

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

(夜間部 フィギュア造形科)

科目 区分	必修 選択の 区分	授業科目	実務教員 による授業	うちシラバス 添付	第1学年		授業時数 合計 (単位数)	実務教員授業時数		
					週間 授業時数	年間 授業時数		第1学年	第1学年	
講 義	必 修	オリエンテーション			4	16	16			
		進路ガイダンス			4	16	16			
演 習 実 技	必 修	キャラクターイラスト 1	●		4	36	36	36		
		キャラクターイラスト 2	●		4	60	60	60		
		SolidWorks 1	●	★	4	48	48	48	48	
		SolidWorks 2	●		4	48	48	48		
		Zbrush 1	●		4	44	44	44		
		Zbrush 2	●		4	52	52	52		
		フィギュア制作 1	●		4	44	44	44		
		フィギュア制作 2	●		4	52	52	52		
		自主制作					330	330		
		東美祭					70	70		
必修科目授業時数						816	816	384	48	
選択科目授業時数										
卒業に必要な総授業時数						816	816	384	48	

## 授業計画進行表(前期)後期)

担当講師 阿武優吉

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/14	授業説明及び概念説明基本ソリッドモデリング① スケッチ、押出し/カット、回転/カットの習得	第10回 6/23	課題④-2ロボットのモデリング(1):腕
第2回 4/21	基本ソリッドモデリング② スイープ、ロフト、参照ジオメトリ、面取り、フィレット、ミラー、 パターン、移動、シエル、断面表示の習得 課題①-1 武器のモデリング:ライフル	第11回 6/30	課題⑤-1自由なテーマでモデリング
第3回 4/28	基本ソリッドモデリング③ アセンブリ、履歴、データ書出しの習得 課題①-2 武器のモデリング:ライフル	第12回 7/7	課題⑤-2自由なテーマでモデリング
第4回 5/12	課題①-3武器のモデリング:ライフル	第13回 /	
第5回 5/19	基本ソリッド&サーフェスモデリング① 押出し、回転、スイープ、ロフトの習得 課題②-1 文字のモデリング:判子	第14回 /	
第6回 5/26	基本ソリッド&サーフェスモデリング② オフセット、延長、トリム、サーフェスカットの習得 課題②-2 文字のモデリング:判子	第15回 /	
第7回 6/2	基本ソリッド&サーフェスモデリング③ レンダリングの習得 課題③-1 マスコット人形のモデリング(1):カエル	第16回 /	
第8回 6/9	課題③-2マスコット人形のモデリング(1):カエル	第17回 /	
第9回 6/16	課題④-1ロボットのモデリング(1):腕	第18回 /	

授業形式 講義・演習・実験・実習実技

## 授業内容

Solidworksの使い方を習得します。レベルを上げながら様々な形状のモデリングを行います。  
3Dプリンター用データの作成及びレンダリングへの展開を行います。  
※授業進行状況により、課題内容が変わる事があります。

担当教員は、株式会社バンダイ入社時より、3DCAD立ち上げに参加し、退職後も同社と3DCAD設計業務委託契約締結。現在は、フリーランスとして多岐にわたるデザイン、商品化に携わっており、国内外とわず展示会に参加、メディア掲載もされている。上記、実務経験に基づきフィギュア造形に携わる人材育成の授業を展開している。

## 到達目標

ソリッドCADの概念を学び、3Dデータ作成の基本・応用操作を体得することを目的とします。

## 成績評価基準

学習内容、作品内容の他にも制作、学習態度等を考慮して評価される。  
講義科目:試験の評価、レポートの評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。  
100-90点:A、89-80点:B、79-70点:C、69-60点:D、59点以下:不合格

## 提出課題

全ての課題のデータ

## 学生の持ち物、授業内で必要な材料など

USB、ノート

補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)