



	部 D P	3.態度								
		4.技能・表現								
		5.関心・意欲								
評価の要点	評価方法	評価の実施方法と注意点								
	試験									
	クイズ 小テスト									
	レポート									
	成果発表 (口頭・実技)									
	作品									
	ポートフォリオ									
	その他									

授業明細表

回数 日付	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1週 /	体験授業的にまずは触れてみましょう。具体的な制作工程 ZB の得意分野と活用 DCCToul との連携などのワークフロー 基礎的な工程の理解	Zbrush の基礎の習得	
第2週 /	キャラクター (簡単な形状) を作成してみましょう。苦手な方は岩屋や木等の形状が成立していないようなキャラでも結構です	Zbrush の基礎の習得	
第3週 /	キャラクター (簡単な形状) を作成してみましょう。Z スフィアで形状完成 スカルプティング	Zbrush の基礎の習得	
第4週 /	キャラクター (簡単な形状) を作成してみましょう。スカルプティング完成、ペインティング レンダリング コンポジット	Zbrush の基礎の習得	
第5週 /	小物 (簡単な形状) を作成してみましょう。Z モデラーを使用した小物の作成ういしてみましょう。	Zbrush の基礎の習得	
第6週 /	小物 (簡単な形状) を作成してみましょう。Z モデラーを使用した小物の作成ういしてみましょう。成果物はキャラクターをメインに提出。	Zbrush の基礎の習得	
第7週 /	テクニック1 顔 表情 眼 リアルとキャラクターの違いなど (同時に個人作品を進めてもらいます)	Zbrush の基礎の習得	
第8週 /	テクニック2 手 足 体 (人間) リアルとキャラクターの違いなど	Zbrush の基礎の習得	
第9週 /	テクニック3 動物やクリーチャーについて	Zbrush の基礎の習得	
第10週 /	身に着ける物 洋服、防具 アーマーなどについて	Zbrush の基礎の習得	
第11週 /	テクスチャーへの展開 UV 展開 マテリアル、ペインティング ライティング コンポジット その1	Zbrush の基礎の習得	
第12週 /	テクスチャーへの展開 UV 展開 マテリアル、ペインティング ライティング コンポジット その2	Zbrush の基礎の習得	
第13週 /	テクスチャーへの展開 UV 展開 マテリアル、ペインティング ライティング コンポジット その3	Zbrush の基礎の習得	

第14週 /	予備 チェック ブラッシュアップ	確認	
第15週 /	まとめ	確認	