

大阪芸術大学附属大阪美術専門学校

2026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

形態	科目名	教員名	年次	ページ
講義	フィギュア制作論I	中野 クニヒコ	1	1,2
	フィギュア制作論II	中野 クニヒコ	2	3,4
演習	材料演習	神野 修・森田 真雪	1	5
	造形演習	中野 クニヒコ	1	6,7
	デジタル演習I	植 涼誠	1	8,9
	デジタル演習II	植 涼誠	1	10
	キャラクター制作I	服部 年弘	1	11
	キャラクター制作II	服部 年弘	1	12
	発想演習	中野 クニヒコ	2	13
	トイデザイン	中野 クニヒコ	2	14,15
	食玩デザイン	加藤 涼子	2	16
	フィニッシュワーク	植 涼誠	2	17
実習	デッサン	八田 香織	1	18
	ペイントテクニック	中野 クニヒコ	1	19,20
	デジタル造形I	神尾 直樹	1	21,22
	デジタル造形II	神尾 直樹	1	23,24
	フィギュア基礎実習I	内藤 あんも	1	25
	フィギュア基礎実習II	内藤 あんも	1	26
	デジタル造形III	藤島 潤	2	27
	デジタル造形IV	藤島 潤	2	28
	フィギュア制作実習I	中野 クニヒコ	2	29,30
	フィギュア制作実習II	中野 クニヒコ	2	31
	イベント参加用制作I	神野 修・森田 真雪	2	32
	イベント参加用制作II	神野 修	2	33
	卒業制作	中野 クニヒコ	2	34,35

教員名 中野 クニヒコ **科目名** フィギュア制作論 I

教員実務経験 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なっています。様々な専門誌に作品や記事が掲載。受賞歴多数。

授業目的と到達目標 自分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でき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等などを私の経験や、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で観てもらいながら、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 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

授業計画(予定)

- 1 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。
- 2 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。
- 3 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。
- 4 実際に立体を制作するにあたっての説明と手順の説明
- 5 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。
- 6 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。
- 7 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。
- 8 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。
- 9 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。
- 10 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。

- 11 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。
- 12 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。
- 13 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。
- 14 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。
- 15 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

教員名 中野 クニヒコ **科目名** フィギュア制作論Ⅱ

教員実務経験 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なっています。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版權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 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

授業計画(予定)

- 1 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、身につ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。
- 2 版權物の制作についての認識を深めます。
- 3 仕事上で版權物の制作と個人的に版權物を製作し販売する（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。
- 4 立体制作物の様々なケースでの仕事例の説明。
- 5 SNS 等での作品発表する際の注意点
- 6 様々な作品の発表の場や活動の場の紹介。
- 7 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。
- 8 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
- 9 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。
- 10 自分の興味をもっていること、好きなことから展開からのオリジナル作品への展開
- 11 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。
- 12 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。
- 13 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。
- 14 確実に売れるものとオリジナル作品の制作。
- 15 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。

教員名 神野 修・森田 真雪 **科目名** 材料演習

教員実務経験 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します。

授業目的と到達目標 ポートフォリオ・プレゼンテーション等に必要となるアドビソフト illustrator・Photoshop の基本操作と、グラフィックデザイン的な基礎テクニックの習得してもらいます。

授業概要 illustrator・Photoshop を扱い、各自をプロモーションする為の名刺やDMポートフォリオ等を制作します。

成績評価方法・基準 出席・授業態度・提出物の総合評価 100%

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

授業計画(予定)

- 1 illustrator の基本操作と練習
- 2 illustrator の基本操作と練習
- 3 illustrator の基本操作と練習
- 4 名刺制作
- 5 名刺制作
- 6 カメラの知識と操作方法
- 7 カメラの知識と操作方法
- 8 Photoshop の基本操作と練習
- 9 Photoshop の基本操作と練習
- 10 Photoshop の基本操作と練習
- 11 各自の作品を使ってDM制作
- 12 各自の作品を使ってDM制作
- 13 ポートフォリオ制作
- 14 ポートフォリオ制作
- 15 ポートフォリオ制作

受講上の注意

特記事項

教員名 中野 クニヒコ **科目名** 造形演習

教員実務経験 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なっています。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）をしっかりと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おうと同時に、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 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

授業計画(予定)

- 1 アナログ作業での様々な素材、材料の説明をします。
- 2 作るものに合わせた粘土の種類の説明。
- 3 動物もの、キャラクター物の芯材説明。
- 4 根付を制作します。アイデアを練ります。
- 5 根付を制作します。
- 6 根付を制作します。
- 7 根付を制作します。
- 8 根付を制作します。
- 9 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。
- 10 動物もののフィギュア制作。
- 11 動物もののフィギュア制作。
- 12 動物もののフィギュア制作。

13 動物もののフィギュア制作。

14 動物もののフィギュア制作

15 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

教員名 植 涼誠 **科目名** デジタル演習 I

教員実務経験 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。夏季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 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 スカルプターのための美術解剖学1, 2

参考 URL 画面キャプチャソフト

URL) <https://www.vector.co.jp/soft/dl/win95/art/se386376.html>

参考動画 URL) <https://pixologic.jp/>

URL) <https://www.youtube.com/c/PixologicJapan/>

授業計画(予定)

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

教員名 植 涼誠 **科目名** デジタル演習 II

教員実務経験 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 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 スカルプターのための美術解剖学 1, 2

参考 URL 参考動画 URL)<https://pixologic.jp/>

URL)<https://www.youtube.com/c/PixologicJapan>

URL)<https://www.youtube.com/playlist?list=PLaZf7EtPohEyj7UoivyV21pXQhQYnKeLE2>

授業計画(予定)

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

教員名 服部 年弘 **科目名** キャラクター制作 I

教員実務経験 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。

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 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

授業計画(予定)

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

受講上の注意 特になし。

特記事項

教員名 服部 年弘 **科目名** キャラクター制作Ⅱ

教員実務経験 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。

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 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

授業計画(予定)

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

教員名 中野 クニヒコ **科目名** 発想演習

教員実務経験 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。

授業目的と到達目標 造形を制作するにあたって、多種多様の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 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

授業計画(予定)

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

教員名 中野 クニヒコ **科目名** トイデザイン

教員実務経験 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なっています。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 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

授業計画(予定)

- 1 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。
- 2 具体化するためにスケッチ（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。
- 3 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
- 4 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
- 5 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に進めていきます。
- 6 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かない様心がけます
- 7 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
- 8 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
- 9 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
- 10 デジタル出力の作業、3Dプリンターの扱いにもなれる様に
- 11 デジタル出力の作業、3Dプリンターの扱いにもなれる様に
- 12 出力物の磨きや必要に応じ複製するために型島の作業にもなれる
- 13 全体のバランスをみながら作業を進め仮り組みをうる
- 14 塗装作業①
- 15 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

教員名 加藤 涼子 **科目名** 食玩デザイン

教員実務経験 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。

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ため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 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

授業計画(予定)

- 1 素材・道具の説明 基本的な素材・慣れるための練習課題造り
- 2 質感・モチーフごとの制作実習①
- 3 質感・モチーフごとの制作実習②
- 4 質感・モチーフごとの制作実習③
- 5 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
- 6 課題 食玩景品の企画とデザイン計画
- 7 デザインチェック・企画発表・制作
- 8 制作
- 9 制作
- 10 制作
- 11 制作
- 12 制作
- 13 制作
- 14 制作
- 15 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

教員名 植 涼誠 **科目名** フィニッシュワーク

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。

授業目的と到達目標 塗装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 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

授業計画(予定)

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

受講上の注意

特記事項

教員名 八田 香織 **科目名** デッサン

教員実務経験 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。

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 提出作品 100%

教科書 なし

参考書・参考文献 なし

参考 URL

授業計画(予定)

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

教員名 中野 クニヒコ **科目名** ペイントテクニク

教員実務経験 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なっています。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 課題作品の提出と評価 70% 授業に取り組む姿勢 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

授業計画(予定)

- 1 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。
- 2 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。
- 3 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。
- 4 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種を描きます。
- 5 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種を描きます。
- 6 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種を描きます。提出します。
- 7 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)
- 8 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。
- 9 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)
- 10 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。
- 11 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。

12 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。

13 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。

14 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。

15 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

教員名 神尾 直樹 **科目名** デジタル造形 I

教員実務経験 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。

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ことも必要です。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 出席 60% 課題 40%

教科書

参考書・参考文献

参考 URL pixologic ホームページ__Zbrush URL) <https://pixologic.jp/>

アプリケーションホームページ__Rhinceros URL) <https://www.rhino3d.co.jp/>

授業計画(予定)

- 1 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）
- 2 小物づくり A（計 4 回の授業で、根付やアクセサリーなどを複数個世作します）
- 3 小物づくり B（計 4 回の授業で、根付やアクセサリーなどを複数個世作します）
- 4 小物づくり C（計 4 回の授業で、根付やアクセサリーなどを複数個世作します）
- 5 小物づくり D（計 4 回の授業で、根付やアクセサリーなどを複数個世作します）
- 6 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）
- 7 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）
- 8 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）
- 9 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）
- 10 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）
- 11 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）
- 12 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）
- 13 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）
- 14 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）
- 15 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。

教員名 神尾 直樹 **科目名** デジタル造形 II

教員実務経験 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。

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ことも必要です。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 出席 60% 課題 40%

教科書

参考書・参考文献

参考 URL pixologic ホームページ__Zbrush URL)<https://pixologic.jp/>

アプリケーションホームページ__Rhinceros URL)<https://www.rhino3d.co.jp/>

授業計画(予定)

- 1 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）
- 2 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。）
- 3 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。）
- 4 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。）
- 5 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）
- 6 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）
- 7 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）
- 8 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）
- 9 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）
- 10 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）
- 11 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）
- 12 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）
- 13 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）
- 14 後期末課題（計 6 回の授業で、ひとつのフィギュア作品を制作します）
- 15 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。

教員名 内藤 あんも **科目名** フィギュア基礎実習 I

教員実務経験 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 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

授業計画(予定)

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

教員名 内藤 あんも **科目名** フィギュア基礎実習 II

教員実務経験 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、表現の幅を広げることがを目標とします。

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 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

授業計画(予定)

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

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

教員名 藤島 潤 **科目名** デジタル造形Ⅲ

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なう際に、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 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 榊 馨 Zbrush フィギュア制作の教科書 スカルプターのための美術解剖学 1, 2

参考 URL 参考動画 URL) <https://pixologic.jp/>
URL) <https://www.youtube.com/c/PixologicJapan>

- 1 初回オリエンテーション
- 2 より高度なデータ作成について
- 3 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
- 4 キャラクター造形①
- 5 キャラクター造形②
- 6 キャラクター造形③
- 7 キャラクター造形④
- 8 キャラクター造形⑤
- 9 キャラクター造形⑥
- 10 キャラクター造形データチェックと修正
- 11 キャラクター造形⑦
- 12 キャラクター造形⑧
- 13 キャラクター造形⑨
- 14 キャラクター造形⑩
- 15 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

教員名 藤島 潤 **科目名** デジタル造形 IV

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めざ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 プリント出力。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 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 榊 馨 Zbrush フィギュア制作の教科書 スカルプターのための美術解剖学 1, 2

参考 URL 参考動画 URL) <https://pixologic.jp/>
<https://www.youtube.com/c/PixologicJapan>

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

教員名 中野 クニヒコ **科目名** フィギュア制作実習 I

教員実務経験 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なっています。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 原形制作まで、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 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

授業計画(予定)

- 1 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。
- 2 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。
- 3 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。
- 4 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。
- 5 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。
- 6 原形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。
- 7 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。
- 8 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
- 9 ジオラマを作る A4サイズのベースに情景を表現します。
- 10 ジオラマを制作
- 11 ジオラマを制作
- 12 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。
- 13 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、台座までの工を学びます。
- 14 キッドの組み立て
- 15 台座を付けて仕上げます。

受講上の注意 今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 材料を含め素材等、入手の方法など何でも聞いてください。

教員名 中野 クニヒコ **科目名** フィギュア制作実習 II

教員実務経験 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なっています。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 授業に取り組む姿勢 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

授業計画(予定)

- 1 原型制作の作業を進めていきます。
- 2 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。
- 3 型取りを考えて、パーシ分解をし進めていきます。
- 4 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。
- 5 シリコンの型取りを進めます。(パーシ数により作業数も増えます。)
- 6 型取りを進めていきます。
- 7 型取り作業を進めます。
- 8 シリコン型にレジンを流し、パーシの複製が出来たら仮組立てし塗装の準備をしていきます。
- 9 パーシにより質感表現やカラーバランスを考え進めます。
- 10 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。
- 11 塗装を進めます。
- 12 塗装を進めていきます。
- 13 仮組立てを含め全体のチェックをしながら進めます。
- 14 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。
- 15 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！

教員名 神野 修・森田 真雪 **科目名** イベント参加用制作 I

教員実務経験 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します。

授業目的と到達目標 illustrator・Photoshop等を扱い、各自の作品のポートフォリオを作成します。

授業概要 就職活動や大学編入のための、各自作品をポートフォリオにします。

成績評価方法・基準 出席・授業態度・提出物の総合評価 100%

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

授業計画(予定)

- 1 ポートフォリオの作成
- 2 ポートフォリオの作成
- 3 ポートフォリオの作成
- 4 ポートフォリオの作成
- 5 ポートフォリオの作成
- 6 ポートフォリオの作成
- 7 ポートフォリオの作成
- 8 ポートフォリオの作成
- 9 デカール作成
- 10 デカール作成
- 11 デカール作成
- 12 デカール作成
- 13 デカール作成
- 14 プレゼンテーションボード作成
- 15 プレゼンテーションボード作成

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

教員名 神野 修 **科目名** イベント参加用制作 II

教員実務経験 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します。

授業目的と到達目標 展覧会等で自身の作品をプロモーションする為のディスプレイ・プレゼンテーションボード等の技術の習得をします。

授業概要 学んだ技術を活かし展覧会等で映える作品として『完成』までを行います。

成績評価方法・基準 出席・授業態度・提出物の総合評価 100%

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

授業計画(予定)

- 1 展覧会のための用意
- 2 展覧会のための用意
- 3 校内展覧会
- 4 【卒業制作】ディスプレイ立案
- 5 【卒業制作】ディスプレイ立案
- 6 【卒業制作】ディスプレイ立案
- 7 【卒業制作】ディスプレイ制作
- 8 【卒業制作】ディスプレイ制作
- 9 【卒業制作】ディスプレイ制作
- 10 【卒業制作】ディスプレイ制作
- 11 【卒業制作】ディスプレイ制作
- 12 【卒業制作】ディスプレイ制作
- 13 【卒業制作】作品撮影
- 14 【卒業制作】プレゼンテーションボード制作
- 15 【卒業制作】プレゼンテーションボード制作

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

教員名 中野 クニヒコ **科目名** 卒業制作

教員実務経験 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なっています。様々な専門誌に作品や記事が掲載。受賞歴多数。

授業目的と到達目標 学んできた事の集大成として卒業作品として、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オ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せんが、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 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

授業計画(予定)

- 1 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
- 2 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。
- 3 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。
- 4 作業を進めていきます。
- 5 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
- 6 制作を進めます。
- 7 制作を進めます。
- 8 制作を進めます。
- 9 ここまでだいぶ進み細部への作り込みとなっていると思いますが、今一度全体のバランスを考え、チェックしながら進めましょう。
- 10 さらに仕上げに向け進めていきます。
- 11 完成に近づけます。
- 12 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。
- 13 ほぼほぼ仕上がった状態にしましょう。
- 14 台座等展示を目的とした仕上がりにもっていきます。

15 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回目で仕上げるという計画ではなく、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。