

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)  
 オープン科目

形態	科目名	教員名	年次	ページ
講義	構成の基礎I	小笠原 誠	1	1
	プランニングI	小笠原 誠	1	2
演習	カラーテクニックI	佐藤 元	2	3
	カラーテクニックI	佐藤 元	2	4
講義	フィギュア制作論I	中野 クニヒコ	1	5,6
演習	造形演習	中野 クニヒコ	1	7,8
講義	美術・工芸論	吉田 真紀子・大原 千尋	1	9
演習	陶表現	山村 幸則	1	10,11
	メタルワーク演習	八木 牧子	1	12
	彫金演習	桜井 智裕	1	13

**教員名** 小笠原 誠 **科目名** 構成の基礎 I

**教員実務経験** ゲーム業界で企画・シナリオライターとして28年の実務経験を持つ。現場での経験を元にしたストーリー創作の基本を指導。

**授業目的と到達目標** ストーリー創作や構成の基本を学び、最終的には1つの物語を独自で考え、企画書としてまとめる。

**授業概要** ストーリーパターンや発想方法、構想、テーマ、キャラクターなど物語に必要な要素を一通り身につける。

**成績評価方法・基準** 平常点 30% 授業態度 50% 課題内容 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／アンケート
- 2 ストーリー構成の基本 1
- 3 ストーリー構成の応用
- 4 3 ページネーム作成
- 5 ストーリーパターンの基礎と応用
- 6 キャラクター分析
- 7 キャラクターの作り方
- 8 テーマとストーリーの関係性
- 9 ストーリーの発想方法
- 10 ストーリーを考える
- 11 障害（敵）の設定と解決方法について
- 12 伏線について
- 13 プロットの作り方
- 14 マンガ原作の企画書作成
- 15 総括／質疑応答

**受講上の注意** 遅刻をしない。私語を慎む。

**特記事項** 筆記用具／ノート（メモ・ネタ帳）

**教員名** 小笠原 誠      **科目名** プランニング I

**教員実務経験** ゲーム業界で企画・シナリオライターとして28年の実務経験を持つ。現場での経験をもとに企画側からデザイナーやイラストレーターに必要な技術を指導。

**授業目的と到達目標** ゲーム業界においてデザイナーに求められる役割を学び、現場で通用する発想力と実践力を身につける。

**授業概要** クライアントからの発注にこたえ、対応するために必要な基本要素を学び、作品の完成度を高める。

**成績評価方法・基準** 平常点 30% 授業態度 50% 課題内容 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/アンケート
- 2 ゲームが完成するまでの流れを学ぶ
- 3 ゲーム会社が求める必要な技能について
- 4 キャラクターデザインと企画・シナリオの関係性
- 5 テーマと世界観
- 6 キャラクター設定
- 7 服飾の設定とキャラクター表現
- 8 動きやポーズによるキャラクター表現
- 9 物語やテーマとイラストの関係
- 10 ジャンル研究
- 11 ストーリー発想技法
- 12 ストーリー創作基本
- 13 ストーリー創作応用
- 14 ストーリー実作
- 15 総括/質疑応答

**受講上の注意** 遅刻をしない。私語を慎む。

**特記事項** 筆記用具/ノート(メモ・ネタ帳)

**教員名** 佐藤 元      **科目名** カラーテクニック I

**教員実務経験** 担当教員は、マンガ家・アニメーター・イラストレーター・ゲームクリエイターとして、45年の実務経験を持ち、講師歴も37年の経験を持っております。そのマルチな考え方、手法から、脳トレなどの発想トレーニングなど、生徒の基本的能力を引き上げ、実務経験からの技術指導までフォローします。

**授業目的と到達目標** WEBやゲームとかにも応用できるアニメーションの基礎から、日常所作の動きの作画。色の種類、色の意味、着色画材の種類使い方の基礎。紙質の違い、画材ののりを理解しながらミニジャケットやポストカードの制作をします。

**授業概要** ○色の持つ意味や役割を考える。○画材の使い方、応用+アニメーション技法基礎。○レイアウトから着色まで、作品制作。

**成績評価方法・基準** 作品評価 30% 出席率 50% 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 イメージトレーニング。アニメーションの原理と基本。
- 2 物体の動きの違い。振り向きの手法。
- 3 歩き・走りの種類と応用。
- 4 表情と感情表現。
- 5 レイアウトの種類と応用。
- 6 レイアウト空間での日常所作。
- 7 運動・アクション動作基本。
- 8 運動・アクション応用。
- 9 動物の動き基礎。
- 10 炎・水・エフェクトの動き基礎。
- 11 カラー理論基礎。色鉛筆の使い方。べた塗り・グラデーションの作成。
- 12 色鉛筆にて、ミニジャケットの作成。
- 13 コピックの使い方。ぼかし・べた塗りの練習塗り絵。
- 14 コピックにて、ポストカードの作成。
- 15 色鉛筆とコピックの合わせ技でポストカードの作成。

**受講上の注意** 絵にただ色を置くのでは無く、その色の持つ意味も考えて、さらに見ている人に与える印象まで考えて、描くことの重要性を考えて行きましょう。動きの原理を理解して、日々の観察を怠らない。

**特記事項**

**教員名** 佐藤 元      **科目名** カラーテクニック I

**教員実務経験** 担当教員は、マンガ家・アニメーター・イラストレーター・ゲームクリエイターとして、45年の実務経験を持ち、講師歴も37年の経験を持っております。そのマルチな考え方、手法から、脳トレなどの発想トレーニングなど、生徒の基本的能力を引き上げ、実務経験からの技術指導までフォローします。

**授業目的と到達目標** 感情や状況に応じたカラーを考え、見ている人の心理にどのような影響を与えるかまでを考える。画材の使い方と、応用も憶える。

**授業概要** ○色の持つ意味や役割を考える。○画材の使い方、応用。○レイアウトから着色まで、作品制作。

**成績評価方法・基準** 作品評価 30% 出席率 50% 授業態度 20%

**教科書**

**参考書・参考文献**

**参考 URL**

**授業計画(予定)**

- 16 イメージトレーニング。アニメーションの原理と基本。
- 17 物体の動きの違い。振り向きの手法。
- 18 歩き・走りの種類と応用。
- 19 表情と感情表現。
- 20 レイアウトの種類と応用。
- 21 レイアウト空間での日常所作。
- 22 運動・アクション動作基本。
- 23 運動・アクション応用。
- 24 動物の動き基礎。
- 25 炎・水・エフェクトの動き基礎。
- 26 カラー理論基礎。色鉛筆の使い方。べた塗り・グラデーションの作成。
- 27 色鉛筆にて、ミニジャケットの作成。
- 28 コピックの使い方。ぼかし・べた塗りの練習塗り絵。
- 29 コピックにて、ポストカードの作成。
- 30 色鉛筆とコピックの合わせ技でポストカードの作成。

**受講上の注意** 絵にただ色を置くのでは無く、その色の持つ意味も考えて、さらに見ている人に与える印象まで考えて、描くことの重要性を考えて行きましょう。動きの原理を理解して、日々の観察を怠らない。

**特記事項**

**教員名** 中野 クニヒコ **科目名** フィギュア制作論 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** 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** 吉田 真紀子・大原 千尋 **科目名** 美術・工芸論

**教員実務経験** (美術論：吉田) 版画家として制作や発表を行なっている。その経験に基づいて指導します。(工芸論：大原) 個展や数々のグループ展などの発表活動の経験に基づいて指導します。

**授業目的と到達目標** 【美術論】 美術の歴史を知り、その価値観の変遷を学び、考え、自らのオリジナルな価値観の創造を生み出すことを到達目標とします。【工芸論】 工芸の歴史を知り、工芸とは何か？美術やデザインとの違いについて理解し、知識を広め、これからの自分の制作に生かせることを到達目標とします。

**成績評価方法・基準** 授業姿勢、授業内のコメントなど 40% レポート課題 60%

**教科書** 特になし。プリント資料を制作し使用。

**参考書・参考文献** 特になし。必要な場合はその都度指示。

**参考 URL**

**授業計画(予定)**

- 1 ガイダンス 授業の進め方、成績評価の方法と基準を説明します。
- 2 美術とは何か？なぜ絵を描くの？目的や役割は？
- 3 美術の歴史を知る 1 印象派、抽象絵画
- 4 美術の歴史を知る 2 シュールレアリズム
- 5 日本と美術 ジャポニズム
- 6 大衆と美術 ポップアート、浮世絵など
- 7 現代の美術 デュシャン以降の現代美術
- 8 これからの美術 AI など
- 9 工芸の定義：工芸とは何か？について歴史や生活から学びます。
- 10 工芸・美術・デザインの対比：実際の作品例をもとに工芸・美術・デザインの違いを考察する。
- 11 アーツ&クラフツ運動と民藝運動について：イギリスのアーツ&クラフツ運動とそれに影響を受けた日本の民藝運動について紹介します。
- 12 暮らしと工芸：日常の暮らしの中にある工芸品について、映画を観たり、「陰翳礼さ讃」を引用して紹介し、生活と工芸について考えましょう。
- 13 現代の作家作品紹介後、意見交換
- 14 工芸制作について：陶芸・金工・染色・木工・ガラスなどそれぞれの制作工程などの説明。
- 15 これからの工芸：現代の若い世代の工芸作品を鑑賞の後、レポートを書く。

**受講上の注意** 遅刻・早退・欠席の無いようにしましょう。授業中のおしゃべりと居眠りに注意しましょう。

**特記事項**

**教員名** 山村 幸則      **科目名** 陶表現

**教員実務経験** 美術家として国内外で数多くの滞在制作、展覧会プロジェクト、ワークショップ等に取り組んでいる経験を元に陶芸の技法と表現を指導します。

**授業目的と到達目標** この授業では陶芸の領域を俯瞰し、現代社会や日常生活の中に各々のリアリティーを見出し、潜在する個性や拘り陶の表現と結びつけることを目的とする。それぞれの生まれ育った環境、国や地域、または特定の場所(仮定)の為に作品を提案、制作する。既成の領域や空間を飛び出し、サイトスペシフィック・アートの要素である場所の特性(環境、歴史、文化等)を陶表現に取り入れ、より独創的な自己表現に到達することを目標とする。

### 授業概要

**成績評価方法・基準** 受講姿勢 50%      課題姿勢 50%

### 教科書

### 参考書・参考文献

### 参考 URL

### 授業計画(予定)

- 1 インTRODクシヨン：自分と作品、場所との関係性について授業全 15 回で使用するスケッチブックを制作する(毎回の記述や描写を重ねてゆく)既製品を独創的な 1 冊に制作する、または、各自選択した用紙を綴じ、創造的な 1 冊を制作する
- 2 美章園から着想する作品の提案(第 15 回合評にて作品提出、発表を行います) 美章園を歩く①フィールドワーク：五感を働かせながら街中を歩き撮影、メモ、スケッチ、採集、記録する教室にて各自の視点を整理する。(アイディアスケッチ、習作)全体での情報共有と意見交換
- 3 美章園を歩く②フィールドワーク：五感を働かせながら街中を歩き撮影、メモ、スケッチ、採集、記録する 教室にて各自の視点を整理する(アイディアスケッチ、習作)全体での情報共有と意見交換
- 4 美章園から着想する作品の提案(5~10通り)を考える 各々の提案の可能性を探り、方向性を見出す全体で情報共有と意見交換アイディアスケッチや習作などを用いながら発表する
- 5 各々の提案、特定の作品設置場所(仮定)に合った制作方法を選択し、ある程度、表現の方向性を定める(手捻り、型成形、くり抜き、板づくり、輔轄成形、その他)
- 6 各々の制作進行状況を確認し、意見交換 制作試行(基本構想の展開、テストピースの制作、異素材の実験等)
- 7 各々の制作進行状況を確認し、意見交換 制作試行(基本構想の展開、テストピースの制作、異素材の実験等)
- 8 中間発表制作の進捗について全体共有前半を振り返り、後半への課題を見出し、制作を進める
- 9 各々の制作進行状況を確認し、制作を進める素焼き制作過程の記録
- 10 各々の制作進行状況を確認し、制作を進める素焼き制作過程の記録

- 11 各々の制作進行状況を確認し、制作を進める素焼き制作過程の記録
- 12 各々の制作進行状況を確認し、制作を進める素焼き制作過程の記録
- 13 焼成後の作品の仕上げ、補修 完成へ向けて作品の展示方法の検討と制作 美章園を歩く①②フィールドワークで見出したお気に入りの場所を訪れ、作品との関係性を確認
- 14 作品と作品設置場所(仮定)の撮影と画像の加工編集合評に向けての資料の制作(ポートフォリオ、全授業の記録)展示用品、額装、その他の制作
- 15 合評

**受講上の注意** 遅刻欠席をしないこと。作業しやすい服装で受講すること。筆記用具、スケッチブックを持参のこと。

**特記事項**

**教員名** 八木 牧子 **科目名** メタルワーク演習

**教員実務経験** ジュエリー作家の元で修行後、読売新聞社の彫金教室や大阪市立クラフトパークなどで Metal Work の技術を指導する現役彫金作家が指導します。

**授業目的と到達目標** ジュエリー制作の基本的な知識と技術を修得し、もの作りへの興味を深め、制作意欲や技術を向上させ、今後への作品づくりに発展させることを目標としています。

**成績評価方法・基準** 作品の完成度 45% 課題への取り組み態度 25%  
理解度 20% 出席状況 10%

### 教科書

### 参考書・参考文献

**参考 URL** <https://youtu.be/O F 2u1bq6Zi8> URL) <https://youtu.be/FqsGr00DHcE>

### 授業計画(予定)

- 1 宝石付き 羽根の形のアクセサリーを作る
- 2 カボションカット石の覆輪石留め技法の練習
- 3 銀の板を使い羽根を作り 模様をつける
- 4 ロウ付け技法や石留め技法を使い完成させる
- 5 七宝焼きを使ったジュエリー作る
- 6 七宝焼きの素地を作る
- 7 素地に釉薬を盛り付け焼成
- 8 ジュエリー部分の制作
- 9 七宝焼きとジュエリー部分を組み立て完成させる
- 10 宝石付きリングを作る
- 11 指輪のデザインを考える
- 12 カボションカット石の爪留め技法の練習
- 13 石座の制作
- 14 リングの制作
- 15 石留めをして仕上げ 完成させる

**受講上の注意** ジュエリー作りの基礎、石留めの基礎をしっかりと学び2年生の授業に活用してもらいたいです。

### 特記事項

**教員名** 桜井 智裕      **科目名** 彫金演習

**教員実務経験** 造形作家としての創作活動の経験を生かし、学生たちに作品制作を通して「モノ作り」の基礎や多種多様にわたる柔軟な発想力を身につけてもらえるよう指導していきたいと思います。

**授業目的と到達目標** 金属を加工して作品を作る「金属工芸」の基礎的な技法の経験と習得を目指しています。同時に作品制作におけるアイデア、発想の煮詰め方を学び、より表現の幅を広げることも目指しています。

### 授業概要

**成績評価方法・基準** 作品の評価点(完成度やアイデアの工夫など) 95%  
平常点(作品制作時の取り組み姿勢など) 5%

### 教科書

### 参考書・参考文献

### 参考 URL

### 授業計画(予定)

- 1 ブックエンド 真鍮板を使ったブックエンド制作(腐食) 授業ガイダンス、課題説明、アイデアチェック、デザインが決まった人から作品制作
- 2 作品制作 図案のコピーを地金に貼った糸鋸で切る マスキングをして腐食
- 3 作品制作 はんだ付けや曲げ加工により形を組み上げる。
- 4 作品制作 磨いて仕上げる 着色する、合評、次の課題説明
- 5 糸鋸刃ケース 真鍮のパイプを使った鋸刃入れ制作 アイデアチェック、作品制作
- 6 作品制作 筒、ジョイント部分制作
- 7 作品制作 ロウ付け、仕上げ 合評、次の課題説明
- 8 小物入れ制作 銅版と真鍮パイプを使った小物入れ制作(打ち出し) アイデアチェック、本体制作
- 9 本体(入れ物部分)制作 真鍮パイプで本体をつくる
- 10 本体(入れ物部分)制作 ロウ付け、ハンダ付け
- 11 本体(入れ物部分)制作 本体を磨く
- 12 打ち出しの部分を制作 銅版を切り木タガネで形を作っていく
- 13 打ち出しの部分を制作 松ヤニに留め、金タガネで打っていく
- 14 打ち出しの部分を制作 金タガネの続き
- 15 本体と打ち出しを組む 打ち出しを仕上げ、着色、本体に接着 合評

**受講上の注意** 実習中は衣服等が汚れたり、破損したりしますので、必ず作業服に着替えて実習を受けてください。また、靴下も動きやすく素足が露出していないもの、(ハイヒールやサンダル、ぞうりは不可です)

実習時に毎回持参してくるもの：雑巾又はタオル、筆記用具、作業用の服、工具、スケッチブック又はクロッキー帳(A4程度の大きさがあれば良いです)

### 特記事項