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	2026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

授業概要	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。フィギュア業界の情報を収集する能力向上も目指す。
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、情報収集能力を習得する。
教科書・教材	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 後期課題提出 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 後期課題提出
成績評価方法	【出席率】30%【授業態度】20%【課題・レポート】もしくは【実習・実技評価】50% ・上記3つ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	

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	キャリアデザイン	授業方法	実習
年度	2026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	2.0	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

授業概要	フィギュア制作上の分割や求められている課題を補う力を習得する。
到達目標	個人での制作と商業での制作の意識の違いを理解できるようになる
教科書・教材	
年間授業計画	1 表面処理1（板状） 2 表面処理2（板状ディテールあり） 3 表面処理3（板状凸凹ディテールあり） 4 表面処理4ー1（リボン・小物） 5 表面処理4ー2（曲面状） 6 表面処理4ー3（ディティールのある曲面） 7 表面処理5（耳） 8 表面処理6（開いてる手） 9 表面処理7（握っている手） 10 分割処理1 11 分割処理2 12 出力品磨き1（マスコットキャラクター） 13 出力品磨き2（マスコットキャラクター） 14 出力品磨き3（マスコットキャラクター） 15 前期課題提出 16 表面処理8（脚） 17 表面処理9（腕） 18 表面処理10（顔） 19 表面処理11（前髪） 20 分割処理3 21 分割処理4 22 表面処理12（複雑な形） 23 表面処理13（複雑な形） 24 表面処理14（面構成された形） 25 厚みを感じさせない造形 26 見せない分割法 27 ディティールの重要性 28 皺の表現法 29 説得力のある造形 30 後期課題提出
成績評価方法	【出席率】30%【授業態度】10%【課題・レポート】もしくは【実習・実技評価】60% ・上記3つ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	

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	演習
年度	2026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：中塚　真 アメコミ、漫画、イラスト制作『X-MEN、ファンタスティックフォー(マーベル)』等		

■授業科目情報

授業概要	人体の構造（骨格・筋肉）。動きと重心。様々なアングル。顔の描き方。服の構造。3面図起こし。 等造形に必要な知識を学び、訓練及び習得。
到達目標	頭の中に人体を離対物として描き出し、自由自在にポーズやアングルをうごかせるようにする。 フィギュアの顔を上手に描けるようにする。
教科書・教材	
年間授業計画	1 人物1　頭蓋骨・頭部 2 人物2　全身骨格・頭身 3 人物3　上半身筋肉 4 人物4　腕・手 5 人物5　下半身 6 顔の立体・2次創作 7 ポーズ・重心 8 全身像の2次創作・決めポーズ 9 決めポーズの3面図起こし 10 同じキャラのオリジナルのポーズの3面図 11 アオリ全身像（斜め①） 12 アオリ全身像（斜め②） 13 フカン全身像（斜め①） 14 フカン全身像（斜め② 15 小さい顔を描く（左右対称の目）
成績評価方法	【出席率】30%【授業態度】20%【課題・レポート】30%【実習・実技評価】20% ・上記4つ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	

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	演習
年度	2026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：中塚　真 アメコミ、漫画、イラスト制作『X-MEN、ファンタスティックフォー（マーベル）』等		

■授業科目情報

授業概要	人体の構造（骨格・筋肉）。動きと重心。様々なアングル。顔の描き方。服の構造。三面図起こし。など造形に必要な知識を学び、訓練及び習得。
到達目標	頭の中に人体を離対物として描き出し、自由自在にポーズやアングルを動かせるようにっする
教科書・教材	
年間授業計画	1 服の表現、基本的な服の皺）① 2 服の表現、基本的な服の皺）② 3 靴、小物、アイテム武器 4 カプコン系格闘キャラのイラスト 5 ソフビ体系、ディフォルメキャラ（2頭身にする） 6 動物キャラ（犬） 7 タイプ別獣人描き分け 8 翼①コウモリと悪魔 9 翼②鳥と天使 10 体型①太ったキャラ（2次）の3面図 11 体系②痩せたキャラ（2次）の3面図 12 イケおじ・老人キャラ（2次）の3面図 13 ジャンル①ファンタジーキャラ（2次） 14 ジャンル②SFキャラ（2次）オリジナルポーズ 15 ジャンル③時代キャラ（2次）オリジナルポーズアオリorフカン
成績評価方法	【出席率】30%【授業態度】20%【課題・レポート】30%【実習・実技評価】20% ・上記4つ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	

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	2026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	4.0	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㈱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

授業概要	材料に慣れてもらうもらうための基礎学習。 前期では各自の技量を図る事もかねて全員同じモチーフを制作。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座学も取り入れます。
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。
教科書・教材	
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 制作実習　マスコットキャラクター制作1 4 制作実習　マスコットキャラクター制作2 5 制作実習　マスコットキャラクター制作3 6 制作実習　マスコットキャラクター制作4 7 制作実習　マスコットキャラクター制作5 8 制作実習　マスコットキャラクター制作6 9 制作実習　マスコットキャラクター制作7 10 制作実習　マスコットキャラクター制作8 11 制作実習　マスコットキャラクター制作9 12 制作実習　マスコットキャラクター制作10 13 制作実習　マスコットキャラクター制作11 14 制作実習　マスコットキャラクター制作12 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 選択実習（①エポキシパテを使用したキャラクター選択制作②ガレージキット彩色）1 19 選択実習（①エポキシパテを使用したキャラクター選択制作②ガレージキット彩色）2 20 選択実習（①エポキシパテを使用したキャラクター選択制作②ガレージキット彩色）3 21 選択実習（①エポキシパテを使用したキャラクター選択制作②ガレージキット彩色）4 22 選択実習（①エポキシパテを使用したキャラクター選択制作②ガレージキット彩色）5 23 選択実習（①エポキシパテを使用したキャラクター選択制作②ガレージキット彩色）6 24 選択実習（①エポキシパテを使用したキャラクター選択制作②ガレージキット彩色）7 25 選択実習（①エポキシパテを使用したキャラクター選択制作②ガレージキット彩色）8 26 選択実習（①エポキシパテを使用したキャラクター選択制作②ガレージキット彩色）9 27 選択実習（①エポキシパテを使用したキャラクター選択制作②ガレージキット彩色）10 28 選択実習（①エポキシパテを使用したキャラクター選択制作②ガレージキット彩色）11 29 選択実習（①エポキシパテを使用したキャラクター選択制作②ガレージキット彩色）12 30 後期課題提出
成績評価方法	【出席率】30%【授業態度】20%【実習・実技評価】30%【期末試験】20% ・上記4つ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	

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	2026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	4.0	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

授業概要	エポキシパテによる基礎造形とともに人体の基礎を学びます。
到達目標	人体のパーツ基礎、資料作成、ラフ造形から仕上げまでの作業の全体の流れを学んでもらいます。
教科書・教材	
年間授業計画	1 授業説明、材料の使い方、前期制作物の資料作成 2 原寸での資料作成、芯材の用意 3 芯材作成(手、足、耳) 4 ラフ造形1（手）　手の作り方 5 ラフ造形2（手） 6 ラフ造形3（手） 7 ラフ造形4（足）　足の作り方 8 ラフ造形5（足） 9 ラフ造形6（足） 10 ラフ造形7（耳）　耳の作り方 11 ラフ造形8（耳） 12 ラフ造形9（耳） 13 全体のバランス調整　やすりの使い方 14 仕上げ 15 前期課題提出 16 後期制作物の資料作成 17 原寸での資料作成　芯材の用意 18 芯材作成 19 ポーズ決め　組み上げ 20 造形1（顔）　顔の作り方 21 造形2（顔） 22 造形3（体）　体の作り方 23 造形4（体） 24 造形5（足）　足の作り方 25 造形6（腕）　腕の作り方 26 造形7（髪）　髪の作り方 27 造形8（髪） 28 全体のバランス調整　やすりの使い方 29 仕上げ 30 後期課題提出
成績評価方法	【出席率】30%【課題・レポート】70% ・上記2つ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	

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	2026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	6.0	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「ゴジラFINAL WARS」をはじめ、様々な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

授業概要	3Dプリンターで出力されたものの処理の仕方から、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・教材	
年間授業計画	1 3Dプリンター出力品の処理方法1 2 3Dプリンター出力品の処理方法2 3 3Dプリンター出力品の磨き1 4 3Dプリンター出力品の磨き2 5 3Dプリンター出力品の磨き3 6 目視・感触による制度判断 7 原型仕上げの仕方 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 ディティール制作時におけるツール使用法 17 ディティール制作1 18 ディティール制作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・スジ掘り 22 バックアップ型の説明・実践 23 ジオラマベースの制作 24 ディティールによる材料の選定 25 レイアウトのセンス・細かいディティールの入れ方 26 ジオラマベースの制作1 27 ジオラマベースの制作2 28 ジオラマベースの制作3 29 ジオラマベースの仕上げ 30 後期課題提出
成績評価方法	【出席率】10%【授業態度】40%【実習・実技評価】50% ・上記3つ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	

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	2026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	4.0	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、様々な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

授業概要	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・筆塗り)
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るべき点を知ることを目標とする。
教科書・教材	
年間授業計画	1 型取りの基礎知識 2 半球を使用した半面型の制作方法 3 球体を利用した2面型の制作方法1 4 球体を利用した2面型の制作方法2 5 樹脂を流す方法の種類について 6 型同士の嵌め合いに必要なキーの打ち方 7 球体を使用した2面型の制作方法3 8 レジンキャストの特性・基礎知識 9 常圧注型の基礎 10 シリコン型の注型ガイド修正・気泡回避の方法 11 注型後処理1 12 注型後処理2 13 塗装前下地処理1 14 塗装前下地処理2 15 前期課題提出 16 塗装基礎知識 17 各塗料の性質・用途 18 各用途における適切な濃度調整 19 調色の基礎 20 調色実技 21 ドライブラシ技法・効果的塗装法 22 エアーブラシ塗装基礎1 23 エアーブラシ塗装基礎2 24 エアーブラシ塗装基礎3 25 グラデーション塗装 26 細部の塗装調整の仕方 27 墨入れの仕方 28 失敗時における修正法 29 光沢調整による表現の変化 30 後期課題提出
成績評価方法	【出席率】10%【授業態度】40%【実習・実技評価】50% ・上記3つ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	

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	2026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	6.0	週間授業数	前期 3回　後期 3回
担当教員・略歴	担当：大貫　良祐 専任教員		

■授業科目情報

授業概要	Zbrushの基本機能の習得をし、フィギュア制作におけるデジタルモデリングの基礎を習得する。
到達目標	マスコットの制作から始め、3Dデータ制作・出力、人型キャラクターのデータ完成までを目指します。 展示会へ向け作品の制作もしていきます。
教科書・教材	作って覚えるZbrushフィギュア制作入門はじめてから塗装まで
年間授業計画	1 基本変形～ブラシ・トランスポーズ・ギズモによる変形 2 基本機能～シンメトリ・ミラー・マスク 3 Sphereとガイド作成 4 マスコットキャラクター1制作実習1：データのみ出力なし 5 マスコットキャラクター1制作実習2：データのみ出力なし 6 マスコットキャラクター2制作実習1：出力目標 7 マスコットキャラクター2制作実習2：出力目標 8 マスコットキャラクター2制作実習3：出力目標 9 ブーリアンによる分割 10 3Dプリンタ出力手順1 11 3Dプリンタ出力手順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、マスクによるポージング 27 ディテール1 28 ディテール2 29 ディテール3 30 後期課題提出
成績評価方法	【出席率】30%【課題・レポート】70% ・上記2つ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	

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	実習
年度	2026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

授業概要	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、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を習得する。
教科書・教材	
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 前期課題提出 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 後期課題提出 ※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	【出席率】30%【授業態度】20%【課題・レポート】もしくは【実習・実技評価】50% ・上記3つ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	

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	2026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㈱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

授業概要	就職活動を視野に入れ作品集に入れられる物を制作。商業的な考え方や造形をできるような座学。原型だけでなく複製や彩色といった業界に関わるのに必要なことを学んでもらいます。 前期後期を通して、昨今の版権作品や過去作でも有名な作品から題材を選んで制作。
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・教材	
年間授業計画	1 前期課題説明 2 各自制作物の確認 3 選択実習（①エポキシパテを使用したキャラクター選択制作②ガレージキット彩色）1 4 選択実習（①エポキシパテを使用したキャラクター選択制作②ガレージキット彩色）2 5 選択実習（①エポキシパテを使用したキャラクター選択制作②ガレージキット彩色）3 6 選択実習（①エポキシパテを使用したキャラクター選択制作②ガレージキット彩色）4 7 選択実習（①エポキシパテを使用したキャラクター選択制作②ガレージキット彩色）5 8 選択実習（①エポキシパテを使用したキャラクター選択制作②ガレージキット彩色）6 9 選択実習（①エポキシパテを使用したキャラクター選択制作②ガレージキット彩色）7 10 選択実習（①エポキシパテを使用したキャラクター選択制作②ガレージキット彩色）8 11 選択実習（①エポキシパテを使用したキャラクター選択制作②ガレージキット彩色）9 12 選択実習（①エポキシパテを使用したキャラクター選択制作②ガレージキット彩色）10 13 選択実習（①エポキシパテを使用したキャラクター選択制作②ガレージキット彩色）11 14 選択実習（①エポキシパテを使用したキャラクター選択制作②ガレージキット彩色）12 15 前期課題提出 16 後期課題説明 17 各自制作物の確認 18 選択実習（①エポキシパテを使用したキャラクター選択制作②ガレージキット彩色）1 19 選択実習（①エポキシパテを使用したキャラクター選択制作②ガレージキット彩色）2 20 選択実習（①エポキシパテを使用したキャラクター選択制作②ガレージキット彩色）3 21 選択実習（①エポキシパテを使用したキャラクター選択制作②ガレージキット彩色）4 22 選択実習（①エポキシパテを使用したキャラクター選択制作②ガレージキット彩色）5 23 選択実習（①エポキシパテを使用したキャラクター選択制作②ガレージキット彩色）6 24 選択実習（①エポキシパテを使用したキャラクター選択制作②ガレージキット彩色）7 25 選択実習（①エポキシパテを使用したキャラクター選択制作②ガレージキット彩色）8 26 選択実習（①エポキシパテを使用したキャラクター選択制作②ガレージキット彩色）9 27 選択実習（①エポキシパテを使用したキャラクター選択制作②ガレージキット彩色）10 28 選択実習（①エポキシパテを使用したキャラクター選択制作②ガレージキット彩色）11 29 選択実習（①エポキシパテを使用したキャラクター選択制作②ガレージキット彩色）12 30 後期課題提出
成績評価方法	【出席率】30%【授業態度】20%【実習・実技評価】30%【期末試験】20% ・上記4つ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	

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	2026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年
担当教員・略歴	担当：大貫　良祐 専任教員		

■授業科目情報

授業概要	エポキシパテや3Dモデリングソフトによるスケールフィギュア、デフォルメフィギュアの各工程を学びます。
到達目標	スケールフィギュア、デフォルメフィギュア制作の基礎、資料制作、ラフ造形から仕上げまでの作業全体の流れを習得する。
教科書・教材	
年間授業計画	1 授業説明、材料の使い方、前期制作物の資料作成 2 原寸での資料作成、使用ツールの選定 3 芯材作成 4 ポーズ決め 5 素体造形1 6 頭部造形1 7 服装造形1 8 腕詳細造形1 9 脚詳細造形1 10 髪の毛造形1 11 分割作業1 12 ディティール調整1 13 ディティール調整2 14 仕上げ 15 前期課題提出 16 後期制作物の資料作成 17 原寸での資料作成、使用ツールの選定 18 芯材作成 19 ポーズ決め 20 素体造形1 21 頭部造形1 22 服装造形1 23 腕詳細造形1 24 脚詳細造形1 25 髪の毛造形1 26 分割作業1 27 ディティール調整1 28 ディティール調整2 29 仕上げ 30 後期課題提出
成績評価方法	【出席率】30%【課題・レポート】もしくは【実習・実技評価】70% ・上記3つ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	

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	2026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、様々な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

授業概要	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・教材	
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	【出席率】10%【授業態度】40%【実習・実技評価】50% ・上記3つ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	

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	2026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

授業概要	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。
教科書・教材	
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 修正を考えた塗装の選定 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	【出席率】10%【授業態度】40%【実習・実技評価】50% ・上記3つ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	

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	2026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：大貫　良祐 専任教員		

■授業科目情報

授業概要	Zbrushの基礎モデリングを含め、応用してより高度な造形を目指す。
到達目標	分割や厚みの調整、実際のフィギュア制作において必要な知識を習得し、実践していけるよう目指す。
教科書・教材	作って覚えるZbrushフィギュア制作入門はじめてから塗装まで
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 ディティール制作1 4 ディティール制作2 5 ディティール制作3 6 ディティール制作4 7 ディティール制作5 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 修正作業1 13 修正作業2 14 本出力 15 前期課題提出 16 制作物の選出・資料集め 17 素体モデリング1 18 素体モデリング2 19 素体モデリング3 20 頭部モデリング 21 髪の毛モデリング1 22 髪の毛モデリング2 23 服のモデリング1 24 服のモデリング2 25 分割1 26 分割2 27 仮出力 28 修正作業1 29 修正作業2 30 後期課題提出
成績評価方法	【出席率】30%【課題・レポート】70% ・上記2つ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	