

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：フィギュアデザイン学科	
教科名：キャリア開発		阿部 正容	■ 1年 前期	
到達目標	労働についての認識を深める	2単位	実務経験	
		32時数		
		有		
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		提出物による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	何歳にまで働きたいか？(将来性)	将来予想を調べる		
3	過去から退職までのライフプラン制作。	専門学生中に何が必要か？ 保護者と話してくる。		
4	頑張ったことの深掘り(方法・結果) 数字を入れて文章を書き上げる。(信頼を得る)	「なぜ」頑張れたのか？		
5	自己PRを書いてみる。 自己PRの書き方。	自己分析1～2P		
6	数年後の自分をイメージ 卒後後スグの職種を調べてくる。なれるのか？	自己分析3～4P		
7	求人票の見方 求人票を写してくる。	自己分析5～6P		
8	本当に実現できる数年後のイメージか？ 数年後のイメージから今必要なことは？			
9	マイナビ、リクナビ、ビビビットから企業を探してみる メールリテラシー			
10	雇用形態について 年金			
11	業界EXPO来校希望企業調査について			
12	夏休み中に企業の方と接触する(OBやOG訪問など)			
13	(夏休み直前授業)夏休み中の作業の仕方指導。			
14	夏休みの過ごし方の確認			
15	企業訪問での質問について			
16	履歴書について			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：フィギュアデザイン学科	
教科名：キャリア開発		阿部 正容	■ 1年 後期	
到達目標	会社訪問について理解する	2単位	実務経験	
		32時数		
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		提出物による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	前期成果発表。			
2	面接について。 最後の質問の重要性について			
3	業界EXPO内容 その1	業界EXPOでの質問を考える		
4	業界EXPO内容 その2 スケジュール確認			
5	業界EXPO内容 その3 ポートフォリオについて			
6	業界EXPO内容 その4 プロフィールシートについて			
7	業界EXPO内容 その5 EXPO後の訪問について			
8	業界EXPO内容 その6 服装について			
9	就職活動で製作物の活かし方			
10	求人時期、インターンシップ時期について			
11	業界EXPO後の行動について			
12	PFデータについて			
13	訪問企業リスト制作 訪問オススメ企業			
14	就職活動届、インターンシップ書類について			
15	学校求人による受験ルールについて			
16	春休み中の合同企業説明会、企業訪問について			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：フィギュアデザイン学科	
教科名：キャリア開発		阿部 正容	■ 2年 前期	
到達目標	内定までに足りないところ知る。就労後の自分について考える。	2単位	実務経験	
		32時数		
		有		
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		提出物による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	求人票紹介。	春休み中の就職活動報告メール		
3	面接質問1（自己PR、長所短所）	GW課題、希望企業、なぜ希望するか？		
4	最後の質問			
5	面接質問2（思いがけない質問）			
6	複数社受験開始(面接時での受け答え) 内定承諾書について			
7	辞退について			
8	企業向け展示会について			
9	過去から退職までのライフプラン再制作。 親の年齢をライフプランに記入し再考			
10	年金について			
11	選挙について			
12	景気動向指数について			
13	(夏休み直前授業)夏休み中の作業の仕方指導。			
14	夏休み中の就職活動について振り返り			
15	内定取れていない人の理由を考える			
16	現在の就職活動かたライフプラン再制作。			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：フィギュアデザイン学科	
教科名：造形ディレクション		阿部 正容	■ 1年 前期	
到達目標	造形業界への就職活動を知ること、自分自身をディレクションする	2単位	実務経験	
		32時数		
		有		
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		提出物による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	卒業生などを紹介し、職種の違いを知り 就職後にどのように働いているか？を知る。			
3	将来を設定し、就職の重要性を知る。			
4	過去を振り返り、自分自身がどこまで頑張れるのか？ 未熟な部分を理解する。			
5	自己PRを書いてみる。 自己PRの書き方。			
6	数年後の自分をイメージ 卒後後スグの職種を調べてくる。なれるのか？			
7	求人票の見方 求人票を写してくる。			
8	本当に実現できる数年後のイメージか？ 数年後のイメージから今必要なことは？			
9	Twitterなどから原型師や業界を知る。			
10	雇用形態について			
11	業界EXPO来校希望企業調査について			
12	夏休み中に作品を1体制作してみる。			
13	(夏休み直前授業)夏休み中の作業の仕方指導。			
14	夏休みの過ごし方の確認			
15	企業訪問での質問について			
16	ポートフォリオについて			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：フィギュアデザイン学科	
教科名：造形ディレクション		阿部 正容	■ 1年 後期	
到達目標	造形業界への就職活動の準備を行い、自分自身をディレクションする	2単位	実務経験	
		32時数		
		有		
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		提出物による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	前期成果発表。			
2	ポートフォリオを制作し始めるため、制作した作品を準備する。			
3	作品を撮影 カメラの高さや背景、光の方向に気をつける			
4	作品を撮影 正面、側面、背面、斜め			
5	ポートフォリオ制作のためIllustrator、Photoshopを使用する。			
6	ポートフォリオ表紙、自己紹介を制作。			
7	ポートフォリオ1体分でしてみる			
8	ポートフォリオで見せたい部分が見せられているか？			
9	就職活動で製作物の活かし方			
10	業界EXPOからどのように就職活動を行うか？			
11	ポートフォリオのブラッシュアップに必要な作品考え製作開始			
12	冬休み中に進行確認			
13	履歴書を制作。 学歴や職歴、資格や免許、趣味や特技など			
14	作品進捗の確認			
15	履歴書を制作。 自己PR、志望動機の書き方。			
16	ポートフォリオのブラッシュアップの確認			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：フィギュアデザイン学科	
教科名：フィギュアデッサン		浦和 潔	■ 1年 前期	
到達目標	美術解剖学の学習と習得。大まかな人体図の習得。年間を通して人体図を手描きで参考なしに描けるようになる。	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準 課題作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	デッサン開始 初回は自由に素描と講評会			
3	デッサン 構図の指導と描写と講評会 演習中指導			
4	デッサン 構図からスケッチと講評会 演習中指導			
5	デッサン演習と講評会 演習中指導			
6	人体模写と講評会 演習中指導			
7	人体模写と講評会 演習中指導			
8	人体模写と講評会 演習中指導			
9	平面(2次元)～立体(3次元)			
10	人体の比率に関する講義 (骨格の比率) 骨格の形成 演習中指導			
11	人体の比率に関する講義 (人体正面の比率) 骨格の形成 演習中指導			
12	人体の比率に関する講義 (人体背面の比率) 骨格の形成 演習中指導			
13	(夏休み直前授業)夏休み中の作業の仕方指導。			
14	人体の比率に関する講義 (人体側面の比率) 骨格の形成 演習中指導			
15	人体の比率の復習 骨格の形成 演習中指導			
16	講評			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：フィギュアデザイン学科	
教科名：フィギュアデッサン		浦和 潔	■ 1年 後期	
到達目標	美術解剖学の学習と習得。人体図と解剖図の習得。立体造形の開始NSP粘土で人体造型学習と人体図の習得。人体図から解剖図に入る。解剖学・骨格・筋肉の名称を覚える。	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準 課題作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	前期製作発表。			
2	芯材制作			
3	人体の比率に関する講義（骨格の比率） 骨格の形成 演習中指導			
4	人体の比率に関する講義（人体正面の比率） 骨格の形成 演習中指導			
5	人体の比率に関する講義（人体背面の比率） 骨格の形成 演習中指導			
6	人体の比率に関する講義（人体側面の比率） 骨格の形成 演習中指導			
7	人体の比率の復習 骨格の形成 演習中指導			
8	講評			
9	就職活動で製作物の活かし方			
10	顔の基本となる骨格（頭蓋）の理解 ・頭蓋の制作（土台制作の制度を上げる）			
11	頭蓋制作1 ・前頭部の造りについて解説と実技			
12	頭蓋制作2 ・側頭部の造りについての解説と実技			
13	頭蓋制作3 ・後頭部の造りについての解説と実技			
14	頭蓋～筋肉1 ・顔の筋肉に関する解説			
15	頭蓋～筋肉2 ・制作した頭蓋に粘土を使って筋肉を貼る			
16	頭蓋～筋肉3 ・制作した頭蓋に粘土を使って筋肉を貼る			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：フィギュアデザイン学科	
教科名：造形制作基礎		渡邊 勇哉	■ 1年 前期	
到達目標	フィギュア制作基礎の学習	4単位	実務経験	
		64時数		
		有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準 課題作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	ポリエステルパテを使った単純な形状の作成。 道具の使い方。	ポリパテの板、3mm棒の作成		
3	簡易な型取り、複製 作業の正確さ	ねんどろいどぶちの複製 顔を型取り、複製		
4	形を整える 作業の丁寧さ	複製品のバリ取り、表面処理 バリをすべて取り、磨き始める		
5	複製品の表面処理 時間内での作業の丁寧さ	複製品の表面処理 全体を磨きサフを吹く		
6	ポリパテを使った造形 観る力、正確さ	ねんどろいどぶちの顔を参考に1から制作 制作のための心材作成		
7	ポリパテを使った造形 観る力、正確さ	ねんどろいどぶちの顔を参考に1から制作 サーフェイサーを使い表面処理		
8	ポリパテを使った造形 観る力、正確さ	ねんどろいどぶちの顔を参考に1から制作 表面処理終了		
9	分割をおぼえる 作業の正確さ	オブジェクトの分割 ルーターを使ってオブジェクトを分割		
10	分割をおぼえる 作業の正確さ、丁寧さ	オブジェクトの分割、凹凸作成 ダボの作成、受け側の作成		
11	筋彫りを覚える 作業の正確さ、丁寧さ	ナイフ、メスを使って筋彫り 指定の形状の筋彫り		
12	エッジ、メリハリを覚える 作業の正確さ、丁寧さ	オブジェクトのエッジをたてる 指定の形状にエッジをたてる		
13	(夏休み直前授業)夏休み中の作業の仕方指導。			
14	複製を覚える 作業の正確さ、丁寧さ	シリコンを使った複製 ねんど埋め、シリコン片面流す		
15	複製を覚える 作業の正確さ、丁寧さ	シリコンを使った複製 反面に離型材を塗り、片面シリコン流す		
16	複製を覚える 作業の正確さ、丁寧さ	レジンキャストで複製物作成 型を整形し、レジンで複製物作成		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：フィギュアデザイン学科	
教科名：造形制作基礎		渡邊 勇哉	■ 1年 後期	
到達目標	フィギュア原型完成	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準 課題作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	前期製作発表。			
2	既存品のフィギュアをもとに原型制作。 観察力、造形力、思考力、理解力、作業の丁寧さ	素体をつかってポーズング 参考に近いバランスでのポーズング		
3	既存品のフィギュアをもとに原型制作。 観察力、造形力、思考力、理解力、作業の丁寧さ	素体に肉の盛りつけ アウトラインを近づける		
4	既存品のフィギュアをもとに原型制作。 観察力、造形力、思考力、理解力、作業の丁寧さ	ラフ状態の作成 全体のアウトラインができています		
5	既存品のフィギュアをもとに原型制作。 観察力、造形力、思考力、理解力、作業の丁寧さ	分割 必要最低限の分割を行う		
6	既存品のフィギュアをもとに原型制作。 観察力、造形力、思考力、理解力、作業の丁寧さ	メリハリを作成、表面処理 表面処理を行う		
7	既存品のフィギュアをもとに原型制作。 観察力、造形力、思考力、理解力、作業の丁寧さ	表面処理 サフを使い表面処理		
8	既存品のフィギュアをもとに原型制作。 観察力、造形力、思考力、理解力、作業の丁寧さ	表面処理完了 サフ状態にする		
9	就職活動で製作物の活かし方			
10	イラストの選考 立体にした場合を考えている	参考資料収集 メインイラストに加え参考資料数点収集		
11	制作スタート 元絵に対し雰囲気をつかめるか	素体を使ってポーズング 素体状態の完成		
12	ポーズング、重心などを思考 元絵に対し雰囲気をつかめるか	ポーズング完成 元イラストから重心など崩れていない		
13	肉付けをし、アウトラインを作る 元絵に対し雰囲気をつかめるか	アウトライン整形 パーツが揃っている状態		
14	メリハリ、肉感重視 立体への質感を考えている	メリハリが分かる状態 全身の緩急が把握できる		
15	雰囲気をイラストに近づける	元絵のイメージに作品を構築 全身が大まかにできている		
16	ラフ状態でサフ前まで制作	表面処理 全体的に磨きをかけ精度をあげる		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：フィギュアデザイン学科	
教科名：モデリング基礎		元木 昭平	■ 1年 前期	
到達目標	透視図の基礎を学ぶ 基本の9アングル。複合体作画。接地の原則。	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準 課題作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	◎基本9アングル(ハイレベル・ローレベル..アイレベルの理解) ◎比率の感覚(正立方体を描く)			
2	◎パース円を描く(楕円との違いを理解する) ◎(円柱を描く)			
3	◎パース円を描く(楕円との違いを理解する) ◎(円柱を描く)			
4	◎複合体を描く(角柱と円柱の要素を併せ持つ形) ◎複合体を3つのアングルで描く(ハイ・アイ・ロー)			
5	◎正立方体の接地◎接地の原則 (物体と背景の空間の統一)			
6	◎正立方体の接地 ◎接地の原則 (物体と背景の空間の統一)			
7	◎正立方体の接地 ◎接地の原則			
8	(物体と背景の空間の統一) ◎複合体の接地			
9	◎透視図法を適用して簡単なオリジナルを描く			
10	◎透視図法を適用して簡単なオリジナルを描く			
11	◎立面図作製 (複合体) 正面・側面・上面のつながりの理解			
12	◎立面図作製 (電動工具) 正面・側面・上面のつながりの理解			
13	(夏休み直前授業)夏休み中の作業の仕方指導。			
14	◎立面図作製 (フィギュア) 制作途中のフィギュアの立面図制作			
15	◎立面図作製 (フィギュア) 制作途中のフィギュアの立面図制作			
16	◎フィギュアパーススケッチ 透視図を用いてフィギュアの各アングルス ケッチを描く			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：フィギュアデザイン学科	
教科名：モデリング基礎		元木 昭平	■ 1年 後期	
到達目標	いくつかの素材の特徴、加工方法を学ぶ。基本的な形が作れる。 円柱、角柱、複合体「コダマボール」を制作	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準 課題作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	前期製作発表。			
2	◎スチレンボードの基本的な加工の仕方と当素材の特徴を理解する ◎45°カットの仕方◎スリット曲げ			
3	◎スチレンボードの基本的な加工の仕方と当素材の特徴を理解する ◎複合体を作る ◎展開図を意識して制作する			
4	◎スタイロフォームとクレイ（アーティストフォルム）の加工の仕方と当素材の特徴を理解する			
5	◎スタイロフォームとクレイ ◎ヒートカッターの加工法 ◎カッターを用いてのクレータ加工			
6	◎スタイロフォームとクレイ ◎ヒートカッターの加工法 ◎カッターを用いてのクレータ加工			
7	◎クレイの基礎塗り（目地ならし） ◎盛付け（ホール空け） ◎乾燥による歪みの調整の仕方			
8	◎塗装（筆塗りとブラシ、マスキング）			
9	就職活動で製作物の活かし方			
10	◎フィギュアの背景を制作 ◎立面図とパーススケッチを描く			
11	◎フィギュアの背景を制作 ◎立面図とパーススケッチを描く			
12	◎フィギュアの背景を制作◎適材の選択 ◎サイズの割り出し◎仕上がりのイメージスケッチ			
13	◎フィギュアの背景を制作◎適材の選択 ◎サイズの割り出し◎仕上がりのイメージスケッチ			
14	◎フィギュアの背景を制作			
15	◎フィギュアの背景を制作			
16	◎フィギュアの背景を制作			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：フィギュアデザイン学科	
教科名：造形研究		伊藤 武	■ 1年 前期	
到達目標	人体をキャラクターに落とし込むためのドローイング技術を身につける。簡単なプロポーション図をマスターする。	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準 課題作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	形を捉える技術について導入。	ブロックや円筒の練習		
3	人体を簡単な形状に分解して考える。	比率と単純化を学ぶ		
4	空間を理解するベーシックトレーニング 角度によってどのように見えるか	9方向から見たブロックを描く		
5	人体の頭部への理解	素体の頭部作成		
6	人体の頭部への理解2	顔のパーツとバランスについて知る		
7	人体ドローイング1	ランドマークを学ぶ		
8	人体ドローイング2	シンプルに表現した人体を動かす		
9	人体ドローイング3	筋肉を学んでより人間らしく描く		
10	人体ドローイング4	肉付けしたブロック人体を様々な角度で描く		
11	人体ドローイング5	肉付けしたブロック人体で 運動を描く		
12	人体ドローイング6	手をブロックで描く		
13	(夏休み直前授業)夏休み中の作業の仕方指導。			
14	人体ドローイング7	足をブロックで描く		
15	筋肉表現	より自然な人体表現を学ぶ		
16	ポーズ表現	様々なポーズを素体を用いて描く		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：フィギュアデザイン学科	
教科名：造形研究		伊藤 武	■ 1年 後期	
到達目標	人体をキャラクターに落とし込むためのドローイング技術をみにつける。キャラクター性により、デザインを変化させる知識とテクニックを学習する。	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準 課題作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	前期製作発表。			
2	空間理解	3面図から描く練習		
3	空間理解 2	同じポーズを、視点を変えて描く		
4	人体理解	骨格や筋肉を詳細に学ぶ		
5	人体理解 2	体表に現れる性差について		
6	人体理解 3	運動や年齢による体格の違い		
7	キャラクタードローイング	素体をキャラとしてデフォルメする		
8	キャラクタードローイング2	デフォルメした素体で歩く/走る		
9	就職活動で製作物の活かし方			
10	キャラクタードローイング3	座る・かがむなど		
11	キャラクタードローイング4	2体以上で同じ画面に描く		
12	キャラクタードローイング5	素体に衣装を着せて描く		
13	キャラクターデザイン	サムネイルスケッチからラフまで		
14	キャラクターデザイン2	シルエットからディテールへ		
15	キャラクターデザイン 3	バリエーションの制作		
16	キャラクターデザイン 4	ポーズをつけ、3面図へ		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：フィギュアデザイン学科	
教科名：フィギュア3D基礎A		川淵 直樹	■ 1年 前期	
到達目標 デジタルでフィギュアを作成する為の技術の習得		4単位		実務経験
		64時数		
		有		
授業方法	演習		成績評価の方法・基準 課題作品による評価	
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション 教室使用、パソコン使用について			
2	1クール目のオリエンテーション Zbrushの使い方、動かし方	こちらで用意したモデルを動かしてポーズをつける (時間内にできたところまでを提出)		
3	形状編集の方法 キャラクターモデルの形状を作成	猫のキャラクターモデルの作成 (時間内にできたところまでを提出)		
4	資料の作り方 photoshopを使った資料作成 1	動物のキャラクターモデルの資料作成 1 (提出は無し)		
5	資料を元にしたモデルの作成 動物の形状をモデリング	キャラクターモデルの形状作成 1 (提出は無し)		
6	特殊な機能の使い方 1 Zsphere機能を使ったモデリング	人型素体モデルの作成 1 (提出は無し)		
7	特殊な機能の使い方 3 顔の形状を作成する	人型素体モデルの作成 3 (提出は無し)		
8	モデルの最終チェック 1 形状やポリゴン数の確認と修正	人型素体モデルの作成 3 →モデルの提出 1		
9	小物などのアイテムの作り方 1 Zmodeler機能を使ったモデリング 1	資料の作成 (提出は無し)		
10	小物などのアイテムの作り方 3 Zmodeler機能を使ったモデリング 3	モデルの作成 (提出は無し)		
11	胸像モデルの作成 1 胸像をモデリングする方法 1	資料の作成 (提出は無し)		
12	胸像モデルの作成 3 顔、髪の毛の作り方 1	顔、髪の毛の作成 (提出は無し)		
13	(夏休み直前授業)夏休み中の作業の仕方指導。			
14	胸像モデルの作成 5 胴体の作り方 1	胴体の作成 (提出は無し)		
15	胸像モデルの作成 7 服、装飾の作り方 1	服、装飾の作成 (提出は無し)		
16	胸像モデルの作成 9 モデルの最終調整 1	最終チェック (提出は無し)		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：フィギュアデザイン学科	
教科名：フィギュア3D基礎A		川淵 直樹	■ 1年 後期	
到達目標	習得した技術の応用と新しい機能を使って綺麗に仕上げる方法の習得	4単位		実務経験
		64時数		
		有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準 課題作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	前期製作発表。			
2	選択式の課題1	選択した課題の資料を作成		
	マスコットキャラ、素体の修正、アイテムから一つを選んで作業する	(提出は無し)		
3	選択式の課題3	選択した課題のモデリング作業1		
	マスコットキャラ、素体の修正、アイテムから一つを選んで作業する	(提出は無し)		
4	選択式の課題5	選択した課題のモデリング作業3		
	マスコットキャラ、素体の修正、アイテムから一つを選んで作業する	(可能なら提出)		
5	胸像モデルの作成1	資料の作成		
	効率よくモデリングする方法1	(提出は無し)		
6	胸像モデルの作成3	顔、髪の毛の作成		
	効率よくモデリングする方法3	(提出は無し)		
7	胸像モデルの作成5	胴体の作成		
	効率よくモデリングする方法5	(提出は無し)		
8	胸像モデルの作成7	服、装飾の作成		
	最終調整	(可能なら提出)		
9	就職活動で製作物の活かし方			
10	全身モデルの作成1	資料、仕様書の作成		
	全身モデルをモデリングする方法1	(提出は無し)		
11	全身モデルの作成3	モデリング作業1		
	全身モデルをモデリングする方法3	(提出は無し)		
12	全身モデルの作成5	モデリング作業3		
	全身モデルをモデリングする方法5	(提出は無し)		
13	全身モデルの作成7	モデリング作業5		
	全身モデルをモデリングする方法5	(提出は無し)		
14	全身モデルの作成9	モデリング作業7		
	モデルを分割する方法1	(提出は無し)		
15	全身モデルの作成11	モデリング作業9		
	3Dプリンターに対応したモデルの編集	(提出は無し)		
16	全身モデルの作成13	モデリング作業11		
	最終調整	(可能なら提出)		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：フィギュアデザイン学科	
教科名：フィギュア3D基礎B		川淵 直樹	■ 1年 前期	
到達目標	デジタルでフィギュアを作成する為の技術の習得	4単位	実務経験	
		64時数		
		有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準 課題作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業「フィギュア3D基礎A」との連動について。			
2	Zbrushの使い方、動かし方2 形状の編集	こちらで用意したモデルの形状を編集する (時間内にできたところまでを提出)		
3	ガイド画像の設定方法 ガイド画像の設定して正確なモデルを作成する	猫のキャラクターモデルの作成2 (時間内にできたところまでを提出)		
4	資料の作り方 photoshopを使った資料作成2	動物のキャラクターモデルの資料作成2 完成した資料を提出		
5	資料を元にしたモデルの作成2 動物の形状をモデリング2	キャラクターモデルの形状作成1 (提出は無し)		
6	特殊な機能の使い方2 手足のモデルの作成	人型素体モデルの作成2 (提出は無し)		
7	特殊な機能の使い方4 胴体をカットし、肩と腰のパーツを作成する	人型素体モデルの作成4 (提出は無し)		
8	モデルの最終チェック2 今まで作成したモデルの形状やポリゴン数の確認と修正	人型素体モデルの作成6 →モデルの提出2		
9	小物などのアイテムの作り方2 Zmodeler機能を使ったモデリング2	資料の作成、モデリング作業 (提出は無し)		
10	小物などのアイテムの作り方4 Zmodeler機能を使ったモデリング4	モデルの作成 完成したモデルの提出		
11	胸像モデルの作成1 胸像をモデリングする方法1	資料の作成2 (提出は無し)		
12	胸像モデルの作成3 顔、髪の毛の作り方1	顔、髪の毛の作成2 (提出は無し)		
13	(夏休み直前授業)夏休み中の作業の仕方指導。			
14	胸像モデルの作成5 胴体の作り方1	胴体の作成2 (提出は無し)		
15	胸像モデルの作成7 服、装飾の作り方1	服、装飾の作成2 (提出は無し)		
16	胸像モデルの作成9 モデルの最終調整1	最終チェック2 (提出は無し)		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：フィギュアデザイン学科	
教科名：フィギュア3D基礎B		川淵 直樹	■ 1年 後期	
到達目標	習得した技術の応用と新しい機能を使って綺麗に仕上げる方法の習得	4単位	実務経験	
		64時数		
		有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準 課題作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	前期製作発表。			
2	選択式の課題2 マスコットキャラ、素体の修正、アイテムから一つを選んで作業する	選択した課題の資料を作成2 (提出は無し)		
3	選択式の課題4 マスコットキャラ、素体の修正、アイテムから一つを選んで作業する	選択した課題のモデリング作業2 (提出は無し)		
4	選択式の課題6 マスコットキャラ、素体の修正、アイテムから一つを選んで作業する	選択した課題のモデリング作業4 (モデル提出)		
5	胸像モデルの作成2 効率よくモデリングする方法2	資料の作成2 (提出は無し)		
6	胸像モデルの作成3 効率よくモデリングする方法4	顔、髪の毛の作成 (提出は無し)		
7	胸像モデルの作成6 効率よくモデリングする方法6	胴体の作成 (提出は無し)		
8	胸像モデルの作成8 最終調整	モデルの最終調整 (モデル提出)		
9	就職活動で製作物の活かし方			
10	全身モデルの作成1 全身モデルをモデリングする方法1	資料、仕様書の作成2 (提出は無し)		
11	全身モデルの作成3 全身モデルをモデリングする方法3	モデリング作業2 (提出は無し)		
12	全身モデルの作成5 全身モデルをモデリングする方法5	モデリング作業4 (提出は無し)		
13	全身モデルの作成7 全身モデルをモデリングする方法5	モデリング作業6 (提出は無し)		
14	全身モデルの作成9 モデルを分割する方法2	モデリング作業8 (提出は無し)		
15	全身モデルの作成11 3Dプリンターに対応したモデルの編集2	モデリング作業10 (提出は無し)		
16	全身モデルの作成13 最終調整	モデリング作業12 (モデル提出)		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：フィギュアデザイン学科	
教科名：フィギュアデッサン&人体構築		浦和 潔	■ 2年 前期	
到達目標	1年次で学習した内容を更に人体図作成と人体造型制作を軸にして習得する。人体骨格図・筋肉編（上肢・下肢）解剖学・骨格・筋肉の名称を覚える。	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準 課題作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	芯材制作	土台となる芯材を丁寧に作る		
3	人体の比率に関する講義（筋肉表現）	筋肉表現 粘土を使用して制作		
4	人体の比率に関する講義（人体正面の比率）	人体正面図の理解 粘土を使用して制作		
5	人体の比率に関する講義（人体背面の比率）	人体背面図の理解 粘土を使用して制作		
6	人体の比率に関する講義（人体側面の比率）	人体側面図の理解 粘土を使用して制作		
7	人体の比率の復習	復習 粘土を使用して制作		
8	講評	総評		
9	芯材制作	土台となる芯材を丁寧に作る		
10	人体の比率に関する講義（ポージングの筋肉表現）	筋肉表現 粘土を使用して制作		
11	人体の比率に関する講義（人体正面の筋肉表現）	人体正面図の理解 粘土を使用して制作		
12	人体の比率に関する講義（人体背面の筋肉表現）	人体背面図の理解 粘土を使用して制作		
13	(夏休み直前授業)夏休み中の作業の仕方指導。			
14	人体の比率に関する講義（人体側面の筋肉表現）	人体側面図の理解 粘土を使用して制作		
15	人体の筋肉表現の復習	復習 粘土を使用して制作		
16	講評	総評		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：フィギュアデザイン学科	
教科名：フィギュアデッサン&人体構築		浦和 潔	■ 2年 後期	
到達目標	これまで学習した人体図と骨格・筋肉の名称の復習と、人体造形作品の精度の向上を目的とする。繰り返しの人体図（3面図）の参考なしの描き込み訓練と人体造形の完成度向上。	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準 課題作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	前期製作発表。			
2	デッサン 人体造形の指導と描写と講評会 人体図（3面図）描き込み訓練	人体比率を考える		
3	デッサン 人体造形からスケッチと講評会 人体図（3面図）描き込み訓練	人体比率を考える		
4	デッサン演習と講評会 人体図（3面図）描き込み訓練	骨格を考える		
5	デッサン演習と講評会 人体図（3面図）描き込み訓練	骨格を考える		
6	デッサン演習と講評会 人体図（3面図）描き込み訓練	筋肉を考える		
7	デッサン演習と講評会 人体図（3面図）描き込み訓練	筋肉を考える		
8	デッサン演習と講評会 人体図（3面図）描き込み訓練	総評		
9	就職活動で製作物の活かし方			
10	人体図（3面図）描き込み訓練 就職活動によっては石膏もしくは静物デッサン演習	空間も把握し描き込み 石膏像もしくは静物の選択と位置決め		
11	人体図（3面図）描き込み訓練 就職活動によっては石膏もしくは静物デッサン演習	空間も把握し描き込み 石膏像もしくは静物の選択と位置決め		
12	人体図（3面図）描き込み訓練 就職活動によっては石膏もしくは静物デッサン演習	空間も把握し描き込み 石膏像もしくは静物の描き込み		
13	人体図（3面図）描き込み訓練 就職活動によっては石膏もしくは静物デッサン演習	空間も把握し描き込み 石膏像もしくは静物の描き込み		
14	人体図（3面図）描き込み訓練 就職活動によっては石膏もしくは静物デッサン演習	空間も把握し描き込み 石膏像もしくは静物の描き込み		
15	人体図（3面図）描き込み訓練 就職活動によっては石膏もしくは静物デッサン演習	空間も把握し描き込み 石膏像もしくは静物の描き込み		
16	人体図（3面図）描き込み訓練 就職活動によっては石膏もしくは静物デッサン演習	総評		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：フィギュアデザイン学科	
教科名：ドローイング&スカルプト上級		榊原 優太	■ 2年 前期	
到達目標	人体構造を理解する必要がある。プラス 人体構造を理解した上でそれを360度の視点で見れるように訓練しなければならない。平面と立体の繰り返し訓練をする。	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準 課題作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	ドローイングの基本レッスン ・線の練習	フリーハンドで直線を描く		
3	透視図法1 ・1点透視図法を用いて箱を描く訓練	1点透視で箱(正六面体)を描く		
4	透視図法2 ・2点透視図法を用いて箱を描く訓練	2点透視で箱(正六面体)を描く		
5	透視図法3 ・複合体の訓練	複合体(建物等)を描く		
6	平面(2次元)～立体(3次元) ・顔の比率を習得	人体正面図(比率)の習得		
7	造形1 ・頭蓋作成 芯材造り	芯材造り		
8	造形2 ・頭蓋の土台制作	粘土で頭部の大まかな形作り		
9	顔の基本となる骨格(頭蓋)の理解 ・頭蓋の制作(土台制作の制度を上げる)	頭部の土台制作		
10	頭蓋制作1 ・前頭部の造りについて解説と実技	頭骨制作		
11	頭蓋制作2 ・側頭部の造りについての解説と実技	頭骨制作		
12	頭蓋制作3 ・後頭部の造りについての解説と実技	頭骨制作		
13	(夏休み直前授業)夏休み中の作業の仕方指導。			
14	頭蓋～筋肉1 ・顔の筋肉に関する解説	顔の筋肉を理解する		
15	頭蓋～筋肉2 ・制作した頭蓋に粘土を使って筋肉を貼る	顔の筋肉を理解する		
16	頭蓋～筋肉3 ・制作した頭蓋に粘土を使って筋肉を貼る	顔の筋肉を理解する		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：フィギュアデザイン学科	
教科名：ドローイング&スカルプト上級		榊原 優太	■ 2年 後期	
到達目標	造型（人体）バランス+構造を理解しながら制作できているかどうかを判断	4単位		実務経験
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準 課題作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	前期製作発表。			
2	芯材制作	土台となる芯材を丁寧に作る		
3	人体の比率に関する講義（骨格の比率）	骨格の理解		
	骨格の形成 演習中指導	粘土を使用して骨格を制作		
4	人体の比率に関する講義（人体正面の比率）	人体正面図の理解		
	骨格の形成 演習中指導	粘土を使用して骨格を制作		
5	人体の比率に関する講義（人体背面の比率）	人体背面図の理解		
	骨格の形成 演習中指導	粘土を使用して骨格を制作		
6	人体の比率に関する講義（人体側面の比率）	人体側面図の理解		
	骨格の形成 演習中指導	粘土を使用して骨格を制作		
7	人体の比率の復習	復習		
	骨格の形成 演習中指導	粘土を使用して骨格を制作		
8	講評	総評		
9	就職活動で製作物の活かし方			
10	人体の比率の復習（繰り返し訓練）	人体の比率を繰り返し訓練(描く)して覚える		
	制作した骨格に沿って筋肉(粘土)を貼る 演習中指導	造形をとおして主要な筋肉を覚える(頭部)		
11	人体の比率の復習（繰り返し訓練）	人体の比率を繰り返し訓練(描く)して覚える		
	制作 演習中指導	造形をとおして主要な筋肉を覚える(胸部)		
12	ワンダーフェスティバルに向けた作品制作を通じ	人体の比率を繰り返し訓練(描く)して覚える		
	人体の比率の復習	造形をとおして主要な筋肉を覚える(腹部)		
13	ワンダーフェスティバルに向けた作品制作を通じ	人体の比率を繰り返し訓練(描く)して覚える		
	人体の比率の復習	造形をとおして主要な筋肉を覚える(脚部)		
14	ワンダーフェスティバルに向けた作品制作を通じ	人体の比率を繰り返し訓練(描く)して覚える		
	人体の比率の復習	造形をとおして主要な筋肉を覚える(腕部)		
15	ワンダーフェスティバルに向けた作品制作を通じ	人体の比率を繰り返し訓練(描く)して覚える		
	人体の比率の復習	全体のバランスを整える(部分→全体)		
16	講評	総評		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：フィギュアデザイン学科	
教科名：フィギュア3D上級A		川淵 直樹	■ 2年 前期	
到達目標	フィギュア用モデルデータの作成 →1つのクールで1作品のデータを完成させる（製作内容はB、Cと同様） →出力に対応したデータの作成、イベント等で販売できるクオリティの実現が目標	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準 課題作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	フィギュア全身モデル製作のための資料集め① →必要な資料の作成	課題テーマは自由（キャラクター、動物等）→就活状況に合わせて内容を変更		
3	フィギュア全身モデル製作のための資料集め② →集めた画像からフィギュア製作の資料を作成	資料作成の進行具合をチェック →可能なら提出		
4	モデリング①	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
5	モデリング②	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
6	モデリング③	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
7	モデリング④	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
8	モデリング⑤ →可能ならモデルの提出	モデルデータの提出		
9	フィギュア全身モデル製作のための資料集め① →必要な資料の作成	課題：オリジナルデザインのキャラクター→就活状況に合わせて内容を変更		
10	フィギュア全身モデル製作のための資料集め② →集めた画像からフィギュア製作の資料を作成	資料作成の進行具合をチェック →可能なら提出		
11	モデリング①	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
12	モデリング②	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
13	(夏休み直前授業)夏休み中の作業の仕方指導。			
14	モデリング③	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
15	モデリング④	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
16	モデリング⑤ →可能ならモデルの提出	モデルデータの提出		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：フィギュアデザイン学科	
教科名：フィギュア3D上級A		川淵 直樹	■ 2年 後期	
到達目標	フィギュア用モデルデータの作成 →1つのクールで1作品のデータを完成させる（製作内容はB、Cと同様） →出力に対応したデータの作成、イベント等で販売できるクオリティの実現が目標	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準 課題作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	前期製作発表。			
2	フィギュア全身モデル製作のための資料集め① →必要な資料の作成	課題テーマは自由（キャラクター、動物等）→就活状況に合わせて内容を変更		
3	フィギュア全身モデル製作のための資料集め② →集めた画像からフィギュア製作の資料を作成	資料作成の進行具合をチェック →可能なら提出		
4	モデリング①	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
5	モデリング②	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
6	モデリング③	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
7	モデリング④	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
8	モデリング⑤ →可能ならモデルの提出	モデルデータの提出		
9	就職活動で製作物の活かし方			
10	フィギュア全身モデル製作のための資料集め① →必要な資料の作成	課題テーマは自由（キャラクター、動物等） →就活状況に合わせて内容を変更		
11	フィギュア全身モデル製作のための資料集め② →集めた画像からフィギュア製作の資料を作成	資料作成の進行具合をチェック →可能なら提出		
12	モデリング①	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
13	モデリング②	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
14	モデリング③	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
15	モデリング④	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
16	モデリング⑤ →可能ならモデルの提出	モデルデータの提出		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：フィギュアデザイン学科	
教科名：フィギュア3D上級B		川淵 直樹	■ 2年 前期	
到達目標	フィギュア用モデルデータの作成 →1つのクールで1作品のデータを完成させる（製作内容はA、Cと同様） →出力に対応したデータの作成、イベント等で販売できるクオリティの実現が目標	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準 課題作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	フィギュア全身モデル製作の為の資料集め① →必要な資料の作成	課題テーマは自由（キャラクター、動物等）→就活状況に合わせて内容を変更		
3	フィギュア全身モデル製作の為の資料集め② →集めた画像からフィギュア製作の資料を作成	資料作成の進行具合をチェック →可能なら提出		
4	モデリング①	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
5	モデリング②	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
6	モデリング③	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
7	モデリング④	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
8	モデリング⑤ →可能ならモデルの提出	モデルデータの提出		
9	フィギュア全身モデル製作の為の資料集め① →必要な資料の作成	課題：オリジナルデザインのキャラクター→就活状況に合わせて内容を変更		
10	フィギュア全身モデル製作の為の資料集め② →集めた画像からフィギュア製作の資料を作成	資料作成の進行具合をチェック →可能なら提出		
11	モデリング①	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
12	モデリング②	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
13	モデリング③	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
14	モデリング④	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
15	モデリング⑤	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
16	モデリング⑥ →可能ならモデルの提出	モデルデータの提出		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：フィギュアデザイン学科	
教科名：フィギュア3D上級B		川淵 直樹	■ 2年 後期	
到達目標	フィギュア用モデルデータの作成 →1つのクールで1作品のデータを完成させる（製作内容はA、Cと同様） →出力に対応したデータの作成、イベント等で販売できるクオリティの実現が目標	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準 課題作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	前期製作発表。			
2	フィギュア全身モデル製作のための資料集め① →必要な資料の作成	課題テーマは自由（キャラクター、動物等）→就活状況に合わせて内容を変更		
3	フィギュア全身モデル製作のための資料集め② →集めた画像からフィギュア製作の資料を作成	資料作成の進行具合をチェック →可能なら提出		
4	モデリング①	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
5	モデリング②	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
6	モデリング③	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
7	モデリング④	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
8	モデリング⑤ →可能ならモデルの提出	モデルデータの提出		
9	就職活動で製作物の活かし方			
10	フィギュア全身モデル製作のための資料集め① →必要な資料の作成	課題テーマは自由（キャラクター、動物等）→就活状況に合わせて内容を変更		
11	フィギュア全身モデル製作のための資料集め② →集めた画像からフィギュア製作の資料を作成	資料作成の進行具合をチェック →可能なら提出		
12	モデリング①	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
13	モデリング②	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
14	モデリング③	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
15	モデリング④	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
16	モデリング⑤ →可能ならモデルの提出	モデルデータの提出		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：フィギュアデザイン学科	
教科名：フィギュア3D上級C		川淵 直樹	■ 2年 前期	
到達目標	フィギュア用モデルデータの作成 →1つのクールで1作品のデータを完成させる（製作内容はA、Bと同様） →出力に対応したデータの作成、イベント等で販売できるクオリティの実現が目標	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準 課題作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	フィギュア全身モデル製作の為に資料集め① →必要な資料の作成	課題テーマは自由（キャラクター、動物等）→就活状況に合わせて内容を変更		
3	フィギュア全身モデル製作の為に資料集め② →集めた画像からフィギュア製作の資料を作成	資料作成の進行具合をチェック →可能なら提出		
4	モデリング①	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
5	モデリング②	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
6	モデリング③	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
7	モデリング④	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
8	モデリング⑤ →可能ならモデルの提出	モデルデータの提出		
9	フィギュア全身モデル製作の為に資料集め① →必要な資料の作成	課題：オリジナルデザインのキャラクター→就活状況に合わせて内容を変更		
10	フィギュア全身モデル製作の為に資料集め② →集めた画像からフィギュア製作の資料を作成	資料作成の進行具合をチェック →可能なら提出		
11	モデリング①	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
12	モデリング②	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
13	モデリング③	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
14	モデリング④	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
15	モデリング⑤	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
16	モデリング⑥ →可能ならモデルの提出	モデルデータの提出		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：フィギュアデザイン学科	
教科名：フィギュア3D上級C		川淵 直樹	■ 2年 後期	
到達目標	フィギュア用モデルデータの作成 →1つのクールで1作品のデータを完成させる（製作内容はA、Bと同様） →出力に対応したデータの作成、イベント等で販売できるクオリティの実現が目標	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準 課題作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	前期製作発表。			
2	フィギュア全身モデル製作の為に資料集め① →必要な資料の作成	課題テーマは自由（キャラクター、動物等）→就活状況に合わせて内容を変更		
3	フィギュア全身モデル製作の為に資料集め② →集めた画像からフィギュア製作の資料を作成	資料作成の進行具合をチェック →可能なら提出		
4	モデリング①	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
5	モデリング②	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
6	モデリング③	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
7	モデリング④	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
8	モデリング⑤ →可能ならモデルの提出	モデルデータの提出		
9	就職活動で製作物の活かし方			
10	フィギュア全身モデル製作の為に資料集め① →必要な資料の作成	課題テーマは自由（キャラクター、動物等） →就活状況に合わせて内容を変更		
11	フィギュア全身モデル製作の為に資料集め② →集めた画像からフィギュア製作の資料を作成	資料作成の進行具合をチェック →可能なら提出		
12	モデリング①	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
13	モデリング②	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
14	モデリング③	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
15	モデリング④	途中経過のチェック→こちらの指示通りに編集できているか確認		
16	モデリング⑤ →可能ならモデルの提出	モデルデータの提出		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：フィギュアデザイン学科	
教科名：フィギュアテクニック		榊原 優太	■ 2年 前期	
到達目標	造形制作上級と連動しフィギュア原型の制作。 表面処理、サフ仕上げ前間で完成。	2単位	実務経験	
		32時数		
		有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準 課題作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	フィギュア原型作成	イラストをもとにフィギュア制作		
	丁寧さ、スケジュール感把握	大まかなポージング、素体の精度を上げる		
3	フィギュア原型作成	ポージング完成		
	丁寧さ、スケジュール感把握	ラフ状態でのポージング完成		
4	フィギュア原型作成	アウトラインに近づける		
	丁寧さ、スケジュール感把握	肉感を元イラストに近づける		
5	フィギュア原型作成	パーツの完成		
	丁寧さ、スケジュール感把握	全身のパーツが揃う		
6	複製作成	精度を上げる		
	丁寧さ、スケジュール感把握	荒い箇所を重点的に無くす		
7	複製作成、フィニッシャー（磨き）	磨きの段階に入る		
	丁寧さ、スケジュール感把握	表面処理に入る		
8	複製作成、フィニッシャー（磨き）	仕上げ前まで完成		
	丁寧さ、スケジュール感把握	表面処理を行っている（途中でも複製する）		
9	複製作成、フィニッシャー（磨き）	荒いところを無くす、表面処理		
	丁寧さ、スケジュール感把握	気泡、傷、ひけを処理		
10	複製作成、フィニッシャー（磨き）	荒いところを無くす、表面処理		
	丁寧さ、スケジュール感把握	気泡、傷、ひけを処理		
11	複製作成、フィニッシャー（彩色下塗り）	表面処理		
	丁寧さ、スケジュール感把握	サフを吹き付けるまで		
12	複製作成、フィニッシャー（彩色下塗り）	表面処理		
	丁寧さ、スケジュール感把握	サフ吹いた後、表面処理にはいるまで		
13	(夏休み直前授業)夏休み中の作業の仕方指導。			
14	複製作成、フィニッシャー（彩色）	表面処理		
	丁寧さ、スケジュール感把握			
15	複製作成、フィニッシャー（彩色）	表面処理		
	丁寧さ、スケジュール感把握	全体的に磨けている状態		
16	複製作成、フィニッシャー（彩色）	表面処理		
	1体完成	完成状態		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：フィギュアデザイン学科	
教科名：フィギュアテクニック		榎原 優太	■ 2年 後期	
到達目標	製作作品の監修。監修内容の理解、作品への応用。	4単位	実務経験	
		64時数		
		有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準 課題作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	前期製作発表。			
2	フィギュア原型の監修 内容を理解しているか？	イラストをもとにフィギュア制作 大まかなポーシング、素体の精度を上げる		
3	フィギュア原型の監修	ポーシング完成 ラフ状態でのポーシング完成		
4	フィギュア原型の監修	アウトラインに近づける 肉感を元イラストに近づける		
5	フィギュア原型の監修	パーツの完成 全身のパーツが揃う		
6	フィギュア原型の監修 内容を理解し反映させているか？	精度を上げる 荒い箇所を重点的に無くす		
7	フィギュア原型の監修	磨きの段階に入る 表面処理に入る		
8	フィギュア原型の監修	仕上げ前まで完成 表面処理を行っている（途中で可）		
9	就職活動で製作物の活かし方			
10	フィギュア原型の監修 前回は活かし、事前準備ができているか？	表面処理 気泡などが無い状態		
11	フィギュア原型の監修 内容を理解しているか？	表面処理 全体的に磨けている状態		
12	フィギュア原型の監修 内容を理解し反映させているか？	表面処理 原型完成状態		
13	フィギュア原型の監修	複製型の作成 最低、片面まで流す。		
14	フィギュア原型の監修	型を使った複製作業 複製品の出力		
15	フィギュア原型の監修	複製品への塗装 下地塗装ができている		
16	ワンダーフェスティバル出展準備	仕上げ前まで完成		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：フィギュアデザイン学科	
教科名：造形制作		榊原 優太	■ 2年 前期	
到達目標	フィギュア原型の制作。表面処理、サフ仕上げ前間で完成。	4単位	実務経験	
		64時数		
		有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準 課題作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	授業オリエンテーション			
2	フィギュア原型作成	イラストをもとにフィギュア制作		
	丁寧さ、スケジュール感把握	大まかなポージング、素体の精度を上げる		
3	フィギュア原型作成	ポージング完成		
	丁寧さ、スケジュール感把握	ラフ状態でのポージング完成		
4	フィギュア原型作成	アウトラインに近づける		
	丁寧さ、スケジュール感把握	肉感を元イラストに近づける		
5	フィギュア原型作成	パーツの完成		
	丁寧さ、スケジュール感把握	全身のパーツが揃う		
6	フィギュア原型作成	精度を上げる		
	丁寧さ、スケジュール感把握	荒い箇所を重点的に無くす		
7	フィギュア原型作成	磨きの段階に入る		
	丁寧さ、スケジュール感把握	表面処理に入る		
8	フィギュア原型作成	仕上げ前まで完成		
	丁寧さ、スケジュール感把握	表面処理を行っている(途中でも可)		
9	フィギュア原型作成	荒いところを無くす、表面処理		
	丁寧さ、スケジュール感把握	気泡、傷、ひけを処理		
10	フィギュア原型作成	荒いところを無くす、表面処理		
	丁寧さ、スケジュール感把握	気泡、傷、ひけを処理		
11	フィギュア原型作成、表面処理メイン	表面処理		
	丁寧さ、スケジュール感把握	サフを吹き付けるまで		
12	フィギュア原型作成、表面処理メイン	表面処理		
	丁寧さ、スケジュール感把握	サフ吹いた後、表面処理にはいるまで		
13	(夏休み直前授業)夏休み中の作業の仕方指導。			
14	フィギュア原型作成、表面処理	表面処理		
	丁寧さ、スケジュール感把握	気泡などが無い状態		
15	フィギュア原型作成、表面処理メイン	表面処理		
	丁寧さ、スケジュール感把握	全体的に磨けている状態		
16	フィギュア原型作成、表面処理メイン	表面処理		
	丁寧さ、スケジュール感把握	完成状態		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：フィギュアデザイン学科	
教科名：造形制作		榊原 優太	■ 2年 後期	
到達目標	フィギュア原型の制作。全パーツが揃っている。塗装済み完成まで。	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準 課題作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	前期製作発表。			
2	フィギュア原型作成	イラストをもとにフィギュア制作		
	丁寧さ、スケジュール感把握	大まかなポージング、素体の精度を上げる		
3	フィギュア原型作成	ポージング完成		
	丁寧さ、スケジュール感把握	ラフ状態でのポージング完成		
4	フィギュア原型作成	アウトラインに近づける		
	丁寧さ、スケジュール感把握	肉感を元イラストに近づける		
5	フィギュア原型作成	パーツの完成		
	丁寧さ、スケジュール感把握	全身のパーツが揃う		
6	フィギュア原型作成	精度を上げる		
	丁寧さ、スケジュール感把握	荒い箇所を重点的に無くす		
7	フィギュア原型作成	磨きの段階に入る		
	丁寧さ、スケジュール感把握	表面処理に入る		
8	フィギュア原型作成	仕上げ前まで完成		
	丁寧さ、スケジュール感把握	表面処理を行っている（途中でも可）		
9	就職活動で製作物の活かし方			
10	フィギュア原型作成、表面処理	表面処理		
	丁寧さ、スケジュール感把握	気泡などが無い状態		
11	フィギュア原型作成、表面処理メイン	表面処理		
	丁寧さ、スケジュール感把握	全体的に磨けている状態		
12	フィギュア原型作成、表面処理メイン	表面処理		
	丁寧さ、スケジュール感把握	原型完成状態		
13	型取り作業	複製型の作成		
	丁寧さ、正確さ、スケジュール感把握	最低、片面まで流す。		
14	レジンキャストによる複製	型を使った複製作業		
	丁寧さ、正確さ、スケジュール感把握	複製品の出力		
15	塗装開始	複製品への塗装		
	丁寧さ、正確さ、スケジュール感把握	下地塗装ができています		
16	塗装、完成品を作成。	完成品の作成		
	丁寧さ、正確さ、スケジュール感把握	塗装終了、完成品状態		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：フィギュアデザイン学科	
教科名：企業研修Ⅰ		原田	■ 2年 前期	
到達目標	外部企業からの依頼を通して業務としての制作経験を積む	16単位	実務経験	
		256時数		
			無	
授業方法	演習	成績評価の方法・基準 課題作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション			
2	企業研修			
3	企業研修			
4	企業研修			
5	企業研修			
6	企業研修			
7	企業研修			
8	企業研修			
9	企業研修			
10	企業研修			
11	企業研修			
12	企業研修			
13	企業研修			
14	企業研修			
15	企業研修			
16	企業研修			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：フィギュアデザイン学科	
教科名：企業研修Ⅱ		原田	■ 2年 後期	
到達目標	外部企業からの依頼を通して業務としての制作経験を積む	8単位	実務経験	
		128時数		
		無		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準 課題作品による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション			
2	企業研修			
3	企業研修			
4	企業研修			
5	企業研修			
6	企業研修			
7	企業研修			
8	企業研修			
9	企業研修			
10	企業研修			
11	企業研修			
12	企業研修			
13	企業研修			
14	企業研修			
15	企業研修			
16	企業研修			