

大阪芸術大学附属 大阪美術専門学校

2024年度 授業内容(シラバス)

コミック・アート学科 フィギュアコース 専門教育科目

科目名	教員名	授業形態	年次	
フィギュア制作論Ⅰ	中野 クニヒコ	講義	1	1
キャリアデザイン	奈良 行博	講義	1	3
材料演習	中野 クニヒコ	演習	1	5
造形演習	中野 クニヒコ	演習	1	7
デジタル演習Ⅰ	植 涼誠	演習	1	9
デジタル演習Ⅱ	植 涼誠	演習	1	11
キャラクター制作Ⅰ	服部 年弘	演習	1	13
キャラクター制作Ⅱ	服部 年弘	演習	1	15
デッサン	八田 香織	実習	1	17
ペイントテクニック	中野 クニヒコ	実習	1	19
デジタル造形Ⅰ	神尾 直樹	実習	1	21
デジタル造形Ⅱ	神尾 直樹	実習	1	23
フィギュア基礎実習Ⅰ	内藤 あんも	実習	1	25
フィギュア基礎実習Ⅱ	内藤 あんも	実習	1	27
フィギュア制作論Ⅱ	中野 クニヒコ	講義	2	29
発想演習	神野 修	演習	2	31
トイデザイン	中野 クニヒコ	演習	2	33
食玩デザイン	加藤 涼子	演習	2	35
フィニッシュワーク	植 涼誠	演習	2	37
デジタル造形Ⅲ	藤島 潤	実習	2	39
デジタル造形Ⅳ	藤島 潤	実習	2	41
フィギュア制作実習Ⅰ	中野 クニヒコ	実習	2	43
フィギュア制作実習Ⅱ	中野 クニヒコ	実習	2	45
イベント参加用制作Ⅰ	神野 修・植 涼誠	実習	2	47
イベント参加用制作Ⅱ	神野 修・植 涼誠	実習	2	49
卒業制作	中野 クニヒコ	実習	2	51

科目名	フィギュア制作論 I			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	3時限	形態	講義
コース	フィギュア、オープン科目			年次	1	履修コード	3324

授業目的と到達目標

自身の表現したいテーマや、題材をイメージーションを働かせ表現出来るようになるにはどうすれば良いのか、制作物をより魅力的に観せるには、と言った事を私の仕事や経験を通し知ってもらいます。

授業概要

オリジナルキャラクターの制作や、既存するキャラクターを自身でフィギュアにしていくには、そして作家としての活動などを私の経験や、仕事を通して知ってもらいます。素材の特性を理解し、表現に合った素材や材料を見極めるようにする。私の仕事をスライドを観てもらいながら、単にフィギュアと言っても様々な活動の幅があったり種類がある事を知ってもらったり、著作権物のキャラクターを制作する時の注意事項などフィギュアに関する知識を知ってもらいます。実際の制作にあたり必要な道具の種類や扱い方、制作工程や、方法など幅広く資料やプリントを配布します。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	イラストレーター、フィギュア作家、造形家として30年以上活動、イラストと造形の分野で数々のお仕事に携わらせて頂いています。各種広告関連の制作物、医療関連のイラスト、アミューズメントパークをはじめ全国各地の博物館の展示物、壁画、展示動画、ディスプレイ等、市販されてますフィギュアの原型、広告物から様々な展示物に関するイラストや造形物の制作を行ってます。様々な専門誌に作品や記事が掲載。受賞歴多数。
授業に取り組む姿勢	60%	
出席率	40%	
	%	
	%	

教科書

特にありませんが、作品例として自身の作品などを見せたり、手持ちの資料を観てもらいます。

参考書・参考文献

その都度、必要な事項はプリントを配布いたします。

参考 URL

科目名	フィギュア制作論 I			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	3時限	形態	講義
コース	フィギュア、オープン科目			年次	1	履修コード	3324

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	私の仕事のスライドを見てもらい多方面に渡る様々な仕事を知ってもらいます。
第2回	著作権物のキャラクターを制作するにあたり注意事項などフィギュアに関する知識を知ってもらいます。
第3回	著作権物のキャラクターを制作するにあたり注意事項などフィギュアに関する知識を知ってもらいます。
第4回	実際に立体を制作するにあたっての説明と手順の説明
第5回	作業によって必要となる様々な道具や素材の説明をします。
第6回	作るものにより作業手順が異なってきますので制作物に合わせた作業工程や、用具の説明をします。
第7回	作るものにより作業手順が異なってきますので制作物に合わせた作業工程や、用具の説明をします。
第8回	作るものにより作業手順が異なってきますので制作物に合わせた作業工程や、用具の説明をします。
第9回	様々な事例を紹介、見てもらって知識を広げていきます。資料の配布。
第10回	様々な事例を紹介、見てもらって知識を広げていきます。資料の配布。
第11回	自身の作品の発表や、様々なイベントへの参加、ブースの見せ方などの講義。
第12回	自身の作品の発表や、様々なイベントへの参加、ブースの見せ方などの講義。
第13回	より良い作品の見せ方、パッケージデザイン、ポスターなどの説明。
第14回	より良い作品の見せ方、パッケージデザイン、ポスターなどの説明。
第15回	活動のためのノウハウや、注意事項等の説明。

受講上の注意

フィギュア制作に関する講義が中心となります。既存のキャラクターを制作する（著作権物を扱う）ときの注意事項など、制作作業以外の重要な事を話しますので、メモはしっかりとって下さい。

特記事項

科目名	キャリアデザイン			教員名	奈良 行博		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	マンガ、アニメ、フィギュア			年次	1	履修コード	3206

授業目的と到達目標

キャリアデザインとは「どこで」「何をするか」を計画・設計する講座です。まず「どこで」では、自分が活躍する場面・場所をきちんと想定して、そこに存在する物・存在しない物について正しい予備知識をもっておく必要性を学びます。「何をするか」では、自分の能力を支えてくれている人や物について知り、それらを土台として自分が今できることは何か、また更に別の助力を得て何をやってみたいかを考えます。そしてそれを文章にして他人にも分かり易くアピールする方法を学びます。

授業概要

スポーツで言えば種目が違えば、試合の土俵も装備も異なりますし、ユニホームも異なります。キャリアデザインでは、自分が出場したい「土俵」のイメージを固める作業、自分が今まで「力」を注ぎ「時間」を使ってきたことを振り返る作業から始めます。そのうえで、自分が更に学んでスキルを向上させたいこと、創造・制作したいものがどのようなものであるか、を言葉で整理して表現する練習を行います。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	教員実務経験
課題提出率	60%	
授業内アンケート	20%	
受講意欲と反応	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	キャリアデザイン			教員名	奈良 行博		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	マンガ、アニメ、フィギュア			年次	1	履修コード	3206

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	教員と受講者の自己紹介。授業の進め方やその方法についてのガイダンス。
第2回	今の自分を支えてくれている人や物について考え、自分の任務と役割を知る。
第3回	自分が育った家庭環境、受けた学校教育、郷土の自然についてその特徴を語る。
第4回	自分の能力を使って社会に貢献できることは何かを考える。
第5回	自分が憧れる人や仕事についてその魅力を語る。
第6回	自分が社会に出たときに誰とどういう仕事をしているかチームネットを語る。
第7回	自分が学校で学んだこと、注力したこと、独自に作った作品について語る。
第8回	自分を10個の事柄で褒めるとすれば、何があるか列挙する。
第9回	自分の失敗を分析し改善案を出す、他人の苦情を傾聴し問題点をまとめる。
第10回	「就職能力シート」自分の力の特徴を知る 自分の能力発揮の場所を探る
第11回	「就職能力シート」 自己開示をしながら就職先の仕事との一致点を探る
第12回	「就職能力シート」 相手の自尊心を損なわないための配慮と準備
第13回	「就職能力シート」 自分の経歴と能力、そして貢献できる事柄を文章化
第14回	面接に大事な「あいさつ」「話の要約」「将来展望」を持って実践演習
第15回	他人の面接風景を見た感想、改善案の提示、自分のスキルアップ目標

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	材料演習			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	フィギュア			年次	1	履修コード	3410

授業目的と到達目標

様々な道具や材料を知ってもらって、まずは実際に触ってもらう事で、自分の表現や手に合った素材、道具を見つけ制作に挑んでもらうのと同時に、1つの作品の中にもパーツによっては素材をかえた方が良い場合がありますので知識をしっかり身に付けます。

授業概要

一通りの素材や、用具に触れ扱ってもらいます。人によって合う、合わないが合ったり、手の馴染み具合もあります。また制作したい物によっても違ってきますので、制作工程も含めると沢山の素材がありますので工程ごとに正しい知識学んでいきます。様々な私の仕事を通し、フィギュアでの携わり方も沢山ある事や、それぞれの仕事での制作方法や素材、材料を知ってもらいます。アミューズメントパークや、博物館の展示物、ディスプレイから、カプセルトイ、キャラクター物から1点物の制作であったり、完成させるにはそれぞれの素材や、扱い方、技術が必要になってきます。そういったフィギュアに関するあらゆる知識を学んでもらいます。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	イラストレーター、フィギュア作家、造形家として30年以上活動、イラストと造形の分野で数々のお仕事に携わらせて頂いています。各種広告関連の制作物、医療関連のイラスト、アミューズメントパークをはじめ全国各地の博物館の展示物、壁画、展示動画、ディスプレイ等、市販されていますフィギュアの原型、広告物から様々な展示物に関するイラストや造形物の制作を行っています。様々な専門誌に作品や記事が掲載。受賞歴多数。
授業態度	60%	
出席率	40%	
	%	
	%	

教科書

特にありませんが、必要な資料をプリントし配布いたします。

参考書・参考文献

プリントを配布いたします。

参考 URL

科目名	材料演習			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	フィギュア			年次	1	履修コード	3410

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	アナログ作業での様々な素材、材料の説明をします。
第2回	作るものに合わせた粘土の種類の説明。
第3回	人物もの、動物もの、キャラクター物の芯材説明。
第4回	寝付けを制作します。アイデアを練ります。
第5回	寝付けを制作します。
第6回	寝付けを制作します。
第7回	寝付けを制作します。
第8回	寝付けを制作します。
第9回	造形演習授業と連携しジオラマの作成。ジオラマ制作は様々な素材や材料を知り、使いますので総合的な技術が身につきます。
第10回	造形演習授業と連携しジオラマの作成。
第11回	造形演習授業と連携しジオラマの作成。
第12回	造形演習授業と連携しジオラマの作成。
第13回	造形演習授業と連携しジオラマの作成。
第14回	造形演習授業と連携しジオラマの作成。
第15回	皆で合評し他の人の表現を観て知識を広めます。

受講上の注意

沢山の素材や、材料を使用しますので、その中には匂いのする物もありますので、充分気を付けて指導のもと正しく扱しましょう。

特記事項

科目名	造形演習			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	フィギュア、オープン科目			年次	1	履修コード	3409

授業目的と到達目標

造形に関する様々な知識を学んでいきます。今までは、粘土を使ったアナログ作業が主流でしたが、最近では Zbrush という 3D ソフトでの作業が主流となって来ています。とはいえ。3D ソフトの知識だけでは不十分です。両方の知識をしっかりと学んでいきます。

授業概要

粘土を使って立体思考を身につけたうえで、3D ソフト、Zbrush に触れる事でモニターでの平面画像の作業でも空間や奥行きを把握しながら作業する事が出来るようになります。デッサン力 (アナトミー) をしっかり基礎から学んでいきます。造形に関する様々な知識を、私、中野の仕事を観てもらって、仕事によって素材や制作方法の違いを知ってもらうと同時に、スケッチ力やデッサン力の大切さ、アナログでの粘土造形の大切さを知ってもらいます。動物ものの造形を粘土で制作します。資料を基に動物の骨格や筋肉と言ったアナトミーの知識をしっかりと学び、造形していきます。粘土にも種類があり、熱を加える事で硬化する粘土で、熱が加わらなければ何度でも使えるものがありますので繰り返し練習できます。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	イラストレーター、フィギュア作家、造形家として 30 年以上活動、イラストと造形の分野で数々のお仕事に携わらせて頂いています。各種広告関連の制作物、医療関連のイラスト、アミューズメントパークをはじめ全国各地の博物館の展示物、壁画、展示動画、ディスプレイ等、市販されてますフィギュアの原型、広告物から様々な展示物に関するイラストや造形物の制作を行ってます。様々な専門誌に作品や記事が掲載。受賞歴多数。
提出物	50%	
授業に取り組む姿勢	30%	
出席率	20%	
	%	
	%	

教科書

必要な資料は、プリントして配布いたします。

参考書・参考文献

必要な資料は、プリントして配布いたします。

参考 URL

科目名	造形演習			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	フィギュア、オープン科目			年次	1	履修コード	3409

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	アナログ作業での様々な素材、材料の説明をします。
第2回	作るものに合わせた粘土の種類の説明。
第3回	動物もの、キャラクター物の芯材説明。
第4回	寝付けを制作します。アイデアを練ります。
第5回	寝付けを制作します。
第6回	寝付けを制作します。
第7回	寝付けを制作します。
第8回	寝付けを制作します。
第9回	20センチから30センチくらいのサイズで動物もののフィギュアの制作をします。台座付き (ジオラマ仕立て) アイデアを練ります。
第10回	動物もののフィギュアの制作。
第11回	動物もののフィギュアの制作。
第12回	動物もののフィギュアの制作。
第13回	動物もののフィギュアの制作。
第14回	動物もののフィギュアの制作。
第15回	皆で合評し他の人の表現を観て知識を広めます。

受講上の注意

粘土ベラ等、必要なものはある程度学校に揃っていますが、いずれ必要となってきますので、自身で少しずつ、いまから揃えていきましょう。フィギュア関連の道具は結構あります、全て揃える必要はありませんが、あれば、効率があがる便利な物は自身で揃えておきましょう。

特記事項

科目名	デジタル演習 I			教員名	植 涼誠		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	フィギュア			年次	1	履修コード	6131

授業目的と到達目標

Zbrush の基本操作と効率的な作業をする為の技術の習得。夏期休暇までに自身の造形物の 3D プリントを行い、3D プリントの魅力と、出力する上で必要な基礎知識を得てもらいます。

授業概要

Zbrush を使ってデジタル原型を作成し 3D プリンターで出力可能な状態までのワークフローを教えます。また、原型分割・磨き・複製・塗装、ガレージキット制作の一通りの作業を考慮したデータの作り方や 3D プリンターの扱い、知識や注意点等を順に追って解説していきます。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	アマチュアフィギュア作家として 4 年間ワンダーフェスティバルなどのフィギュアイベントにてフィギュアを制作、販売してきました。その経験を元に指導します。
授業に対する取り組み	40%	
授業内容の理解度	40%	
出席率	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

榊 馨 Zbrush フィギュア制作の教科書

参考 URL

科目名	デジタル演習 I			教員名	植 涼誠		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	フィギュア			年次	1	履修コード	6131

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第 1 回	オリエンテーション：Zbrush でのデジタル造形について
第 2 回	Zbrush の基本操作及び造形方法について
第 3 回	Zbrush の各種機能と説明
第 4 回	ポリゴンを意識した造形と 3D プリントにおける注意点
第 5 回	マスコットキャラクターの制作①
第 6 回	マスコットキャラクターの制作②
第 7 回	ポリグループの活用について
第 8 回	実習「習った機能で造形方法のおさらい」
第 9 回	デフォルメキャラクター造形 1 (顔)
第 10 回	デフォルメキャラクター造形 2 (髪)
第 11 回	デフォルメキャラクター造形 3 (服)
第 12 回	デフォルメキャラクター造形 4 (装飾)
第 13 回	各自作成データに彩色する「ポリペイント」の解説
第 14 回	パーツ分割についてとブーリアン機能の解説
第 15 回	3D データの出力「デシメーションマスター」

受講上の注意

基礎授業なので 1 回の休みが大きな穴となります、体調管理には十分気を付けてください。

特記事項

科目名	デジタル演習Ⅱ			教員名	植 涼誠		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	フィギュア			年次	1	履修コード	6132

授業目的と到達目標

顔の塑像モデリングを1体、全身の模刻モデリングを1体行い模倣する力を養います。年間を通して造りたい物はなんでも造れるようになることを目標とします。

授業概要

Zbrush を使いデジタル原型を作成し3D プリンターで作品の出力を行います。前期の演習Ⅰに引き続き、機能の解説やポートフォリオ等で見栄えさせる為の操作等を作業進行に応じて解説し、制作物の調整をしていきます。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	アマチュアフィギュア作家として4年間ワンダーフェスティバルなどのフィギュアイベントにてフィギュアを制作、販売してきました。その経験を元に指導します。
授業に対する取り組み	40%	
授業内容の理解度と作品の完成度	40%	
出席率	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

榊 馨 Zbrush フィギュア制作の教科書

参考 URL

科目名	デジタル演習Ⅱ			教員名	植 涼誠		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	フィギュア			年次	1	履修コード	6132

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	Zbrush 基本操作のおさらいと応用操作
第2回	ZModeler を使った人工物の制作Ⅰ
第3回	ZModeler を使った人工物の制作Ⅱ
第4回	ZModeler を使った人工物の制作Ⅲ
第5回	根付コンペ作品制作①
第6回	根付コンペ作品制作②
第7回	根付コンペ作品制作③
第8回	キャラクター造形 A(顔)
第9回	キャラクター造形 B (髪)
第10回	キャラクター造形 B-2 (髪の毛の造りこみ)
第11回	キャラクター造形 C (体の造りこみ)
第12回	キャラクター造形 D (衣装)
第13回	キャラクター造形 E (装飾)
第14回	3D プリントの為の分割作業等
第15回	総評 実習「3D プリント後の処理と組み立て」

受講上の注意

データのバックアップの為に、USB メモリ等の記録メディアを用意してください。

特記事項

科目名	キャラクター制作 I			教員名	服部	年弘	
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	アニメ、フィギュア			年次	1	履修コード	5410

授業目的と到達目標

個人の創造性を生かした魅力的で個性的なキャラクターの制作を目的とし、それに必要なノウハウや考え方を身につける。

授業概要

アニメーション制作を前提とし、キャラクターの描き方・見せ方・動かし方を考え、制作します。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	現役の映像・造形作家として、アニメーション制作の為の基礎知識と作品完成までのプロセスを指導します。
作品評価	50%	
出席率	30%	
授業態度	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	キャラクター制作 I			教員名	服部	年弘	
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	アニメ、フィギュア			年次	1	履修コード	5410

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス・キャラクター制作について。
第2回	キャラクター分析
第3回	人物(自分)のキャラクター化
第4回	キャラクターの表情・喜怒哀楽
第5回	キャラクターの表情・喜怒哀楽
第6回	キャラクターのポーズ・基本動作
第7回	キャラクターのポーズ・基本動作
第8回	キャラクターの立体造形
第9回	物語の企画とその世界観に合ったキャラクターの制作
第10回	物語の企画とその世界観に合ったキャラクターの制作
第11回	物語の企画とその世界観に合ったキャラクターの制作
第12回	動物・植物の擬人化キャラクター
第13回	動物・植物の擬人化キャラクター
第14回	企業キャラクター
第15回	課題返却・合評

受講上の注意

特になし。

特記事項

科目名	キャラクター制作Ⅱ			教員名	服部	年弘	
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	アニメ、フィギュア			年次	1	履修コード	5411

授業目的と到達目標

企業・広告等ニーズに合ったキャラクターの企画・制作を進め、社会に必要とされるオリジナルキャラクターを生み出します。

授業概要

アニメーション制作を前提とし、キャラクターの描き方・見せ方・動かし方を考え、制作します。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	現役の映像・造形作家として、アニメーション制作の為の基礎知識と作品完成までのプロセスを指導します。
作品評価	50%	
出席率	30%	
授業態度	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	キャラクター制作Ⅱ			教員名	服部	年弘	
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	アニメ、フィギュア			年次	1	履修コード	5411

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス・キャラクター制作について。
第2回	人気キャラクターの研究・考察
第3回	設定別のキャラクター構築
第4回	設定別のキャラクター構築
第5回	オリジナルストーリーの企画・シナリオ
第6回	オリジナルストーリーの企画・シナリオ
第7回	キャラクターデザイン
第8回	キャラクターデザイン
第9回	絵コンテ
第10回	絵コンテ
第11回	企画・制作プレゼン
第12回	web等の各種コンペティションへの参加
第13回	web等の各種コンペティションへの参加
第14回	web等の各種コンペティションへの参加
第15回	web等の各種コンペティションへの参加

受講上の注意

特になし。

特記事項

科目名	デッサン			教員名	八田 香織		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	フィギュア			年次	1	履修コード	2333

授業目的と到達目標

立体造形とそのアイデアをスケッチに起こせるデッサン技術を習得する。

授業概要

デッサンや転写技術の種類と手法を理解し、立体物の構造を理解し表現する課題、物と空間を意識して表現する課題、実際の手など人体パーツに対する理解を深める課題、の4つのテーマに絞って平面表現を研究します。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	行動美術協会会員（審査員）、日本美術家連盟会員としての作家活動並びにカルチャースクールでの指導経験を元に授業を行います。
提出作品	100%	
	%	
	%	
	%	

教科書

なし

参考書・参考文献

なし

参考 URL

科目名	デッサン			教員名	八田 香織		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	フィギュア			年次	1	履修コード	2333

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	デッサンとタッチについての演習＝トレースの技術
第2回	グリッドを通して転写する
第3回	グリッドを通してデッサンする
第4回	モチーフの位置関係を理解して描く
第5回	モチーフの空間関係を理解して描く
第6回	モチーフの構造：箱と球
第7回	モチーフの構造：球と円筒
第8回	モチーフの構造：円錐と倒円柱
第9回	モチーフの構造：自然物1
第10回	モチーフの構造：自然物2
第11回	モチーフの構造：自然物3
第12回	自分の顔を描く1
第13回	自分の手を描く1
第14回	自分の顔を描く2
第15回	自分の手を描く2

受講上の注意

鉛筆デッサンに必要な道具は持参すること。鉛筆・練り消しゴム・カッターナイフなど

特記事項

科目名	ペイントテクニック			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	フィギュア			年次	1	履修コード	3326

授業目的と到達目標

フィギュア制作では造形力はもちろんですが、塗装技術が必要です。塗装するにはハンドピースという道具を使ったエアブラシ技法で行います。筆も使います。ハンドピース、筆の扱いを習得し塗料の知識も学んでいきます。

授業概要

ハンドピースの扱いに慣れるのはもちろんですが、塗装には塗料の知識が大変必要です。それぞれの塗料の特性を理解し用途に合わせた使い分けの知識を習得します。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	イラストレーター、フィギュア作家、造形家として30年以上活動、イラストと造形の分野で数々のお仕事に携わらせて頂いています。各種広告関連の制作物、医療関連のイラスト、アミューズメントパークをはじめ全国各地の博物館の展示物、壁画、展示動画、ディスプレイ等、市販されていますフィギュアの原型、広告物から様々な展示物に関するイラストや造形物の制作を行ってます。様々な専門誌に作品や記事が掲載。受賞歴多数。
課題作品の提出と評価	70%	
授業への取り組む姿勢	20%	
出席率	10%	
	%	
	%	

教科書

特にありません

参考書・参考文献

必要に応じて資料、プリント等を提供いたします。

参考 URL

科目名	ペイントテクニック			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	フィギュア			年次	1	履修コード	3326

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	スライドを観てもらいフィギュアの仕事のあれやこれやを知ってもらいます。実際の作品を見てもらいます。
第2回	目の前でエアブラシ技法で絵が仕上がる様子を、塗料の種類、用途の説明をしながら見てもらいます。
第3回	平面に「目」を描きます。リアル、デフォルメ、アニメ調の3種を描き分けてもらいます。筆も使います。
第4回	用意したフィギュアヘッド(1/6サイズ)にリアル、デフォルメ、アニメ調の3種を描がきます。
第5回	用意したフィギュアヘッド(1/6サイズ)にリアル、デフォルメ、アニメ調の3種を描がきます。
第6回	用意したフィギュアヘッド(1/6サイズ)にリアル、デフォルメ、アニメ調の3種を描がきます。提出します。
第7回	1つのモチーフに何種類か異なる質感を塗装で表現します。(3種類以上)
第8回	1つのモチーフに何種類か異なる質感を塗装で表現します。
第9回	1つのモチーフに何種類か異なる質感を塗装で表現します。(提出します。)
第10回	フィギュア全身(キット)を塗装します。質感や光沢、マット感も意識して塗装します。
第11回	フィギュア全身(キット)を塗装します。質感や光沢、マット感も意識して塗装します。
第12回	フィギュア全身(キット)を塗装します。質感や光沢、マット感も意識して塗装します。
第13回	フィギュア全身(キット)を塗装します。質感や光沢、マット感も意識して塗装します。
第14回	フィギュア全身(キット)を塗装します。質感や光沢、マット感も意識して塗装します。
第15回	フィギュア全身(キット)を塗装します。質感や光沢、マット感も意識して塗装します。提出します。最後、プレゼンして合評します。

受講上の注意

ハンドピースに慣れるのは授業内の時間では難しいです。日頃の鍛錬が上達への近道。授業外でもどんどん使うようにしていきましょう。

特記事項

科目名	デジタル造形 I			教員名	神尾 直樹		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	フィギュア			年次	1	履修コード	1321

授業目的と到達目標

フィギュアやジオラマなど、3D プリントを前提としたデジタルモデリング技術の習得。

授業概要

「スカルプトソフト」や「CAD ソフト」と、デジタルモデリングに使用するソフトにも種類があり、目的に応じて使い分ける事も必要です。更に物理的側面(3D プリント)も含めると、より広い知識が必要になります。そういったところを解説しつつ、楽しく造形して学んでいきましょう。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	デジタル造形および3D プリントについて、フィギュア業界での経験を元にした技術指導、解説を行います。作品は実際に3D出力して渡すので、ニッパーや紙やすり、接着剤などの簡単な工作も行います。
出席	60%	
課題	40%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	デジタル造形 I			教員名	神尾 直樹		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	フィギュア			年次	1	履修コード	1321

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ソフトおよび3Dプリントについて (ソフトに触れつつ、世の中の3Dプリントについて解説)
第2回	小物づくり A (計4回の授業で、根付やアクセサリなどを複数個制作します)
第3回	小物づくり B (計4回の授業で、根付やアクセサリなどを複数個制作します)
第4回	小物づくり C (計4回の授業で、根付やアクセサリなどを複数個制作します)
第5回	小物づくり D (計4回の授業で、根付やアクセサリなどを複数個制作します)
第6回	マスコットキャラクター&ジオラマ A (計4回の授業で、ひとつのジオラマ作品を制作します)
第7回	マスコットキャラクター&ジオラマ B (計4回の授業で、ひとつのジオラマ作品を制作します)
第8回	マスコットキャラクター&ジオラマ C (計4回の授業で、ひとつのジオラマ作品を制作します)
第9回	マスコットキャラクター&ジオラマ D (計4回の授業で、ひとつのジオラマ作品を制作します)
第10回	前期末課題 A (計5回の授業で、ひとつのフィギュア作品を制作します)
第11回	前期末課題 B (計5回の授業で、ひとつのフィギュア作品を制作します)
第12回	前期末課題 C (計5回の授業で、ひとつのフィギュア作品を制作します)
第13回	前期末課題 D (計5回の授業で、ひとつのフィギュア作品を制作します)
第14回	前期末課題 E (計5回の授業で、ひとつのフィギュア作品を制作します)
第15回	作品批評

受講上の注意

データの持ち運びとバックアップの為に、記録メディア(USBメモリ、外付けHDDなど)を準備ください。初めて聞く単語や、繰り返し使う機能など、とにかく慣れる事が重要です。メモするために、どんな物でも良いので「ノート」を一冊ご準備ください。

特記事項

作品は実際に3D出力して渡すので、ニッパーや紙やすり、接着剤などの簡単な工作も行います。

科目名	デジタル造形Ⅱ			教員名	神尾 直樹		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	フィギュア			年次	1	履修コード	1322

授業目的と到達目標

フィギュアやジオラマなど、3D プリントを前提としたデジタルモデリング技術の習得。「デジタル造形Ⅰ」を踏まえて、より高度な作品の制作。

授業概要

「スカルプトソフト」や「CAD ソフト」と、デジタルモデリングに使用するソフトにも種類があり、目的に応じて使い分ける事も必要です。更に物理的側面(3D プリント)も含めると、より広い知識が必要になります。そういったところを解説しつつ、楽しく造形して学んでいきましょう。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	デジタル造形および3D プリントについて、フィギュア業界での経験を元にした技術指導、解説を行います。作品は実際に3D出力して渡すので、ニッパーや紙やすり、接着剤などの簡単な工作もを行います。
出席	60%	
課題	40%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	デジタル造形Ⅱ			教員名	神尾 直樹		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	フィギュア			年次	1	履修コード	1322

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ソフト説明 (授業で使用するソフトの説明です。もちろん以降の授業でも都度解説を行います)
第2回	小物づくり A (計3回の授業で、小さな複数個の作品を制作します。)
第3回	小物づくり B (計3回の授業で、小さな複数個の作品を制作します。)
第4回	小物づくり C (計3回の授業で、小さな複数個の作品を制作します。)
第5回	マスコットキャラクター&ジオラマ A (計4回の授業で、ひとつのジオラマ作品を制作します)
第6回	マスコットキャラクター&ジオラマ B (計4回の授業で、ひとつのジオラマ作品を制作します)
第7回	マスコットキャラクター&ジオラマ C (計4回の授業で、ひとつのジオラマ作品を制作します)
第8回	マスコットキャラクター&ジオラマ D (計4回の授業で、ひとつのジオラマ作品を制作します)
第9回	後期末課題 A (計6回の授業で、ひとつのフィギュア作品を制作します)
第10回	後期末課題 B (計6回の授業で、ひとつのフィギュア作品を制作します)
第11回	後期末課題 C (計6回の授業で、ひとつのフィギュア作品を制作します)
第12回	後期末課題 D (計6回の授業で、ひとつのフィギュア作品を制作します)
第13回	後期末課題 E (計6回の授業で、ひとつのフィギュア作品を制作します)
第14回	後期末課題 F (計6回の授業で、ひとつのフィギュア作品を制作します)
第15回	作品批評

受講上の注意

データの持ち運びとバックアップの為に、記録メディア(USBメモリ、外付けHDDなど)を準備ください。また、初めて聞く単語や、繰り返し使う機能など、とにかく慣れる事が重要です。メモするために、どんな物でも良いので「ノート」を一冊ご準備ください。

特記事項

作品は実際に3D出力して渡すので、ニッパーや紙やすり、接着剤などの簡単な工作も行います。

科目名	フィギュア基礎実習 I			教員名	内藤 あんも		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	フィギュア			年次	1	履修コード	6317

授業目的と到達目標

模型制作や造形の基礎的な知識や技術を学び、モデラーとしての創作活動の幅を広げる事を目標とします。

授業概要

プラモデル制作を通して、素材や制作に必要な基本的な知識と技術を習得します。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	模型雑誌のプラモデル作例を定期的に担当し、フィギュア原型も手掛ける。造形イベントへの参加、自作品の発表、販売を行う。
授業に対する取り組み	50%	
授業内容の理解度	50%	
	%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	フィギュア基礎実習 I			教員名	内藤 あんも		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	フィギュア			年次	1	履修コード	6317

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第 1 回	プラモデルに関する講義、使用工具類の使い方のレクチャー、組み立て
第 2 回	パーツの接着、研磨、塗装パターンの検討
第 3 回	制作①
第 4 回	制作②
第 5 回	サーフェイサーによる下地処理
第 6 回	エアブラシによる塗装レクチャー
第 7 回	ベースのアイデア出し
第 8 回	塗装①
第 9 回	塗装②
第 10 回	ベース制作①
第 11 回	ベース制作②
第 12 回	ベース制作③
第 13 回	ベース制作④
第 14 回	仕上げ①
第 15 回	仕上げ②、完成

受講上の注意

有機溶剤（シンナー）などを使用するので必要な場合は作業着、マスクなどを各自用意してください。共同で使用する学校の備品は、丁寧に扱い、整理整頓を心がけてください。

特記事項

科目名	フィギュア基礎実習Ⅱ			教員名	内藤 あんも		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	フィギュア			年次	1	履修コード	6318

授業目的と到達目標

フィギュア基礎実習Ⅰで得た技術を使い、表現の幅を広げる事を目標とします。

授業概要

標準サイズ (1/8~1/10) のフィギュアを制作し技術を習得します。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	模型雑誌のプラモデル作例を定期的に担当し、フィギュア原型も手掛ける。造形イベント等への参加、自作品の発表、販売を行う。
授業に対する取り組み	50%	
授業内容の理解度と作品の完成度	50%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	フィギュア基礎実習Ⅱ			教員名	内藤 あんも		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	1-3時限	形態	実習
コース	フィギュア			年次	1	履修コード	6318

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	フィギュア原型について
第2回	スカルピーによる習作
第3回	素体、ラフモデルの制作
第4回	体の制作 (筋肉)
第5回	体の制作 (プロポーション調整)
第6回	顔の制作
第7回	髪の毛の制作
第8回	衣装の制作①
第9回	衣装の制作②
第10回	細部の制作①
第11回	細部の制作②
第12回	表面処理①
第13回	表面処理②
第14回	サフ吹き①
第15回	サフ吹き②仕上げ

受講上の注意

有機溶剤 (シンナー) などのを使用するので必要な場合は作業着、マスクなどを各自用意してください。共同で使用する学校の備品は、丁寧に扱い、整理整頓を心がけてください。

特記事項

科目名	フィギュア制作論Ⅱ			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	フィギュア			年次	2	履修コード	4205

授業目的と到達目標

フィギュアに関する知識はもちろん、仕事にしていくための携わり方や立体の仕事の汎用性の高さ、造形で活動するために大切なことなどを学びます。

授業概要

このコースで身につけた知識をこれからの活動に活かしていくために立体制作の仕事への汎用性や著作権物の制作に対する知識をより深く学んでいきます。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	イラストレーター、フィギュア作家、造形家として30年以上活動、イラストと造形の分野で数々のお仕事に携わらせて頂いています。各種広告関連の制作物、医療関連のイラスト、アミューズメントパークをはじめ全国各地の博物館の展示物、壁画、展示動画、ディスプレイ等、市販されてますフィギュアの原型、広告物から様々な展示物に関するイラストや造形物の制作を行っています。様々な専門誌に作品や記事が掲載。受賞歴多数。
授業態度	60%	
出席率	40%	
	%	
	%	

教科書

特にありませんが、講義の内容に応じて資料やプリントを配布いたします。

参考書・参考文献

必要に応じてプリントを配布いたします。

参考 URL

科目名	フィギュア制作論Ⅱ			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	フィギュア			年次	2	履修コード	4205

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	私、講師中野が長年の仕事で得た経験談や活動の幅の広さなどを知ってもらい、身に付けた技術をどう活かしていくか具体的に説明いたします。
第2回	著作権物の制作についての認識を深めます。
第3回	仕事上で著作権物の制作と個人的に著作権物を制作し販売する(ワンダーフェスティバル等、イベント参加時)場合の注意事項。
第4回	立体制作物の様々なケースでの仕事例の説明。
第5回	SNS等での作品発表する際の注意点
第6回	様々な作品の発表の場や活動の場の紹介。
第7回	フィギュアという呼び名は最近のもの、古くからの立体物(像)と人類のかかわりや存在、歴史の説明。
第8回	アートとしてのフィギュア(アートフィギュア)と呼ばれる世界の説明
第9回	自身の世界観を広げるため、日常生活の中で様々な物の形やデザインに目を向ける。独自の世界、オリジナル作品への展開。
第10回	自分の興味をもっていること、好きなことからの展開からのオリジナル作品への展開
第11回	私、講師中野の得意とする平面作家さんとのコラボレーションから生まれる立体作品の展開世界の説明。
第12回	世界に目を向けたフィギュアマーケットの現場、海外のイベント紹介、参加、文化による違い等。
第13回	独自の世界、オリジナル作品を目指すには、日頃から様々なものに目を向け、取り入れる力、組み合わせの面白さ、アレンジ等の力を養う。
第14回	確実に売れるものとオリジナル作品の制作。
第15回	私、講師中野の経験談から造形の世界や造形技術で活動していくために。

受講上の注意

中野が長年に渡り活動してきた経験談を通し学校で得た技術で活動するには・・・必要な事柄を中心の講義となります。

特記事項

聞きたいことは何でも聞いてコミュニケーションをとって下さい。

科目名	発想演習			教員名	神野 修		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	フィギュア			年次	2	履修コード	2125

授業目的と到達目標

造形を制作するにあたって、多種多様なアプローチを探る手法を学び、創作物（造形力、物語性）の発想力を養う事を目的とする。

授業概要

テーマをもとに色々な物語、造形方法、素材、道具を用いて表現力のある発想・制作技術を指導する。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	モノづくり系のデザイナーとして、デザイン・設計・モデリング制作の実務経験を活かして、モノづくりに関わる知識を幅広く指導。
出席	35%	
提出物	35%	
授業態度	30%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	発想演習			教員名	神野 修		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	フィギュア			年次	2	履修コード	2125

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	授業内容 発泡材の造形
第2回	発泡材の造形
第3回	ケミカルウッド (人工木材) の造形
第4回	ケミカルウッド (人工木材) の造形
第5回	プラ材・金属材の造形
第6回	プラ材・金属材の造形
第7回	テーマに沿ったアイデア・スケッチの創作
第8回	造形制作
第9回	造形制作
第10回	造形制作
第11回	造形制作
第12回	造形制作
第13回	造形制作
第14回	造形制作
第15回	合評

受講上の注意

制作にあたって電動工具・機械類を使用する作業が多くなります。使用方法、注意事項を守ってケガのないよう授業に取り組んでください。

特記事項

科目名	トイデザイン			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	フィギュア			年次	2	履修コード	2342

授業目的と到達目標

1年次で学んだ事をふまえながらオリジナルで独自の作品を制作していきます。自身の力を発揮できる世界で身につけた技法技術表現していきましょう。

授業概要

構想を練り制作に入りますが、授業枠だけの進行では時間が足りません。日頃から構想をめぐらせ、先生と相談のうえ、どの様に進めていくかを計画書をつくり計画的に進行していく力をつけます。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	イラストレーター、フィギュア作家、造形家として30年以上活動、イラストと造形の分野で数々のお仕事に携わらせて頂いています。各種広告関連の制作物、医療関連のイラスト、アミューズメントパークをはじめ全国各地の博物館の展示物、壁画、展示動画、ディスプレイ等、市販されてますフィギュアの原型、広告物から様々な展示物に関するイラストや造形物の制作を行ってます。様々な専門誌に作品や記事が掲載。受賞歴多数。
授業に対する取り組み	50%	
課題や作業工程ごとに先生のチェックを得る	40%	
出席率	10%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

必要に応じてプリント等の配布を行います。

参考 URL

科目名	トイデザイン			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	1-2時限	形態	演習
コース	フィギュア			年次	2	履修コード	2342

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	自身の好きな世界や興味があることをテーマにオリジナルな制作物をめざしアイデアを出す。
第2回	具体化するためスケッチ (出来れば色のイメージも含め) し、必要になる資料集めを行う。
第3回	1年次に学んだアナログ技術やデジタル (Zbrush) を併用し作業に入る
第4回	1年次に学んだアナログ技術やデジタル (Zbrush) を併用し作業に入る
第5回	工程、進行にあわせ、デジカメやスマホで記録することを忘れず進めていきます
第6回	先生とのコミュニケーションやチェックも忘れずに独断で進んでいけない様心がけます
第7回	各自で制作する物が違いますので、必要な素材や用具も違ってきますので、必ず先生と相談しながら進めていきます
第8回	各自で制作する物が違いますので、必要な素材や用具も違ってきますので、必ず先生と相談しながら進めていきます
第9回	デジタルとアナログを併用しながら効率良く進める能力も養う
第10回	デジタル出力の作業、3Dプリンターの扱いもなれる様に
第11回	デジタル出力の作業、3Dプリンターの扱いもなれる様に
第12回	出力物の磨きや必要に応じ複製するために型取りの作業にもなれる
第13回	全体のバランスをみながら作業を進め振り返り組みをする
第14回	塗装作業①
第15回	塗装作業②

受講上の注意

データのバックアップ用に、USBメモリ等の記録メディアの用意と進行状況をスマホ、デジカメにより記録を撮る。

特記事項

科目名	食玩デザイン			教員名	加藤 涼子		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	フィギュア			年次	2	履修コード	6134

授業目的と到達目標

モチーフに適した素材選び・質感・彩色・しずる感を表現するための、素材に関する知識や技法・道具の使い方を学習し、様々な食品モチーフを表現する為の発想と技術力を磨きます。

授業概要

テーマに沿ったオリジナルの景品を想定し、消費者に求められる造形の模型を作成します。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	ジュエリー作家として貴金属製作や宝石に関する知識と、金属工芸以外にも樹脂、粘土、革、布など様々な素材を使ってきた経験から素材や技法の選択など幅広く指導します。
完成度・デザイン	30%	
作品提出	20%	
授業態度	10%	
出席率	40%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

プリント配布

参考 URL

科目名	食玩デザイン			教員名	加藤 涼子		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	フィギュア			年次	2	履修コード	6134

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	素材・道具の説明 基本的な素材・慣れるための練習課題作り
第2回	質感・モチーフごとの制作実習①
第3回	質感・モチーフごとの制作実習②
第4回	質感・モチーフごとの制作実習③
第5回	質感・モチーフごとの制作実習仕上げ 食玩景品の企画とデザインの為の資料収集
第6回	課題 食玩景品の企画とデザイン計画
第7回	デザインチェック・企画発表・制作
第8回	制作
第9回	制作
第10回	制作
第11回	制作
第12回	制作
第13回	制作
第14回	制作
第15回	仕上げ・合評

受講上の注意

作業しやすい服装で受講してください。筆記用具。

特記事項

科目名	フィニッシュワーク			教員名	植 涼誠		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	フィギュア			年次	2	履修コード	2343

授業目的と到達目標

塗装をするにあたっての技術や道具の活用方法をより広く知り制作に活かす。前期 [トイデザイン] で制作した自身の作品の塗装を行う。

授業概要

前期に制作した自身の作品を塗装から仕上げ、パッケージングまでを行います。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	フリーランスとして企業プロジェクトに3D データ制作で参加。某企業では等身大フィギュア制作、企業のサンプル原形の制作や企業キャラの立体化等に携わる。またフィギュアイベント「ワンダーフェスティバル」に毎年参加し、その経験を活かした作品展示等も指導する。
授業に対する取り組み	40%	
課題作品の提出と評価	40%	
出席率	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

必要に応じてプリント等の配布を行います。

参考 URL

科目名	フィニッシュワーク			教員名	植 涼誠		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	フィギュア			年次	2	履修コード	2343

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	型取り作業② (前期の引続き)
第2回	型取り作業③
第3回	レンジ複製作業① 複製作業の説明
第4回	レンジ複製作業②
第5回	レンジ複製と塗装準備
第6回	トイ作品の塗装Ⅰ 塗装道具の説明
第7回	トイ作品の塗装Ⅱ
第8回	トイ作品の塗装Ⅲ
第9回	トイ作品の塗装Ⅳ
第10回	トイ作品の塗装Ⅴ
第11回	トイ作品の塗装Ⅵ
第12回	トイ作品の塗装Ⅶ
第13回	説明書等の作成
第14回	完成作品のパッケージング等
第15回	総評

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	デジタル造形Ⅲ			教員名	藤島 潤		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	フィギュア			年次	2	履修コード	4325

授業目的と到達目標

Zbrush の応用操作と効率的な作業をする為の技術の習得。(綺麗なトポロジーで目的の物を完成させる) 3D プリントをする上で必要な技術を得てもらいます。

授業概要

1年次とはまた別の手段を使った Zbrush の造形方法を学び、自身の作品制作を行う際に、様々なアプローチで作業を行うことができる力をつけてもらいます。通年で1体スケールフィギュアを制作します。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	フリーランスとして企業プロジェクトに3D データ制作で参加。某企業では等身大フィギュア制作、企業のサンプル原形の制作や企業キャラの立体化等に携わる。またフィギュアイベント「ワンダーフェスティバル」に毎年参加し、その経験を活かした作品展示等も指導する。
授業に対する取り組み	40%	
授業内容の理解度	50%	
出席率	10%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

榎 馨 Zbrush フィギュア制作の教科書

参考 URL

科目名	デジタル造形Ⅲ			教員名	藤島 潤		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	フィギュア			年次	2	履修コード	4325

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	より高度なデータ作成について
第2回	ダイナミックモードを使った造形表現
第3回	ポリゴンを意識した造形と「Zリメッシャー」「リトポロジー」の解説
第4回	キャラクター造形①
第5回	キャラクター造形②
第6回	キャラクター造形③
第7回	キャラクター造形④
第8回	キャラクター造形⑤
第9回	キャラクター造形⑥
第10回	キャラクター造形データチェックと修正
第11回	キャラクター造形⑦
第12回	キャラクター造形⑧
第13回	キャラクター造形⑨
第14回	キャラクター造形⑩
第15回	総評

受講上の注意

データのバックアップの為に、USBメモリ等の記録メディアを用意してください。

特記事項

科目名	デジタル造形IV			教員名	藤島 潤		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	フィギュア			年次	2	履修コード	6319

授業目的と到達目標

Zbrush の応用操作と効率的な作業をする為の技術の習得。3D プリントにおけるデータ制作の理解。よりリアルな質感を目指し最終的な作品のクオリティの向上を目標とします。

授業概要

各自のスケールフィギュアの作成と3D出力。出力した後の処理から塗装し、完成するまでのワークフローを実習として行います。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	教員実務経験 フリーランスとして企業プロジェクトに3D データ制作で参加。某企業では等身大フィギュア制作、企業のサンプル原形の制作や企業キャラの立体化等に携わる。またフィギュアイベント「ワンダーフェスティバル」に毎年参加し、その経験を活かした作品展示等も指導する。
授業に対する取り組み	50%	
課題作品の提出と評価	50%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

榎 馨 Zbrush フィギュア制作の教科書

参考 URL

科目名	デジタル造形IV			教員名	藤島 潤		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	フィギュア			年次	2	履修コード	6319

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	Zbrushでのライティング・レンダリングについて
第2回	ハードサーフェスモデリングについて
第3回	キャラクター造形データチェックと修正
第4回	スケールフィギュア制作①
第5回	スケールフィギュア制作②
第6回	スケールフィギュア制作③
第7回	スケールフィギュア制作④
第8回	スケールフィギュア制作⑤
第9回	データ出力作業Ⅰ
第10回	データ出力作業Ⅱ
第11回	データ出力作業Ⅲ
第12回	出力後処理、塗装作業1
第13回	出力後処理、塗装作業2
第14回	塗装仕上げ作業
第15回	総評

受講上の注意

データのバックアップの為に、USBメモリ等の記録メディアを用意してください。

特記事項

科目名	フィギュア制作実習 I			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	フィギュア			年次	2	履修コード	3328

授業目的と到達目標

1年次は造形を中心に学んできましたが、この授業では造形したものをシリコンで型取りし複製をつくる。エアブラシでの塗装、完成品（商品）として仕上げる工程を学びます。

授業概要

原型制作まで、もしくは一点物の制作もありますが、デジタル造形をプリンターで出力したものや、イベント参加する際にはレジンにおき換える作業が必要です。商品として仕上げていくノウハウや技術を学びます。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	イラストレーター、フィギュア作家、造形家として30年以上活動、イラストと造形の分野で数々のお仕事に携わらせて頂いています。各種広告関連の制作物、医療関連のイラスト、アミューズメントパークをはじめ全国各地の博物館の展示物、壁画、展示動画、ディスプレイ等、市販されてますフィギュアの原型、広告物から様々な展示物に関するイラストや造形物の制作を行ってます。様々な専門誌に作品や記事が掲載。受賞歴多数。
授業に取り組む姿勢	60%	
出席率	40%	
	%	
	%	

教科書

必要に応じて資料やプリントを用意いたします。

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	フィギュア制作実習 I			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	フィギュア			年次	2	履修コード	3328

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	型取りに必要な用具や準備物、それらをどう使っていくのかの説明をします。
第2回	自身の作ったもので実際に型取りの作業を進めていきます。
第3回	シリコンの扱いについての説明 シリコンの型取りは普通は凹凸の2つ型で複製型を作りますが特殊なパターンもあります。その説明もします。
第4回	シリコン型の取り方を作例で説明します。片面ずつ取っていきます。
第5回	シリコン型が出来たらレジンを流し複製をつくります。レジンの扱いについての説明をします。
第6回	原型には複雑な形状もあり、その都度型取り作業も一筋縄ではいかないパターンもあり、型取り作業は繰り返して慣れていくことを進めます。
第7回	複製が出来たら下処理をし塗装に入ります。一口に塗装といっても物により様々な塗装の仕方や塗料にも種類がありますのでその説明をします。
第8回	ジオラマを作る事で様々な素材や立体の表現方法を知る
第9回	ジオラマを作る A4 サイズのベースに情景を表現します。
第10回	ジオラマを制作
第11回	ジオラマを制作
第12回	ジオラマに台座、もしくは商品としての見栄えを考え仕上げます。
第13回	キッドの組み立て、既存のキッドを下処理からサフ処理、塗装し組み立て仕上げ、台座までの工程を学びます。
第14回	キッドの組み立て
第15回	台座を付けて仕上げます。

受講上の注意

いままで以上に必要になる材料等が出てきますので前もっての準備が大切です。

特記事項

材料含め素材等、入手の方法など何でも聞いてください。

科目名	フィギュア制作実習Ⅱ			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	1-3時限	形態	実習
コース	フィギュア			年次	2	履修コード	4119

授業目的と到達目標

原型制作から型取り、複製を作り塗装して仕上げ！フィギュア制作の一連の流れを学んでいきます。

授業概要

一筋縄ではいかない型取り作業や立体制作に必要な様々な素材や表現方法、塗装のあれこれを実際に制作しながら学んでいきます。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	イラストレーター、フィギュア作家、造形家として30年以上活動、イラストと造形の分野で数々のお仕事に携わせて頂いています。各種広告関連の制作物、医療関連のイラスト、アミューズメントパークをはじめ全国各地の博物館の展示物、壁画、展示動画、ディスプレイ等、市販されていますフィギュアの原型、広告物から様々な展示物に関するイラストや造形物の制作を行っています。様々な専門誌に作品や記事が掲載。受賞歴多数。
授業へ取り組む姿勢	70%	
出席率	30%	
	%	
	%	

教科書

必要に応じて参考資料やプリントを配布いたします。

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	フィギュア制作実習Ⅱ			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	1-3時限	形態	実習
コース	フィギュア			年次	2	履修コード	4119

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	原型制作の作業を進めていきます。
第2回	原型制作を進めます。自分に合った素材、材料、粘土で進めます。
第3回	型取りを考えて、パース分解をし進めていきます。
第4回	効率良く型取りを進めるためにどの様にパーティングラインをもってきたらいいかを考えながら進めていきます。
第5回	シリコンの型取りを進めます。(パース数により作業数も増えます。)
第6回	型取りを進めていきます。
第7回	型取り作業を進めます。
第8回	シリコン型にレジンを流し、パースの複製が出来たら仮組み立てし塗装の準備をしていきます。
第9回	パースにより質感表現やカラーバランスを考え進めます。
第10回	塗装を進めていきますが、知識としてサフレス塗装とか、特殊な塗装方法や塗料についての説明もします。
第11回	塗装を進めます。
第12回	塗装を進めていきます。
第13回	仮組立て含め全体のチェックをしながら進めます。
第14回	最終仕上がり状態を考え台座を含め必要となる物の準備をします。
第15回	仕上げ、用意した台座をとり付け商品として完成させます。

受講上の注意

必要となる用具や塗料等の品も沢山ありますので授業前の用意を忘れずに！

特記事項

台座も作品の一部 (見せ方に関係してきます) です。安易に考えず全体の見栄えを考えたチョイスを！

科目名	イベント参加用制作 I			教員名	神野 修・植 涼誠		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	フィギュア			年次	2	履修コード	5314

授業目的と到達目標

ワンダーフェスティバル等のフィギュア即売会イベントを意識した作品の制作準備。主にアドビソフト illustrator・Photoshop の基本操作を覚えてもらい、自身をプロモーションする為の基礎を身につけてもらいます。

授業概要

illustrator や Photoshop を扱い、自身をプロモーションする為の名刺、ロゴ、ポートフォリオ等の作成

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	(神野) モノづくり系のデザイナーとして、デザイン・設計・モデリング制作の実務経験を活かし、モノづくりに関わる知識を幅広く指導。(植) アマチュアフィギュア作家として4年間ワンダーフェスティバルなどのフィギュアイベントにてフィギュアを制作、販売してきました。その経験を元に指導します。
授業に対する取り組み	50%	
課題作品の提出と評価	40%	
出席率	10%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

必要に応じてプリント等の配布を行います。

参考 URL

科目名	イベント参加用制作 I			教員名	神野 修・植 涼誠		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	フィギュア			年次	2	履修コード	5314

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第 1 回	プロモーションツールの役割 Zbrush との互換性について
第 2 回	illustrator の基本操作と練習 1
第 3 回	illustrator の基本操作と練習 2
第 4 回	名刺、ロゴ作成
第 5 回	ポートフォリオの作成 I
第 6 回	ポートフォリオの作成 II
第 7 回	【卒業制作】過程 ポートフォリオの作成①
第 8 回	デカール作成と練習①
第 9 回	デカール作成と練習②
第 10 回	Photoshop の基本操作と練習
第 11 回	自身の作品を使った Photoshop の練習
第 12 回	【卒業制作】過程 ポートフォリオの作成②
第 13 回	【卒業制作】過程 ポートフォリオの作成③
第 14 回	イベント参加制作 1
第 15 回	イベント参加制作 2

受講上の注意

データのバックアップの為に、USB メモリ等の記録メディアを用意してください。

特記事項

科目名	イベント参加用制作Ⅱ			教員名	神野 修・植 涼誠		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	フィギュア			年次	2	履修コード	5315

授業目的と到達目標

自身の作品をプロモーションする為の技術の習得。カメラの知識と扱いについて学び、完成見本やパッケージのイメージとして使用できる作品の制作。

授業概要

普段何気なく行っているカメラと見え方のしくみについて理解を深め、学んだ技術を活かしイベント等で映える作品として『完成』までを行う。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	(神野) モノづくり系のデザイナーとして、デザイン・設計・モデリング制作の実務経験を活かして、モノづくりに関わる知識を幅広く指導。(植) アマチュアフィギュア作家として4年間ワンダーフェスティバルなどのフィギュアイベントにてフィギュアを制作、販売してきました。その経験を元に指導します。
授業に対する取り組み	50%	
課題作品の提出と評価	40%	
出席率	10%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

必要に応じてプリント等の配布を行います。

参考 URL

科目名	イベント参加用制作Ⅱ			教員名	神野 修・植 涼誠		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	フィギュア			年次	2	履修コード	5315

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	【卒業制作】過程 ポートフォリオの作成④
第2回	ポートフォリオの作成Ⅲ
第3回	ポートフォリオの作成Ⅳ
第4回	ポートフォリオの作成Ⅴ
第5回	【卒業制作】過程 ポートフォリオの作成⑤
第6回	ディスプレイ立案
第7回	ポートフォリオの作成Ⅶ
第8回	【卒業制作】過程 ポートフォリオの作成⑥
第9回	撮影技術の習得
第10回	撮影実習
第11回	写真加工+説明書の作成①
第12回	写真加工+説明書の作成②
第13回	パッケージ制作①+キャプション制作
第14回	パッケージ制作②+キャプション制作
第15回	総評 【卒業制作】過程 ポートフォリオの完成

受講上の注意

データのバックアップの為に、USB メモリ等の記録メディアを用意してください。

特記事項

科目名	卒業制作			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	1-2 時限	形態	実習
コース	フィギュア			年次	2	履修コード	3130

授業目的と到達目標

学んできた事の集大成として卒業制作作品として、ふさわしい作品を制作します。授業で身につけた技法、技術で一番自身に合った表現でクォリティーの高い作品を目指しましょう。

授業概要

まずは構想を練っていきますが、授業枠で開始するのは厳しいです。日頃から構想を練り、先生と相談し進めていき、決まれば、どんな用意が必要になるかあらかじめの準備が大切です。計画的に仕上げに向け進める力をつけます。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	イラストレーター、フィギュア作家、造形家として30年以上活動、イラストと造形の分野で数々のお仕事に携わらせて頂いています。各種広告関連の制作物、医療関連のイラスト、アミューズメントパークをはじめ全国各地の博物館の展示物、壁画、展示動画、ディスプレイ等、市販されていますフィギュアの原型、広告物から様々な展示物に関するイラストや造形物の制作を行っています。様々な専門誌に作品や記事が掲載。受賞歴多数。
授業への取り組む姿勢	70%	
先生とのコミュニケーション力	20%	
出席率	10%	
	%	
	%	

教科書

特にありませんが、各々で作るものが違いますので、必要に応じて資料等を用意します。事前に相談下さい。

参考書・参考文献

必要に応じて資料やプリント等を用意し提供いたします。

参考 URL

科目名	卒業制作			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	1-2 時限	形態	実習
コース	フィギュア			年次	2	履修コード	3130

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	あらかじめ練っていた構想を形にしていくため先生と相談しながら必要なものを揃えておきましょう
第2回	制作計画を立て先生とコミュニケーションをとりかかっています。
第3回	制作する物が各々違いますので、必要な物も違います。画材店の開いている月、水、金の状況や事前に用意するなど計画的に進める。
第4回	作業を進めていきます。
第5回	進めるにあたり、わからない事、迷いがある場合など早めに相談し進行に支障のない様対策をとる様に
第6回	制作を進めます。
第7回	制作を進めます。
第8回	制作を進めます。
第9回	ここまででだいぶ進み細部への作り込みとなっておりますと思いますが、今一度全体のバランスも考え、チェックしながら進めましょう。
第10回	さらに仕上げに向け進めていきます。
第11回	完成に近づけます。
第12回	作業を進めながら展示を考え、作品に合う台座も用意を進めます。
第13回	ほぼほぼ仕上がった状態にしましょう。
第14回	台座等展示を目的とした仕上がりにもっていきます。
第15回	仕上がりチェック、ポスター、制作工程のパネル制作

受講上の注意

15回目で仕上るという計画でなく、13回、14回で目途が立つ様、計画を立てよう。

特記事項

必ず作業工程を写真でおさえておいて下さい。