

# 授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

## ■科目基本情報

学 科 名	フィギュア原型学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	実践学習	授 業 方 法	講義
年 度	2020年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:大貫 良祐 専任教員		

## ■授業科目情報

授 業 内 容	社会人としての一般常識やコミュニケーション能力、プレゼンテーション能力を学ぶとともに、学生生活におけるさまざまなカウンセリングを行います。
到 達 目 標	社会人としての一般常識・コミュニケーション能力を上げ、プレゼンテーション能力を習得する。
教 科 書	ビジネス能力検定ジョブパス3級公式テキスト
年 間 授 業 計 画	1 社会人としての意識 2 仕事の基本意識8つの意識1 3 仕事の基本意識8つの意識2 4 コミュニケーションの基本・マナー 5 チームワークとしてのコミュニケーション 6 報告・連絡・相談・指示の仕方受け方1 7 報告・連絡・相談・指示の仕方受け方2 8 5W2Hを意識した話し方聞き方のポイント1 9 5W2Hを意識した話し方聞き方のポイント2 10 来客の対応と訪問マナー1 11 来客の対応と訪問マナー2 12 敬語の種類とTPO 13 情報収集とメディアの活用1 14 情報収集とメディアの活用2 15 前期試験  16 電話対応の基本マナー 17 表・数値把握の重要性 18 ビジネス文書の基本1 19 ビジネス文書の基本2 20 名刺交換・紹介 21 会社での付き合い 22 ビジネス能力検定模擬テスト 23 ビジネス能力検定模擬テスト 24 履歴書の制作 25 履歴書の制作 26 電子メールの基本マナー1 27 電子メールの基本マナー2 28 企業研究 29 企業研究 30 後期試験  ※実践学習には通常授業の他、前期には「特別講座:1単位」・後期には「学内作品展の制作・会場設営・運営:2単位」・「特別講座:1単位」等の学習活動も行います。
成 績 評 価 方 法	①出席・平常点＝30% ②課題点＝70% ・上記①②の項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。  ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

# 授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

## ■科目基本情報

学 科 名	フィギュア原型学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	デザイン基礎	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	30時間
開 講 学 期	前期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 0コマ
単 位 数	2.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 0回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当: 桑原 一之 近年の実績: トーマスランド/リサとガスパールタウン/三菱みなとみらい技術館/秩父まつり会館他メインビジュアル担当/ストックイラスト7千点以上制作を担当。		

## ■授業科目情報

授 業 内 容	最初に人体の仕組みを理解し、頭部や手首などパーツごとの描き方のコツを掴む。それらを組み合わせ自然なポーズからオーバーアクションまで様々な姿勢を描けるように練習する。
到 達 目 標	造形に必要なデッサン力をつけ、自在にポーズが取れるようにする。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 人体を描く1 2 人体を描く2 3 動きをつけたポーズ1 4 動きをつけたポーズ2 5 人体のデフォルメ1 6 人体のデフォルメ2 7 衣服のしわ(洋服)1 8 衣服のしわ(洋服)2 9 衣服のしわ(和服)1 10 衣服のしわ(和服)2 11 ポージング1 12 ポージング2 13 動物の骨格1 14 動物の骨格2 15 前期課題提出
成 績 評 価 方 法	①出席・平常点＝30% ②課題点＝70% ・上記①②の項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上



# 授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

## ■科目基本情報

学 科 名	フィギュア原型学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	キャラクターデザイン	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年 間 授 業 時 間 数	30時間
開 講 学 期	後期	授 業 コ マ 数	前期 0コマ 後期 15コマ
単 位 数	2.0	週 間 授 業 数	前期 0回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当: 桑原 一之 近年の実績: トーマスランド/リサとガスパールタウン/三菱みなとみらい技術館/秩父まつり会館他メインビジュアル担当/ストックイラスト7千点以上制作を担当。		

## ■授業科目情報

授 業 内 容	前期の内容に加え、デフォルメの技法を取り入れ表現の幅を広げていく。さらに紙を使って作品を制作する。
到 達 目 標	造形に必要なデッサン力をつけ、自在にポーズが取れるようにする。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 キャラクターデザイン1 2 キャラクターデザイン2 3 キャラクターデザイン3 4 キャラクターデザイン4 5 ポップアップカード1 6 ポップアップカード2 7 ポップアップカード3 8 ポップアップカード4 9 ポップアップカード5 10 ペーパークラフト1 11 ペーパークラフト2 12 ペーパークラフト3 13 ペーパークラフト4 14 ペーパークラフト5 15 後期課題提出
成 績 評 価 方 法	①出席・平常点＝30% ②課題点＝70% ・上記①②の項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

# 授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

## ■科目基本情報

学 科 名	フィギュア原型学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	制作実習	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	120時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ 後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回 後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:大貫 良祐 専任教員		

## ■授業科目情報

授 業 内 容	エポキシパテによる基礎造形と共に人体の基礎を学びます。
到 達 目 標	フィギュア造形における資料集めから、原型完成までの一連の流れを知ってもらい、各工程に必要な時間の感覚をつかむことを目標とします。
教 科 書	フィギュアの教科書 原型入門編 模型の王国(著)
年 間 授 業 計 画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 キャラクターとデザイン決め</li> <li>2 体のバランス 素体の作り方</li> <li>3 ポーズ決め</li> <li>4 頭の作り方1</li> <li>5 上半身の作り方(首・胸)</li> <li>6 脚の作り方</li> <li>7 背中・腰・尻の作り方</li> <li>8 腕の作り方</li> <li>9 手・足の作り方</li> <li>10 顔の作り方2</li> <li>11 髪の毛の作り方</li> <li>12 全体のバランス調整</li> <li>13 素体の作り方2 胴制作</li> <li>14 素体の作り方3 腕・足制作</li> <li>15 前期課題提出</li> <li>16 素体の作り方4 服制作</li> <li>17 ペーパーがけの仕方</li> <li>18 ペーパーがけの仕方</li> <li>19 服・シワの制作1</li> <li>20 服・シワの制作2</li> <li>21 服・シワの制作3</li> <li>22 服・シワの制作4</li> <li>23 小物・装備の制作1</li> <li>24 小物・装備の制作2</li> <li>25 パーツ分けのやり方1 パーツ分けの必要性</li> <li>26 パーツ分けのやり方2 凹凸の制作</li> <li>27 パーツ分けのやり方3</li> <li>28 パーツ分けのやり方4 微調整</li> <li>29 仕上げ</li> <li>30 後期課題提出</li> </ol>
成 績 評 価 方 法	<p>①出席・平常点＝30% ②課題点＝70%</p> <p>・上記①②の項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。</p> <p>・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。</p>
備 考	

以上



# 授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

## ■科目基本情報

学 科 名	フィギュア原型学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	制作実習2	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	120時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ 後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回 後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:木土 一成 本校フィギュア造形学科を卒業後、フィギュア制作会社(株)ピンポイントにてフィギュア造形に関する総合的な業務を担当。後に退職、フリーランスの商業原型師として活動。		

## ■授業科目情報

授 業 内 容	材料に慣れてもらおうための基礎学習。 前期では動物をデフォルメしたものやディティールの少ない物の造形から始め、習熟度合いで後期はスケールフィギュアやデザインの細かなものの造形に入ります。 また、後期からは商業原型に関して造詣を深めてもらうために生産や開発に関しての授業も取り入れます。
到 達 目 標	材料の特性を理解してもらい効率よく作業できるようにする。 原型制作にあたっての基礎的な知識や技術の習得する。
年 間 授 業 計 画	1 授業説明・材料の扱い方説明・前期制作物の資料制作 2 前期課題の資料制作 3 制作方法説明、制作実習開始 4 制作実習(芯材制作) 5 制作実習(各部位制作1) 6 制作実習(各部位制作2) 7 制作実習(各部位制作3) 8 制作実習(各部位制作4) 9 制作実習(各部位制作5) 10 制作実習(各部位制作6) 11 制作実習(各部位制作7) 12 制作実習(仕上げ作業1) 13 制作実習(仕上げ作業2) 14 制作実習(仕上げ作業3)・夏季課題提出 15 前期課題提出 16 後期課題説明・商業原型に関しての講義 17 資料制作 18 制作実習(芯材制作) 19 制作実習(各部位制作1) 20 制作実習(各部位制作2) 21 制作実習(各部位制作3) 22 制作実習(各部位制作4) 23 制作実習(各部位制作5) 24 制作実習(各部位制作6) 25 制作実習(各部位制作7) 26 制作実習(各部位制作8) 27 制作実習(仕上げ作業1) 28 制作実習(仕上げ作業2) 29 制作実習(仕上げ作業3)・冬季課題提出 30 後期課題提出・後期を振り返っての総評
成 績 評 価 方 法	①出席・平常点＝30% ②課題点＝70% ・上記①②の項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

# 授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

## ■科目基本情報

学 科 名	フィギュア原型学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	原型制作	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	180時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 45コマ 後期 45コマ
単 位 数	12.0	週 間 授 業 数	前期 3回 後期 3回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:澤田 規郎 東宝映画「ゴジラ FINAL WARS」をはじめ、さまざまなTV番組やイベントでの特殊造形やフィギュア制作を担当。 担当:大貫 良祐 専任教員		

## ■授業科目情報

授 業 内 容	ポリエステルパテ(以下ポリパテ)による真半球の制作、スカルピーによる丸物と胸像の原型制作。
到 達 目 標	原型制作を通して、材料の特性・道具の使い方などを学ぶ。また精度の高い制作をし、読み取り・観察力・判断能力を上げる。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 ポリパテの使い方・特性 2 樹脂の盛り方・コツ 3 樹脂の削り方 4 真半球の作成1 5 真半球の作成2 6 目視・感触による精度判断 7 原型仕上げるの仕方 8 スカルピーの特性・性質 9 資料の揃え方 10 丸物フィギュア基礎制作1 11 丸物フィギュア基礎制作2 12 丸物フィギュア基礎制作3 13 丸物フィギュア基礎制作4 14 丸物フィギュア基礎制作5 15 前期課題提出 16 デティール制作時におけるツール使用法 17 デティール制作1 18 デティール制作2 19 基礎パーツ分割法・嵌合の作り方1 20 基礎パーツ分割法・嵌合の作り方2 21 表面仕上げ・スジ彫り 22 バックアップ型の説明・実践 23 ジオラマベースの作成 24 デティールによる材料の選定 25 レイアウトのセンス・細かいデティールの入れ方 26 ジオラマベースの作成1 27 ジオラマベースの作成2 28 ジオラマベースの作成3 29 ジオラマベース仕上げ 30 後期課題提出
成 績 評 価 方 法	①出席・平常点＝30% ②課題点＝70% ・上記①②の項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上



# 授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

## ■科目基本情報

学 科 名	フィギュア原型学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	複製・塗装実習	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	120時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ 後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回 後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:澤田 規郎 東宝映画「ゴジラ FINAL WARS」をはじめ、さまざまなTV番組やイベントでの特殊造形やフィギュア制作を担当。		

## ■授業科目情報

授 業 内 容	シリコンを使用した1面型・2面型の制作。 石膏をバックアップ材としたバックアップ型の制作。 型に樹脂を充填し複製する。 複製品の下地処理と塗装(エアブラシ・筆塗)。
到 達 目 標	複製作業の工程を実際に経験し、配慮すべき点またそれに伴った原型を作る段階での意識すべき点を知ることを目指す。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 型取りの基礎知識</li> <li>2 半球を使用した半面型制作</li> <li>3 球体を使用した2面型の制作方法1</li> <li>4 球体を使用した2面型の制作方法2</li> <li>5 樹脂を流す方法の種類について</li> <li>6 型同士の嵌め合いに必要なキーの打ち方</li> <li>7 球体を使用した2面型の制作方法</li> <li>8 レジンキャストの特性・基礎知識</li> <li>9 常圧注型の基礎</li> <li>10 シリコン型の注型ガイド修正・気泡回避方法</li> <li>11 注型後処理1</li> <li>12 注型後処理2</li> <li>13 塗装前下地処理1</li> <li>14 塗装前下地処理2</li> <li>15 前期課題提出</li> <li>16 塗装基礎知識</li> <li>17 各塗料の性質・用途</li> <li>18 各用途における適切な濃度調整</li> <li>19 調色の基礎</li> <li>20 調色実技</li> <li>21 ドライブラシ技法・効果的塗装法</li> <li>22 エアブラシ塗装基礎1</li> <li>23 エアブラシ塗装基礎2</li> <li>24 エアブラシ塗装基礎3</li> <li>25 グラデーション塗装</li> <li>26 細部の塗装調整の仕方</li> <li>27 墨入れの仕方</li> <li>28 失敗時における修正法</li> <li>29 光沢調整による表現の変化</li> <li>30 後期課題提出</li> </ol>
成 績 評 価 方 法	<ol style="list-style-type: none"> <li>①出席・平常点＝30%</li> <li>②課題点＝70%</li> </ol> <p>・上記①②の項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。</p> <p>・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。</p> <p>①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下)</p> <p>②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。</p>
備 考	

以上

# 授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

## ■科目基本情報

学 科 名	フィギュア原型学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	デジタル原型制作基礎	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	180時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 45コマ 後期 45コマ
単 位 数	12.0	週 間 授 業 数	前期 3回 後期 3回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:武井 泰門 多摩美術大学卒業後、武井デザイン事務所を設立。 3DCG制作、2DCG制作、映像制作を担当。		

## ■授業科目情報

授 業 内 容	Zbrushの基本機能の習得をし、フィギュアの3Dプリント出力を念頭に置いた、オーガニックデジタルモデリングの基礎をご紹介します。
到 達 目 標	マスコットの制作から始め、3Dデータ作成・出力、人型キャラクターのデータ完成までを目指します。 冬ワンダーフェスティバルまでに人型キャラクターの胸像の出力を目指します。
教 科 書	「ZBrush Core」でつくるフィギュア原型
年 間 授 業 計 画	1 基本変形～ブラシ・トランスポーズ・変形パレットによる変形 2 基本機能～シンメトリ・ミラー・マスク 3 Zsphereとガイド作成 4 マスコットキャラクター①作成実習1:データのみ出力なし 5 マスコットキャラクター①作成実習2:データのみ出力なし 6 マスコットキャラクター②作成実習1:出力あり 7 マスコットキャラクター②作成実習2:出力あり 8 マスコットキャラクター②作成実習3:出力あり 9 ブーリアンによる分割 10 3Dプリンタ出力手順1 11 3Dプリンタ出力準備2 12 出力磨き1 13 カスタムUI 14 ポリグループによるグループ分け 15 前期課題提出 16 素体モデリング1 17 素体モデリング2 18 頭部モデリング1 19 頭部モデリング2 20 手モデリング1 21 手モデリング2 22 髪の毛モデリング1 23 髪の毛モデリング2 24 服モデリング1 25 服モデリング2 26 トランスポーズマスターによるポージング 27 ポージング1 28 ポージング2 29 ディテール1 30 後期課題提出
成 績 評 価 方 法	①出席・平常点＝30% ②課題点＝70% ・上記①②の項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上



# 授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

## ■科目基本情報

学 科 名	フィギュア原型学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	実践学習	授 業 方 法	講義
年 度	2020年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:大貫 良祐 専任教員		

## ■授業科目情報

授 業 内 容	社会人としての一般常識やコミュニケーション能力、プレゼンテーション能力を学ぶとともに、学生生活におけるさまざまなカウンセリング、2年次は特に就職活動関連の指導を行います。
到 達 目 標	就職活動を含む、面談及び電話対応など訪問の仕方。就職した際にも使える対応の仕方などの習得する。
教 科 書	ビジネス能力検定ジョブパス3級公式テキスト
年 間 授 業 計 画	1 自己分析 2 履歴書添削1 3 履歴書添削2 4 ポートフォリオ作成方法 5 ポートフォリオ用作品撮影の仕方1 6 ポートフォリオ用作品撮影の仕方2 7 写真の基本加工1 8 写真の基本加工2 9 添付書類の作り方・社外文書の作成 10 面接の基本・マナー 11 面接質問対応練習1 12 面接質問対応練習2 13 企業研究1 14 企業研究2 15 前期試験 16 制作の打ち合わせの重要性 17 打ち合わせの訪問マナー 18 制作上の確認事項・整理 19 確認用写真の撮り方・補足1 20 確認用写真の撮り方・補足2 21 スケジュールの管理・明確化 22 正確で確実な仕事の取り組み方 23 納品の仕方・注意点 24 非公開情報の管理・取り扱い 25 フィギュアを取り巻く様々な仕事1 26 フィギュアを取り巻く様々な仕事2 27 業界研究1 28 業界研究2 29 業界研究3 30 後期試験 ※実践学習には通常授業の他、前期には「特別講座:1単位」・後期には「学内作品展の制作・会場設営・運営:2単位」・「特別講座:1単位」等の学習活動も行います。
成 績 評 価 方 法	①出席・平常点＝30% ②課題点＝70% ・上記①②の項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

# 授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

## ■科目基本情報

学 科 名	フィギュア原型学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	制作実習応用	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	120時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ 後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回 後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:大貫 良祐 専任教員		

## ■授業科目情報

授 業 内 容	各部位の素材ごとの表現方法・作り分けなど学びます。
到 達 目 標	基礎を踏まえたうえで完成度を高め、求められる造形技術を身に付けることを目標とします。
教 科 書	フィギュアの教科書 原型入門編 模型の王国(著)
年 間 授 業 計 画	1 キャラクターとデザイン決め 2 体のバランス 素体の作り方 3 ポーズ決め 4 頭の作り方1 5 体の造形1 胴体の制作 6 体の造形2 手の制作 7 体の造形3 脚の制作 8 体の造形4 服の制作 9 体の造形5 服の制作2 10 全体のバランス調整 11 髪の毛の作り方 12 髪の毛の造形 13 小物・装備の制作 14 仕上げ 15 前期課題提出 16 キャラクターとデザイン決め 17 体のバランス 素体の作り 18 ポーズ決め 19 頭の作成 20 体の造形1 胴体の制作 21 体の造形2 手の制作 22 体の造形3 脚の制作 23 体の造形4 服の制作 24 体の造形5 服の制作2 25 全体のバランス調整 26 髪の毛の造形1 27 髪の毛の造形2 28 小物・装備の制作 29 仕上げ 30 後期課題提出
成 績 評 価 方 法	①出席・平常点＝30% ②課題点＝70% ・上記①②の項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上



# 授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

## ■科目基本情報

学 科 名	フィギュア原型学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	制作実習2	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	120時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ 後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回 後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:木土 一成 本校フィギュア造形学科を卒業後、フィギュア制作会社(株)ピンポイントにてフィギュア造形に関する総合的な業務を担当。後に退職、フリーランスの商業原型師として活動。		

## ■授業科目情報

授 業 内 容	就職活動を視野に入れ商業的な考え方や造形をする。 前期後期を通して、昨今の版權作品や過去作でも有名な作品から題材を選んで制作。 また、キャラだけでなく独創性も養ってもらうためにフィギュアを立てる台座は各自がデザインしたものを制作。
到 達 目 標	原型の完成度を高める。 就職へ向けての活動。
教 科 書	
年 間 授 業 計 画	1 前期課題説明、資料制作1 2 資料制作2 3 制作実習(芯材制作)、台座構想1 4 制作実習(各部制作1)、台座構想2 5 制作実習(各部制作2)、台座構想3 6 制作実習(各部制作3)、台座構想4 7 制作実習(各部制作4)、台座構想5 8 制作実習(各部制作5) 9 制作実習(各部制作6) 10 制作実習(各部制作7) 11 制作実習(各部制作8) 12 制作実習(仕上げ作業1) 13 制作実習(仕上げ作業2) 14 制作実習(仕上げ作業3)・夏季課題提出 15 前期課題提出 16 後期課題説明 17 制作実習(台座制作1) 18 制作実習(台座制作2) 19 制作実習(台座制作3) 20 制作実習(台座制作4) 21 制作実習(台座制作5) 22 制作実習(台座制作6) 23 制作実習(台座制作7) 24 制作実習(台座仕上げ1) 25 制作実習(台座仕上げ2) 26 制作実習(台座仕上げ3) 27 制作実習(前期課題と台座の最終調整1) 28 制作実習(前期課題と台座の最終調整2) 29 後期課題提出1・冬季課題提出 30 後期課題提出2
成 績 評 価 方 法	①出席・平常点＝30% ②課題点＝70% ・上記①②の項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

# 授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

## ■科目基本情報

学 科 名	フィギュア原型学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	原型制作	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年 間 授 業 時 間 数	180時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 45コマ 後期 45コマ
単 位 数	12.0	週 間 授 業 数	前期 3回 後期 3回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:澤田 規郎 東宝映画「ゴジラ FINAL WARS」をはじめ、さまざまなTV番組やイベントでの特殊造形やフィギュア制作を担当。 担当:大貫 良祐 専任教員		

## ■授業科目情報

授 業 内 容	キャラクターの胸像の制作。ベースを含む全体的なバランス造形。
到 達 目 標	スカルピーによる胸像制作を通して、1年次の基礎技術を臨機応変に使い分け、応用力を習得する。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 資料選定・デザイン決め 2 ポーズ調整 3 見栄えを意識した配置 4 顔の造形法1 5 顔の造形法2 6 人体構造を意識した盛り付け方1 7 人体構造を意識した盛り付け方2 8 スカルピーの特性を活かした造形法1 9 スカルピーの特性を活かした造形法2 10 ベースの造形1 11 ベースの造形2 12 ベースの造形3 13 全体のバランス感の取り方1 14 全体のバランス感の取り方2 15 前期課題提出 16 服装・装飾の制作1 17 服装・装飾の制作2 18 服装・装飾の制作3 19 細部処理による表現の違い1 20 細部処理による表現の違い2 21 細部処理による表現の違い3 22 ベースのディティールアップ1 23 ベースのディティールアップ2 24 複製を意識した分割・嵌合制作1 25 複製を意識した分割・嵌合制作2 26 表面処理1 27 表面処理2 28 仕上げ1 29 仕上げ2 30 後期課題提出
成 績 評 価 方 法	①出席・平常点＝30% ②課題点＝70% ・上記①②の項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上



# 授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

## ■科目基本情報

学 科 名	フィギュア原型学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	複製・塗装実習	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	120時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ 後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回 後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:澤田 規郎 東宝映画「ゴジラ FINAL WARS」をはじめ、さまざまなTV番組やイベントでの特殊造形やフィギュア制作を担当。		

## ■授業科目情報

授 業 内 容	パーティングラインの取り方や方向の見極め。真空脱泡機の扱い方。エアブラシ技法による塗装。
到 達 目 標	現場で使える実践的な型の作り方、型の精度を上げて複製品の精度を上げる。塗装技法において細かな仕上げ方や応用技術を用いて様々な表現法を学ぶ。
年 間 授 業 計 画	1 真空脱泡機によるシリコン型作成について 2 複製時における原型の固定法・型の枠組み方法 3 後処理の少ないパーティングラインの見極め 4 真空脱泡型作成1 5 真空脱泡型作成2 6 シリコン型硬化後、原型の取り出し 7 原型の修正方法 8 真空注型の原理 9 真空脱泡機によるレジンキャストの注型法 10 シリコン型の修正法 11 注型実践 12 注型実践 13 パーティングラインの処理1 14 パーティングラインの処理2 15 前期課題提出 16 基本塗装の応用について 17 効果的なグラデーションの吹き方 18 グラデーション塗装実践1 19 グラデーション塗装実践2 20 グラデーション塗装実践3 21 適切な濃度調整応用 22 マスキング塗装・マスクをする際の効果的な貼り方 23 マスキング塗装実践1 24 マスキング塗装実践2 25 マスキング塗装実践3 26 修正を考えた塗料の選定 27 筆塗装でのリタッチ方法 28 仕上げ1 29 仕上げ2 30 後期課題提出
成 績 評 価 方 法	①出席・平常点＝30% ②課題点＝70% ・上記①②の項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

# 授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

## ■科目基本情報

学 科 名	フィギュア原型学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	デジタル原型制作応用	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	240時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 60コマ 後期 60コマ
単 位 数	16.0	週 間 授 業 数	前期 4回 後期 4回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:武井 泰門 多摩美術大学卒業後、武井デザイン事務所を設立。 3DCG制作、2DCG制作、映像制作を担当。		

## ■授業科目情報

授 業 内 容	Zbrushの基本機能の習得をし、フィギュアの3Dプリント出力を念頭に置いた、オーガニックデジタルモデリングの基礎をご紹介します。
到 達 目 標	1年次の続きから始め、形を作ったものに分割や厚みなど出力を想定したデジタル原型を作り、夏ワンダーフェスティバルまでに人型キャラクター全身を出力し、サフ状態展示を目指します。
教 科 書	作って覚えるZbrushフィギュア制作入門
年 間 授 業 計 画	1 トランスポーズマスターによるポージング 2 ポージング1 3 ポージング2 4 ポージング3 5 ディテール1 6 ディテール2 7 ディテール3 8 分割1 9 分割2 10 3Dプリンタ出力準備1 11 3Dプリンタ出力準備2 12 出力磨き1 13 出力磨き2 14 出力手直し1 15 前期課題提出 16 キャラクター選択課題1/作成物の選出・資料集め/その他Tips紹介 17 キャラクター選択課題2/作成物の選出・資料集め/その他Tips紹介 18 キャラクター選択課題3/ガイド作成//その他Tips紹介 19 キャラクター選択課題4/素体モデリング/その他Tips紹介 20 キャラクター選択課題5/頭部モデリング/その他Tips紹介 21 キャラクター選択課題6/手モデリング/その他Tips紹介 22 キャラクター選択課題7/髪の毛モデリング/その他Tips紹介 23 キャラクター選択課題8/服モデリング/その他Tips紹介 24 キャラクター選択課題9/ポージング/その他Tips紹介 25 キャラクター選択課題10/分割/その他Tips紹介 26 キャラクター選択課題11/3Dプリンタ出力準備/その他Tips紹介 27 キャラクター選択課題12/出力/その他Tips紹介 28 キャラクター選択課題13/その他Tips紹介 29 キャラクター選択課題14/その他Tips紹介 30 後期課題提出
成 績 評 価 方 法	①出席・平常点＝30% ②課題点＝70% ・上記①②の項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上