV展開の基礎を理解している			3	
			2	置き換え	オブジェクトの置き換えができる				
			3	テクスチャの制作	簡単なテクスチャの作成と適用ができています				
4		ルックデブのターゲットに合わせたライティングの施し方を学び、実践する	1	ライティングの理論	ライティングの考え方を理解している			3	
			2	ライティングの手法	シーンに合った手法を理解している				
			3	実践	ルックデブに合ったライティングができています				
5		キャラクターモデルシートについて学び、自らの課題の計画を練る	1	モデルシートについて	モデルシートについて理解している			3	
			2	モデルシートの描き方	必要な要素を理解し、モデルシート制作に落とし込むことができる				
			3	制作計画をたてる	制作計画を立てることができています				
6		モデリングのベースとなるモデルシート のイラストの制作を行う	1	制作ツールについて	phptoshopやclipstudioの基礎を理解している			3	
			2	参考資料集め	必要なリファレンスを集めることができています				
			3	モデルシート作成	モデルシートの作成ができています				
7		ローポリゴン の素体モデルを作成し、 アニメーションに適した 関節構造について理解する	1	人体の構造について理解する	人体の構造について理解できています			3	
			2	モデルシートに合わせたモデリング	モデルシートに合わせたポリゴンの配置ができています				
			3	デザインに沿ったモデリング	キャラクターデザインに沿ったモデリングができています				
9	SDキャラクター課題	ローポリゴン素体モデルの 中間チェックを受け、改善点について把握し、 修正計画を立てる	1	中間チェック	進捗の提出ができています			3	
			2	講評	自らの足りない部分を認識できています				
			3	修正計画	受けた講評から作品の修正計画を立てることができ				
10		中間チェックの修正ポイントの修正作業を行い、 モデルのブラッシュアップを図る	1	モデルのブラッシュアップ	講師から受けた講評をもとに修正箇所を正しく認識し、 自らの作品に落とし込むことができています			3	
11		UV展開ツールについて学び、 UV展開を実践する	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				

		実践し、理解する	3	UV展開	UV展開ができるようになる		
12		ペイントソフト上で テクスチャ制作を 行う	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	
13			2	必要なテクスチャを理解する	必要なテクスチャを理解し、制作できている。		
14			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		
15	講評	講評を通じて 自分で気づかなかった 問題点を見つけ、 さらなる向上を目指す	1	講評	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							