

【学内用】

情報メディア創成特別講義 A・情報科学特別講義 C

担当：織田隆治氏（集中1単位）

『立体造形の基礎と3Dプリンターの応用』

【期日】2018年7月7日（土）・8日（日）両日 10:00～16:00

【場所】筑波大学 筑波キャンパス春日エリア メディアユニオン 1F 講義室

【履修登録】TWINSにて各自登録（履修登録期間：4月6日～6月29日）

【授業形態】座学

【注意事項】平成30・31年度の同集中実習（情報メディア創成特別講義F・情報科学特別講義G）の受講希望者は、本講義での受講希望調査でエントリーして下さい。

【講義概要】IoT (Internet of Things)の基盤技術であるデジタルファブリケーションの進歩は、個人の「ものづくり」能力を強化し、プロトタイピングを質・量の両面で向上させています。本講義では、まず、デジタルファブリケーション以前の立体造形のスタンダード技法や制作プロセス（原型・表面加工・型取り・塗装等）に関する基礎知識を学びます。つぎに、3Dプリンター・レーザー彫刻機・CNCフライス・UVプリンター等の最新機材の素材・原理・機構・開発動向、これらと2D・3DCADを連携したデジタルファブリケーション制作の実際とノウハウを学びます。フィギュア・ジオラマ・展示用模型から学術研究用ロボット筐体まで、講義の至る所で紹介される織田氏の手掛けた幅広く多彩な事例により、「ものづくり」の今がより身近に感じられ、理解が進みます。



織田 隆治 (おだ たかはる)

立体造形デザイナー・3DCGアーティスト・イラストレーター
筑波大学非常勤講師(平成25年度～)

【所属・役職】
FULL DIMENSIONS STUDIO 代表

【プロフィール】
イラストレーション、造形、模型、モノ作りを、これまでの経験により幅広く製作。展示会やミュージアム、ショールームに使用する模型や映像等の製作。3Dプリンタを使った新規事業のコンサルタント。
大阪芸術大学芸術学部美術学科 卒業

職歴

インテリアメーカー	自動車内装に使用するファブリックデザイン、コーディネート、企画、設計を担当
SP/graphicデザイン	POPやプレミアム商品の企画、デザイン、開発を担当
展示模型制作	科学館や博物館等に展示する模型の設計、制作。内部構造等の図面。アルミや真鍮からメカを制作
屋外広告デザイン	屋外広告、店舗デザイン、展示会デザイン制作。

業務実績

2006年05月	映画「陽気なギャングが地球を回す」3DCGモデリング
2011年03月	映画「太平洋の奇跡-フォックスと呼ばれた男」3DCGモデリング
2012年10月	「BOX」アルバム「マイティ・ローズ」アルバムのジャケットイラスト
2014年04月	オリックスバファローズ様の本年度ファン用冊子「Bs TIME」選手フィギュア制作
2014年08月	DREAMS COME TRUE 新アルバム「ATTACK25」プロップデザイン、プロップ制作
2015年08月	アニメ「うしおととら」1/1, 3/4「獣の檻」の展示モデルを制作
2015年09月	映画「ギャラクシー街道」3DCGモデリング
2015年09月	映画「サクラ花」3Dプリント用3DCGモデリング