

大阪芸術大学附属 大阪美術専門学校

2022年度 授業内容(シラバス)

オープン科目

科目名	教員名	授業形態	年次
ビジュアルコミュニケーション論	福原 正行	講義	1
キャラクター概論	福原 正行	講義	1
色彩学	近藤 雅義	講義	1
構成の基礎Ⅰ	小笠原 誠	講義	1
プランニングⅠ	小笠原 誠	講義	1
アニメ原作基礎Ⅰ	東陰地 正喜	講義	1
フィギュア制作論Ⅰ	中野 クニヒコ	講義	1
美術・工芸論	加藤 義夫・大原 千尋	講義	1
メディアコミュニケーションⅠ	平沢 卓	演習	1
ビジネスコミックⅠ	中野 クニヒコ	演習	1
ビジネスコミックⅠ	中野 クニヒコ	演習	1
造形演習	中野 クニヒコ	演習	1
陶表現	山村 幸則	演習	1
マルチプリンティング	畑 卓也	実習	1
マルチプリンティング	畑 卓也	実習	1
イラストレーションⅠ	井土 かな子	実習	1
コミックイラストⅠ	加藤 ルミ	実習	1
コミックイラストⅠ	加藤 ルミ	実習	1
デザイン史	福原 正行	講義	2
構成の基礎Ⅱ	小笠原 誠	講義	2
プランニングⅡ	小笠原 誠	講義	2
発想演習	神野 修	演習	2
映像表現	東陰地 正喜	演習	2
フィギュア制作実習Ⅰ	中野 クニヒコ	実習	2

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	ビジュアルコミュニケーション論			教員名	福原 正行		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	デジタルデザイン、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	2203

授業目的と到達目標

よりグローバルな社会環境の現出にあって、さらにノン・バーバルなビジュアル・コミュニケーションの可能性の開拓への要請は大きい。本講義は、その表現技術や手法の発展を、メディア環境の進化発展の経緯と共に学ぶ。

授業概要

近代以降の大衆社会が、複製技術の発展を背景とした、広範なグラフィックスの普及と、ビジュアル化される情報伝達を基礎としてコミュニケーションを拡げて来たことを知る。前期は商業(広告)美術の始まりから、写真術・映画を経て大衆が情報を共有してゆく経緯を辿る。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	
課題レポート	70%	
出席状況	30%	
	%	
	%	
	%	

教科書

特に使用しない。

参考書・参考文献

適宜指示する。

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	ビジュアルコミュニケーション論			教員名	福原 正行		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	デジタルデザイン、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	2203

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	ベルエポックと広告美術 ロートレックとリトグラフ
第3回	世紀末絵画 ミュシャとクリムト
第4回	写真術の誕生 ダゲレオタイプからカロタイプへ
第5回	写真的視覚 ナダールと印象派の画家達
第6回	フォト・ジャーナリズム グラフ雑誌とルポルタージュ・フォト
第7回	アート・グラフィズム ステイグリッツとマン・レイ
第8回	広告写真 コマーシャル・フォト、イメージの「第三の意味」
第9回	「マグナム・フォトス」：キャパからユージン＝スミス
第10回	カルティエ = ブレソン「決定的瞬間」とは何か
第11回	日本の近代 商業美術からの広告表現
第12回	映画、映像産業の成立
第13回	アヴァンギャルド映画 ダダからシュールへ、『アンダルシアの犬』
第14回	東京オリンピック 1964 から 2021 へ グラフィックデザインの成果
第15回	ソウル・バス グラフィック・デザインの拡張

受講上の注意
出席重視:全講時数の 2/3 以上出席すること。

特記事項

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	キャラクター概論			教員名	福原 正行		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	デジタルデザイン、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	2204

授業目的と到達目標

現代社会において、ビジネスやコミュニティの活性化に多くの「コンテンツ」が生み出され人と人をつなぐ緩やかな「コミュニケーション・ツール」として有効とされる多様な「キャラクター」の活用は、その幅広い年代や階層に至る「訴求力」に於いて注目すべきものがある。この講座は、そうした「キャラクター」が、現代社会に果たす役割や意義を検証しつつ、「エンタテインメント・ビジネス」の現在を探る。

授業概要

「キャラクター」が果たして来た役割や意義を検証するに、「創作物(コンテンツ)」における「キャラクター」や、実生活(リアル・ライフ)での社会や集団における関係性としての「キャラ」の相違から考察を始める。講座は、「コンテンツ」開発に主を置くため、後半は「マスコット」や「ゆるキャラ」や「キャラクター・デザイン」の学びに集約させる「実践的プログラム」に近づける。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	
課題レポート	70%	
出席状況	30%	
	%	
	%	
	%	

教科書

特に使用しない。

参考書・参考文献

適宜、指示する。

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	キャラクター概論			教員名	福原 正行		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	デジタルデザイン、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	2204

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	ガイダンス 講義の目指すもの
第2回	ウォルト・ディズニーの方法
第3回	ノーマン・ロックウェルとマーク・トウェイン
第4回	ティム・バートンの世界
第5回	「ピクサー」アニメーションの表現
第6回	「不思議の国のアリス」の想像力、ファンタジー
第7回	アニメやゲームから実写へ コンテンツ論とクロス・メディアの発想
第8回	「クマもん」からの「ゆるキャラ」研究
第9回	フログマンと web アニメーション
第10回	キャラクターデザイン、「Freedom」キャンペーンと高松聡、大友克洋
第11回	「神話と伝説」、「スター・ウォーズ」の世界観
第12回	「USJ」復活と「テーマ・パーク」の未来、エンタテインメントの力
第13回	ハイ・ファンタジーとロー・ファンタジー 『ロード・オブ・ザ・リング』から『ハリー・ポッター』へ
第14回	「テーマパーク」から「アミューズメントパーク」へ エンタテインメント・ビジネスの未来
第15回	制作研究発表、プレゼンテーション演習

受講上の注意

出席重視:全講時数の2/3以上出席すること。

特記事項

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	色彩学			教員名	近藤 雅義		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	プロダクトデザイン、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	1202

授業目的と到達目標

色彩はデザイン美術全般において重要な要素であり、これを科学と芸術の観点に基づいて、現代のデザインテクニックとして役立てる。

授業概要

色彩学の基礎的な分野としての光学、心理学、生理学、化学などの内容と、応用面における照明工学と美術デザインのための美学などの内容を総合的に取り入れた授業内容とし、色彩士(Color Master)の検定試験の対策について適宜指導を行う。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	生活環境に関する色彩デザインの実務経験を活かして色彩の理論について指導します。
期末テスト(筆記)	70%	
平常点(授業における取組状況の評価)	30%	
	%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

カラーマスター(ベーシック) 出) NPO 法人アデック出版局 著) ADEC 色彩士検定委員会
色彩学 出) 理工図書 著) 近藤 恒夫

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	色彩学			教員名	近藤 雅義		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	プロダクトデザイン、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	1202

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	色彩の基礎(1) 色彩とは何か 可視光線 発色機構
第2回	色彩の基礎(2) 色の分類 表色方法
第3回	色彩の基礎(3) 顕色系と混色系のカラーシステム
第4回	色彩の測定 目測法 計器法 標準の光 色差
第5回	色彩の心理(1) 興奮と沈静 温度感 軽重感 距離感
第6回	色彩の心理(2) 視認性と誘目性 印象性 親近性 時間感
第7回	色彩の心理(3) 色のイメージ 色彩連想 色彩象徴
第8回	色彩の生理 色感覚の生理過程 眼の構造 網膜細胞
第9回	色覚と諸現象(1) 色覚の学説 視感度 明所視 暗所視 薄明視 順応
第10回	色覚と諸現象(2) 色覚恒常 残像 対比現象 同化効果 補色 錯視
第11回	色の混合 加法混色 減法混色 平均混色 三原色
第12回	色彩と照明 光源 演色性 照度と視力 グレア 陰影
第13回	色彩の調和(1) 調和の定義 色彩調和論
第14回	色彩の調和(2) 配色理論 色彩調節
第15回	色彩と各種デザイン カラーコーディネートの効果と技法

受講上の注意

--

特記事項

--

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	構成の基礎 I			教員名	小笠原 誠		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	1 時限	形態	講義
コース	マンガ、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	2327

授業目的と到達目標

ストーリー創作や構成の基本を学び、最終的には1つの物語を独自で考え、企画書としてまとめる。

授業概要

ストーリーパターンや発想方法、構想、テーマ、キャラクターなど物語に必要な要素を一通り身につける。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	ゲーム業界で企画・シナリオライターとして25年の実務経験を持つ。現場での経験を元にしたストーリー創作の基本を指導。
平常点	30%	
授業態度	40%	
課題内容	30%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	構成の基礎 I			教員名	小笠原 誠		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	1 時限	形態	講義
コース	マンガ、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	2327

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第 1 回	ガイダンス／アンケート
第 2 回	ストーリー構成の基本 1
第 3 回	ストーリー構成の応用
第 4 回	ストーリーパターンの基礎
第 5 回	ストーリーパターンの応用
第 6 回	キャラクター分析
第 7 回	キャラクターの作り方
第 8 回	テーマとストーリーの関係性
第 9 回	ストーリーの発想方法
第 10 回	ストーリーを考える
第 11 回	障害（敵）の設定と解決方法について
第 12 回	伏線について
第 13 回	プロットの作り方
第 14 回	マンガ原作の企画書作成
第 15 回	総括／質疑応答

受講上の注意
遅刻をしない。私語を慎む。

特記事項
筆記用具／ノート（メモ・ネタ帳）

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	プランニング I			教員名	小笠原 誠		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	コミックイラスト、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	2405

授業目的と到達目標

ゲーム業界においてデザイナーに求められる役割を学び、現場で通用する発想力と実践力を身につける。

授業概要

クライアントからの発注にこたえ、対応するために必要な基本要素を学び、作品の完成度を高める。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	ゲーム業界で企画・シナリオライターとして25年の実務経験を持つ。現場での経験を元に企画側からデザイナーやイラストレーターに必要な技術を指導。
平常点	30%	
授業態度	40%	
課題内容	30%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	プランニング I			教員名	小笠原 誠		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	コミックイラスト、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	2405

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	ガイダンス／アンケート
第2回	ゲームが完成するまでの流れを学ぶ
第3回	ゲーム会社が求める必要な技能について
第4回	キャラクターデザインと企画・シナリオの関係性
第5回	テーマと世界観
第6回	キャラクター設定
第7回	服飾の設定とキャラクター表現
第8回	動きやポーズによるキャラクター表現
第9回	物語やテーマとイラストの関係
第10回	ジャンル研究
第11回	ストーリー発想技法
第12回	ストーリー創作基本
第13回	ストーリー創作応用
第14回	ストーリー実作
第15回	総括／質疑応答

受講上の注意

遅刻をしない。私語を慎む。

特記事項

筆記用具／ノート（メモ・ネタ帳）

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	アニメ原作基礎 I			教員名	東陰地 正喜		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	3時限	形態	講義
コース	アニメ、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	1205

授業目的と到達目標

だれにでも物語はある。その意味を知り、それを表現に高めていくための知識と技術、感性を身につける土台をつくる。

授業概要

物語をつくる基礎を理論的に学びながら、実際にショートストーリーを仕上げていく。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	映像デザインの制作者による、時間展開の構造論と物語の土台を築くための実践的な方法論。
出席・受講態度	50%	
課題の評価	50%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	アニメ原作基礎 I			教員名	東陰地 正喜		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	3時限	形態	講義
コース	アニメ、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	1205

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	概論 物語とは何か
第2回	核となるもの コンセプトとテーマ
第3回	欠かせないもの キャラクター・場所・時間・ターゲット
第4回	キャラクターの設定
第5回	キャラクターの深化と関係性
第6回	場所と時間 舞台設定
第7回	場所と時間 シーン単位で考える
第8回	ターゲットの設定
第9回	構成・プロットについて
第10回	説明・省略と想像の余地について
第11回	シナリオの形式
第12回	メディアとトランス
第13回	課題制作（短編企画）
第14回	課題制作（短編シナリオ）
第15回	課題制作（プレゼンテーション）

受講上の注意

--

特記事項

--

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	フィギュア制作論 I			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	3時限	形態	講義
コース	フィギュア、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	3324

授業目的と到達目標

自身の表現したいテーマや、題材をイメージーションを働かせ表現出来るようになるにはどうすれば良いのか、制作物をより魅力的に観せるには、と言った事を私の仕事や経験を通し知ってもらいます。

授業概要

オリジナルキャラクターの制作や、既存するキャラクターを自身でフィギュアにしていくには、そして作家としての活動などを私の経験や、仕事を通して知ってもらいます。素材の特性を理解し、表現に合った素材や材料を見極めるようにする。私の仕事をスライドを観てもらいながら、単にフィギュアと言っても様々な活動の幅があったり種類がある事を知ってもらったり、版權物のキャラクターを制作する時の注意事項などフィギュアに関する知識を知ってもらいます。実際の制作にあたり必要な道具の種類や扱い方、制作工程や、方法など幅広く資料やプリントを配布します。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	イラストレーター、フィギュア作家、造形家として30年以上活動、イラストと造形の分野で数々のお仕事に携わらせて頂いています。各種広告関連の制作物、医療関連のイラスト、アミューズメントパークをはじめ全国各地の博物館の展示物、壁画、展示動画、ディスプレイ等、市販されています。フィギュアの原型、広告物から様々な展示物に関するイラストや造形物の制作を行っています。様々な専門誌に作品や記事が掲載。受賞歴多数。
授業に取り組む姿勢	60%	
出席率	40%	
	%	
	%	

教科書

特にありませんが、作品例として自身の作品などを見せたり、手持ちの資料を観てもらいます。

参考書・参考文献

その都度、必要な事項はプリントを配布いたします。

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	フィギュア制作論 I			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	3時限	形態	講義
コース	フィギュア、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	3324

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	私の仕事のスライドを見てもらい多方面に渡る様々な仕事を知ってもらいます。
第2回	著作権物のキャラクターを制作するにあたり注意事項などフィギュアに関する知識を知ってもらいます。
第3回	著作権物のキャラクターを制作するにあたり注意事項などフィギュアに関する知識を知ってもらいます。
第4回	実際に立体を制作するにあたっての説明と手順の説明
第5回	作業によって必要となる様々な道具や素材の説明をします。
第6回	作るものにより作業手順が異なってきますので制作物に合わせた作業工程や、用具の説明をします。
第7回	作るものにより作業手順が異なってきますので制作物に合わせた作業工程や、用具の説明をします。
第8回	作るものにより作業手順が異なってきますので制作物に合わせた作業工程や、用具の説明をします。
第9回	様々な事例を紹介、見てもらって知識を広げていきます。資料の配布。
第10回	様々な事例を紹介、見てもらって知識を広げていきます。資料の配布。
第11回	自身の作品の発表や、様々なイベントへの参加、ブースの見せ方などの講義。
第12回	自身の作品の発表や、様々なイベントへの参加、ブースの見せ方などの講義。
第13回	より良い作品の見せ方、パッケージデザイン、ポスターなどの説明。
第14回	より良い作品の見せ方、パッケージデザイン、ポスターなどの説明。
第15回	活動のためのノウハウや、注意事項等の説明。

受講上の注意

フィギュア制作に関する講義が中心となります。既存のキャラクターを制作する（著作権物を扱う）ときの注意事項など、制作作業以外の重要な事を話しますので、メモはしっかりとって下さい。

特記事項

--

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	美術・工芸論			教員名	加藤 義夫・大原 千尋		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	美術・工芸、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	1203

授業目的と到達目標

【美術論】美術の歴史を知り、その価値観の変遷を学び、自身の作品に生かすことを目的とします。自らのオリジナルな価値観の創造を生み出すことを到達点とします。【工芸論】工芸の歴史を知り、工芸とは何か？美術やデザインとの違いについて理解し、知識を広め、これからの自分の制作に生かせることを到達目標とします。

授業概要

【美術論】ものの見方や考え方を教えてくれるのが現代の美術です。これまで美術が育んできた美しいという従来の価値観をくつがえして、新しい価値観を生み出してきたのが現代美術の本質と言えます。美術史の流れを知り、新しい独自の価値観を考えてみましょう。【工芸論】制作者の視点から美術・工芸を考え、毎回のテーマに沿って映像や写真を交えて考察する。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	(美術論：加藤) 宝塚市立文化芸術センター館長・群馬青年ビエンナーレ審査委員長・大阪府文化スタッフ・あいちトリエンナーレ地域展開事業「アーツチャレンジ」選考委員&キュレーター・兵庫県立美術館評価委員・国立国際美術館評価委員などの経験に基づき指導します。(工芸論：大原) 個展や数々のグループ展などの発表活動の経験に基づいて指導します。
受講姿勢、授業内のコメントなど	40%	
レポート課題	60%	
	%	
	%	

教科書

特になし。プリント資料を制作し使用。

参考書・参考文献

特になし。必要な場合はその都度指示。

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	美術・工芸論			教員名	加藤 義夫・大原 千尋		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	美術・工芸、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	1203

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	ガイダンス 授業の進め方、成績評価の方法と基準を説明します。
第2回	西洋美術の根幹をなすキリスト教精神について…西洋美術史を貫く精神と理論は、キリスト教の旧約聖書と新約聖書です。映画「天地創造」と「新約聖書」で解説します。
第3回	光学機器や写真の発明が、印象派を生み抽象絵画を生み出した。…17世紀のフェルメール、19世紀のモネ、20世紀のカンディンスキーの物語
第4回	レオナルド・ダ・ビンチの「モナリザ」とピカソの「泣く女」…客観的「理想美」VS主観的「個性美」400年前の絵と100年前の絵の価値観の違いを学びます。
第5回	既製品のトイレをアートに変えた男の話：20世紀美術に大きな影響を与え、現代芸術の源泉とも言えるデュシャンを紹介します。
第6回	誰もが見る夢、その世界を描き視覚化した画家：20世紀美術に大きな影響を与えたシュールレアリスムの画家ダリを紹介します。
第7回	ギャラリーを知る：展覧会、アートフェア、オークションを紹介します。映画「モンパルナスのともろび」鑑賞しながら、ギャラリーと画家との関係性を探ります。
第8回	アートマーケットとコレクターについて：映画「ハーブ&ドロシー」を鑑賞し、現代美術を学びます。
第9回	工芸の定義：工芸とは何か？について歴史や生活から学びます。
第10回	工芸・美術・デザインの対比：実際の作品例を元に工芸・美術・デザインの違いを考察する。
第11回	民芸について：日本の工芸の歴史における重要な運動「民芸」について紹介します。
第12回	暮らしと工芸：谷崎潤一郎の著書「陰翳礼讃」から引用して生活と工芸について考えましょう。
第13回	超絶技巧について：台北故宮博物院の映像などを鑑賞。
第14回	工芸制作について：陶芸・金工・染織・木工・ガラスなどそれぞれの制作工程などの説明。
第15回	これからの工芸：現代の若い世代の工芸作品を鑑賞の後、レポートを書く。

受講上の注意

遅刻・早退・欠席の無いようにしましょう。授業中のおしゃべりと居眠りに注意しましょう。

特記事項

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	メディアコミュニケーション I			教員名	平沢 卓		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	イラストレーション、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	3108

授業目的と到達目標

●印刷、デジタル広告、web、ゲーム等メディアの多様化が進んでいます。イラストレーター、デザイナー、漫画家は、その多種メディアの特性を理解し、最適な作品を作る必要があります。●多様な表現方法の可能性を模索したり、仕事に近い形で、情報伝達力(技術力と発想力)を習得します。※例えばゲームキャラは実際のゲーム機を体験し、ゲーム上での動きや、効果を考えて制作します。

授業概要

●デザイナー、イラストレーター、マンガ家、アニメーターも、絵で情報伝達する職業です。実際、デザイナーから漫画家になった人や、漫画家からイラストレーターになった人などいくらでもあります。私自身、デザイン、イラスト、映像、ゲームを仕事にしています。他のメディアを勉強する事で今抱えてる問題の解決方法を見つけられるかもしれません。仕事の幅を広げる事にもなります。自分の可能性を見つけてみましょう。●コミュニケーション力は上手くしゃべる能力ではありません。ゆっくりでも、相手の問題を見つけ、求めている答えに、誠意を持って応える。それが正しいコミュニケーション力だと思います。●自分の才能に疑問を感じ、将来に不安を持つことは誰にでもあります。悩んでいても解決しません。自信は一步一步積み重なった先に生まれます。毎日絵を描きましょう。物語を考えましょう。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	広告、Web、映像のデザイナー、イラストレーター。ソニークリエイティブ大賞受賞を始め、国際ポスター展受賞、大阪府政デザイン最優秀賞したロゴ、アート引越センターBL、学研のキャラクタなど制作する。一方、キャビン戯曲賞ファイナリストで神戸オリエンタル劇場での公演や、NHK ドラマの原案やゲームのシナリオを執筆する。以上の経験を元に実際の仕事に近い課題で包括的に指導します。
作品内容と授業理解度、態度、出席を総合的に判断	100%	
	%	
	%	
	%	

教科書

なし

参考書・参考文献

なし

参考 URL

任天堂「社長が訊く」 URL)https://www.nintendo.co.jp/corporate/links/index.html

トレンドたまご URL)https://www.tv-tokyo.co.jp/mv/wbs/trend_tamago/

WWD コレクション URL)https://www.wwdjapan.com/collection/paris

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	メディアコミュニケーション I			教員名	平沢 卓		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	イラストレーション、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	3108

授業計画（各回予定）

授業内容	
第 1 回	◆講義／メディアとデザイン・イラストの領域と特徴／発想法（形からの発想、キャラクター共同製作。心と体。運動と脳。心理と音楽）
第 2 回	◆雑誌の星占いイラストレーション／絵画風でも、萌えキャラ、ピクトグラムでも OK。
第 3 回	◆クロッキー／線による表現の可能性、落書き、有名人等の似顔絵。
第 4 回	◆世界観／ポケモン、モンハン、ライダー、ガンダム、Fate、艦コレ、刀剣など既存のアニメ、漫画、ゲームを分析し、新キャラ、マップを製作する。
第 5 回	◆マップイラストレーション。／雑誌の様なおいしいラーメン特集マップでも、ファンタジー世界のマップでも OK です。
第 6 回	◆アクションイラスト／バトルアクションを考えてみよう。（フィギュア、3D モデル）
第 7 回	◆空間構成／アイソメトリック、1点透視、2点透視、3点透視
第 8 回	◆ゲーム／Switch、PSVR、XboxOne キネクト、スマホなど研究し、新しいゲームの企画書のビジュアル部分をつくる。
第 9 回	◆アニメーション／ゲームキャラクターを動かしてみよう。
第 10 回	◆色々な技法／コラージュ、スクラッチボードなど。
第 11 回	◆説明イラスト／イラストマップや商品説明カットなどを作しましょう。
第 12 回	◆ブックデザイン／既存でも架空でも書籍のタイトルロゴのデザインをし、本の表紙を作しましょう。
第 13 回	◆ブックデザイン／既存でも架空でも書籍のタイトルロゴのデザインをし、本の表紙を作しましょう。
第 14 回	◆変形サイズ／カレンダーイラスト。普段と違うサイズに描く事により、新しい構図や構成の練習をする。必要と思われるイベント・作品展等には、見学を実施します。※学生の理解深度に鑑みて課題内容の変更や調整は行います。
第 15 回	◆変形サイズ／カレンダーイラスト。普段と違うサイズに描く事により、新しい構図や構成の練習をする。必要と思われるイベント・作品展等には、見学を実施します。※学生の理解深度に鑑みて課題内容の変更や調整は行います。

受講上の注意

美術の学校は一般人から見たらオタク！「暗い」って言われても気にしない。真剣にモノを作れば暗く見えます。自分の世界に入る事を怖がらないで、一方で、自分のアイデアを他人にわかる言葉で伝える練習をしましょう。まずは、見学だけでも OK ですよ。

特記事項

--

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	ビジネスコミック I			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	3414

授業目的と到達目標

アナログで制作する際の様々な画材や、技法を知ってもらい、それぞれの特性を理解して扱えるようにします。鉛筆、色鉛筆技法、水彩画、コピック画という一通りのアナログ表現の知識と技法を学びます。

授業概要

デジタル社会となり仕事はデジタル作成が主流となっておりますが、絵を描く基本はアナログでの作業を知ることが大切になってきます。既にデジタル画を描いてる人も、アナログでの基本的な知識や扱い方、技法を知ることによって、デジタル作業の世界に深みや、広がりを与えてくれます。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	イラストレーター、フィギュア作家、造形家として30年以上活動、イラストと造形の分野で数々のお仕事に携わらせて頂いています。各種広告関連の制作物、医療関連のイラスト、アミューズメントパークをはじめ全国各地の博物館の展示物、壁画、展示動画、ディスプレイ等、市販されていますフィギュアの原型、広告物から様々な展示物に関するイラストや造形物の制作を行っています。様々な専門誌に作品や記事が掲載。受賞歴多数。
課題作品の提出と評価	70%	
授業への取り組みと態度	20%	
出席率	10%	
	%	
	%	

教科書

特にありません

参考書・参考文献

必要に応じて資料、プリント等を提供いたします。

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	ビジネスコミック I			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	3414

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	私の仕事のスライドを見てもらってイラストの様々な仕事を知ってもらいます。各画材の説明、扱い方の説明をします。
第2回	鉛筆、色鉛筆を使い資料をもとに鉛筆画、色鉛筆画を描きます。
第3回	絵はがきを想定しはがきサイズの水彩紙に季節事、催事、特定の相手へ、などをテーマに描きます。水張りの説明もします。
第4回	絵はがきを進め、完成させて提出します。
第5回	ペン画。マルチライナーを使いリアルやコミカル表現で描きます。ペンの太さを使い分けて描きます。モチーフは各自で決めてください。
第6回	下描きのチェック後、ペン画を進めます。スクリーントーンについての説明をします。作品となる事を目的に仕上げます。
第7回	ペン画を完成目指し仕上げます。
第8回	平面構成。形やバランスを見ながら色彩を組み合わせ1つの画面に仕上げます。下描きのチェック。
第9回	見る人に分かりやすく伝えることを考え、複数モチーフで立体的な空間を意識した構成でモチーフの魅力を感じさせる。
第10回	完成させて提出します。
第11回	コピック画。オリジナルキャラクターで B3 サイズに作品を仕上げます。キャラクターの設定を考え、世界観含め背景ありで仕上げます。
第12回	描きたい世界をイメージし、オリジナルキャラクターの設定図を作成します。下描きのチェック。
第13回	背景を含めた全体の構図を考え、コピックで着色していきます。作品となる事を目的に進めます。
第14回	作品となる事を目的に進めます。
第15回	仕上げてプレゼンテーション。提出します。

受講上の注意

授業内だけでは完成が難しい課題もありますので、授業以外にも進めることが望ましいです。また、聞きたいことがあればいつでも聞いてください。

特記事項

--

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	ビジネスコミック I			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	6408

授業目的と到達目標

アナログで制作する際の様々な画材や、技法を知ってもらい、それぞれの特性を理解して扱えるようにします。鉛筆、色鉛筆技法、水彩画、コピック画という一通りのアナログ表現の知識と技法を学びます。

授業概要

デジタル社会となり仕事はデジタル作成が主流となっておりますが、絵を描く基本はアナログでの作業を知ることが大切になってきます。既にデジタル画を描いている人も、アナログでの基本的な知識や扱い方、技法を知ることによって、デジタル作業の世界に深みや、広がりを与えてくれます。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	イラストレーター、フィギュア作家、造形家として30年以上活動、イラストと造形の分野で数々のお仕事に携わらせて頂いています。各種広告関連の制作物、医療関連のイラスト、アミューズメントパークをはじめ全国各地の博物館の展示物、壁画、展示動画、ディスプレイ等、市販されていますフィギュアの原型、広告物から様々な展示物に関するイラストや造形物の制作を行ってます。様々な専門誌に作品や記事が掲載。受賞歴多数。
課題作品の提出と評価	70%	
授業への取り組みと態度	20%	
出席率	10%	
	%	
	%	

教科書

特にありません

参考書・参考文献

必要に応じて資料、プリント等を提供いたします。

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	ビジネスコミック I			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	6408

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	私の仕事のスライドを見てもらってイラストの様々な仕事を知ってもらいます。各画材の説明、扱い方の説明をします。
第2回	鉛筆、色鉛筆を使い資料をもとに鉛筆画、色鉛筆画を描きます。
第3回	絵はがきを想定しはがきサイズの水彩紙に季節事、催事、特定の相手へ、などをテーマに描きます。水張りの説明もします。
第4回	絵はがきを進め、完成させて提出します。
第5回	ペン画。マルチライナーを使いリアルやコミカル表現で描きます。ペンの太さを使い分けて描きます。モチーフは各自で決めてください。
第6回	下描きのチェック後、ペン画を進めます。スクリーントーンについての説明をします。作品となる事を目的に仕上げます。
第7回	ペン画を完成目指し仕上げます。
第8回	平面構成。形やバランスを見ながら色彩を組み合わせ1つの画面に仕上げます。下描きのチェック。
第9回	見る人に分かりやすく伝えることを考え、複数モチーフで立体的な空間を意識した構成でモチーフの魅力を感じさせる。
第10回	完成させて提出します。
第11回	コピック画。オリジナルキャラクターで B3 サイズに作品を仕上げます。キャラクターの設定を考え、世界観含め背景ありで仕上げます。
第12回	描きたい世界をイメージし、オリジナルキャラクターの設定図を作成します。下描きのチェック。
第13回	背景を含めた全体の構図を考え、コピックで着色していきます。作品となる事を目的に進めます。
第14回	作品となる事を目的に進めます。
第15回	仕上げてプレゼンテーション。提出します。

受講上の注意

授業内だけでは完成しない課題もありますので、授業外の時間も有効に使い作業することを望みます。分からないことは、いつでも聞くようにしてください。

特記事項

--

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	造形演習			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	フィギュア、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	3409

授業目的と到達目標

造形に関する様々な知識を学んでいきます。今までは、粘土を使ったアナログ作業が主流でしたが、最近では Zbrush という 3D ソフトでの作業が主流となって来ています。とはいえ。3D ソフトの知識だけでは不十分です。両方の知識をしっかりと学んでいきます。

授業概要

粘土を使って立体思考を身につけたうえで、3D ソフト、Zbrush に触れる事でモニターでの平面画像の作業でも空間や奥行きを把握しながら作業する事が出来るようになります。デッサン力（アナトミー）をしっかりと基礎から学んでいきます。造形に関する様々な知識を、私、中野の仕事を見てもらって、仕事によって素材や制作方法の違いを知ってもらうと同時に、スケッチ力やデッサン力の大切さ、アナログでの粘土造形の大切さを知ってもらいます。動物ものの造形を粘土で制作します。資料を基に動物の骨格や筋肉と言ったアナトミーの知識をしっかりと学び、造形していきます。粘土にも種類があり、熱を加える事で硬化する粘土で、熱が加わらなければ何度でも使えるものがありますので繰り返し練習できます。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	イラストレーター、フィギュア作家、造形家として 30 年以上活動、イラストと造形の分野で数々のお仕事に携わせて頂いています。各種広告関連の制作物、医療関連のイラスト、アミューズメントパークをはじめ全国各地の博物館の展示物、壁画、展示動画、ディスプレイ等、市販されてますフィギュアの原型、広告物から様々な展示物に関するイラストや造形物の制作を行ってます。様々な専門誌に作品や記事が掲載。受賞歴多数。
提出物	50%	
授業に取り組む姿勢	30%	
出席率	20%	
	%	
	%	

教科書

必要な資料は、プリントして配布いたします。

参考書・参考文献

必要な資料は、プリントして配布いたします。

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	造形演習			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	1-2時限	形態	演習
コース	フィギュア、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	3409

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	アナログ作業での様々な素材、材料の説明をします。
第2回	作るものに合わせた粘土の種類の説明。
第3回	動物もの、キャラクター物の芯材説明。
第4回	寝付けを制作します。アイデアを練ります。
第5回	寝付けを制作します。
第6回	寝付けを制作します。
第7回	寝付けを制作します。
第8回	寝付けを制作します。
第9回	20センチから30センチくらいのサイズで動物もののフィギュアの制作をします。台座付き（ジオラマ仕立て）アイデアを練ります。
第10回	動物もののフィギュアの制作。
第11回	動物もののフィギュアの制作。
第12回	動物もののフィギュアの制作。
第13回	動物もののフィギュアの制作。
第14回	動物もののフィギュアの制作。
第15回	皆で合評し他の人の表現を観て知識を広めます。

受講上の注意

粘土ベラ等、必要なものはある程度学校に揃っていますが、いずれ必要となってきますので、自身で少しずつ、いまから揃えていきましょう。フィギュア関連の道具は結構あります、全て揃える必要はありませんが、あれば、効率があがる便利な物は自身で揃えておきましょう。

特記事項

--

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	陶表現			教員名	山村 幸則		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	美術・工芸(陶芸)、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	6403

授業目的と到達目標

この授業では陶芸の領域を俯瞰し、現代社会や日常生活の中に各々のリアリティーを見出し、潜在する個性や拘りを陶の表現と結びつけることを目的とする。それぞれの生まれ育った環境、国や地域、または特定の場所（仮定）の為に作品を提案、制作する。既成の領域や空間を飛び出し、サイトスペシフィック・アートの要素である場所の特性（環境、歴史、文化等）を陶表現に取り入れ、より独創的な自己表現に到達することを目標とする。

授業概要

専門学校を軸に外の世界にも目を向け、現代社会や日常生活からの気づき、発見などを採取、授業に参加する全員で共有する。特定の場の特性を読み取り、アイデアを紡ぎ出し、陶を素材に制作する。各々と全体のアイデアの発展を促す為、発表と意見交換を繰り返し、より良い制作の過程を見つけ陶と自己表現の可能性を探求する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	美術家として国内外で数多くの滞在制作、展覧会、プロジェクト、ワークショップ等に取り組んでいる経験を元に陶芸の技法と表現を指導します。
受講姿勢	50%	
課題評価	50%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	陶表現			教員名	山村 幸則		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	美術・工芸(陶芸)、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	6403

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	イントロダクション 自分と作品、そして場所との関係性について
第2回	課題1：美章園を歩く フィールドワーク 土とテクスチャーの採取 情報共有と意見交換
第3回	美章園で提案する作品案の発表 美章園で採取した土を制作に活用する（テストピースの制作、テクスチャーの実験等）
第4回	自分と作品、特定の作品設置場所（仮定）との関係性を考慮して制作を進める
第5回	自分と作品、特定の作品設置場所（仮定）との関係性を考慮して制作を進める
第6回	課題2：大阪を歩く フィールドワーク 土とテクスチャーの採取 情報共有と意見交換
第7回	大阪で提案する作品案の発表 大阪で採取した土を制作に活用する（テストピースの制作、テクスチャーの実験等）
第8回	自分と作品、特定の作品設置場所（仮定）との関係性を考慮して制作を進める 素焼き
第9回	自分と作品、特定の作品設置場所（仮定）との関係性を考慮して制作を進める 本焼き
第10回	課題3：理想の場を探す リサーチ 情報共有と意見交換
第11回	理想の場で提案する作品案の発表 理想の場で採取可能な素材を制作に活用する（テストピースの制作、テクスチャーの実験等）
第12回	自分と作品、特定の作品設置場所（仮定）との関係性を考慮して制作を進める 素焼き
第13回	自分と作品、特定の作品設置場所（仮定）との関係性を考慮して制作を進める 本焼き
第14回	作品と作品設置場所（仮定）の撮影と画像の加工作業、合評に向けての資料作成、展示台、額装、その他の造作
第15回	合評

受講上の注意

遅刻欠席をしないこと。作業しやすい服装で受講すること。毎回、筆記用具、スケッチブックを持参のこと。

特記事項

--

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	マルチプリンティング			教員名	畑 卓也		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	イラストレーション、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	4307

授業目的と到達目標

◎版画の基礎知識とプリント技術を活かした表現の試み。◎スクリーンプリントの原理を理解し、アイデアから完成までのプロセスを学ぶとともに、デザイン・イラスト表現における活用を考える。

授業概要

モノプリント、シンナープリントなど簡易なプリントテクニックと、スクリーンプリントにより、作品制作を行う。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	「絵画・版画・造形などの作品制作と、イラストやデザインなどの仕事を通して得た経験を活かして、基礎となるデッサン・ドローイング等の技術習得やスクリーンプリント表現研究等の指導を行う。」
取り組みと作課題に対する評価	80%	
出席	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	マルチプリンティング			教員名	畑 卓也		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	イラストレーション、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	4307

授業計画（各回予定）							
授業内容							
第1回	ガイダンス：カリキュラム説明、版画の種類と原理、その他多様なプリント技法について						
第2回	モノプリント：スクリーン版を使ったモノタイプ						
第3回	シンナープリント：コラージュによるイメージ表現と転写						
第4回	シンナープリント：コラージュによるイメージ表現と転写						
第5回	紙版画（凸版）：身の回りにあるものの形を活かした版制作						
第6回	スクリーンプリント：単色ポストカード制作	アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作	製版原稿制作、製版、印刷				
第7回	スクリーンプリント：単色ポストカード制作	アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作	製版原稿制作、製版、印刷				
第8回	スクリーンプリント：単色ポストカード制作	アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作	製版原稿制作、製版、印刷				
第9回	スクリーンプリント：多色刷りポストカード制作	アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作	製版原稿制作、製版、印刷				
第10回	スクリーンプリント：多色刷りポストカード制作	アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作	製版原稿制作、製版、印刷				
第11回	スクリーンプリント：多色刷りポストカード制作	アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作	製版原稿制作、製版、印刷				
第12回	スクリーンプリント：多色刷りポストカード制作	アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作	製版原稿制作、製版、印刷				
第13回	スクリーンプリント：T シャツ他布製品	アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作	製版原稿制作、製版、印刷				
第14回	スクリーンプリント：T シャツ他布製品	アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作	製版原稿制作、製版、印刷				
第15回	スクリーンプリント：T シャツ他布製品	アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作	製版原稿制作、製版、印刷				

受講上の注意

特記事項

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	マルチプリンティング			教員名	畑 卓也		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	1-3時限	形態	実習
コース	イラストレーション、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	6108

授業目的と到達目標

◎版画の基礎知識とプリント技術を活かした表現の試み。◎スクリーンプリントの原理を理解し、アイデアから完成までのプロセスを学ぶとともに、デザイン・イラスト表現における活用を考える。

授業概要

モノプリント、シンナープリントなど簡易なプリントテクニックと、スクリーンプリントにより、作品制作を行う。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	「絵画・版画・造形などの作品制作と、イラストやデザインなどの仕事を通して得た経験を活かして、基礎となるデッサン・ドローイング等の技術習得やスクリーンプリント表現研究等の指導を行う。」
取り組みと作課題に対する評価	80%	
出席	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	マルチプリンティング			教員名	畑 卓也		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	1-3時限	形態	実習
コース	イラストレーション、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	6108

授業計画（各回予定）

授業内容							
第1回	ガイダンス：カリキュラム説明、版画の種類と原理、その他多様なプリント技法について						
第2回	モノプリント：スクリーン版を使ったモノタイプ						
第3回	シンナープリント：コラージュによるイメージ表現と転写						
第4回	シンナープリント：コラージュによるイメージ表現と転写						
第5回	紙版画（凸版）：身の回りにあるものの形を活かした版制作						
第6回	スクリーンプリント：単色ポストカード制作	アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作	製版原稿制作、製版、印刷				
第7回	スクリーンプリント：単色ポストカード制作	アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作	製版原稿制作、製版、印刷				
第8回	スクリーンプリント：単色ポストカード制作	アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作	製版原稿制作、製版、印刷				
第9回	スクリーンプリント：多色刷りポストカード制作	アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作	製版原稿制作、製版、印刷				
第10回	スクリーンプリント：多色刷りポストカード制作	アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作	製版原稿制作、製版、印刷				
第11回	スクリーンプリント：多色刷りポストカード制作	アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作	製版原稿制作、製版、印刷				
第12回	スクリーンプリント：多色刷りポストカード制作	アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作	製版原稿制作、製版、印刷				
第13回	スクリーンプリント：T シャツ他布製品	アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作	製版原稿制作、製版、印刷				
第14回	スクリーンプリント：T シャツ他布製品	アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作	製版原稿制作、製版、印刷				
第15回	スクリーンプリント：T シャツ他布製品	アイデアスケッチ・ラフ案からカンパ制作	製版原稿制作、製版、印刷				

受講上の注意

--

特記事項

--

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	イラストレーション I			教員名	井土 かな子		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	マンガ、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	5119

授業目的と到達目標

漫画家は時としてアナログでの作業も必須で、紙選び・主線の描き方から仕上げの手法を学んでおく必要がある。その時のために一通り画材を使ってみて自分のオリジナルを見つける。

授業概要

カラー原稿を作成するにあたり、準備物や注意点、あると便利な画材までをレクチャー。卒業制作展用のポスター作りにも活かせるよう、前期中にオリジナリティーを発見する。画材の特徴と使用方法…■ 二色原稿：透明水彩を紙の選び方から学ぶ。使用する色は朱色と黒の二色のみだが、平面的な配色にならないように中間色を上手く使い分ける。■ 四色原稿：コピック、不透明水彩、カラーインクの使い方を順に学ぶ。アナログ原稿で懸念されがちなはみ出しや失敗を避ける方法から、時短テクニック等を学ぶ。手塗りの特色を活かし、デジタルにはないオリジナルの技法で魅力的な作品作りを習得。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	現役のイラストレーターとして、これまで培ったアナログの技術をレクチャーします。
課題提出	50%	
平常点	50%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	イラストレーションI			教員名	井土 かな子		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	マンガ、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	5119

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	カラーイラストの基礎【水張りの仕方】
第2回	二色原稿 1【透明水彩の使い方】
第3回	二色原稿 2【ラフ画】
第4回	二色原稿 3
第5回	二色原稿 4 B4原稿 提出
第6回	アクリルガッシュ 1【背景の描き方・切り貼りイラストの説明】
第7回	アクリルガッシュ 2
第8回	コピック 1【キャラクターの塗り方】
第9回	コピック 2
第10回	コピック 3
第11回	実習 1
第12回	実習 2
第13回	実習 3
第14回	実習 4 B4原稿 提出
第15回	課題提出、搬入・搬出の説明

受講上の注意
道具の準備の徹底。遅刻厳禁。締め切り厳守。

特記事項
<p>《必要画材》</p> <p>A 透明水彩2色（バーミリオン・ヒュー／アイボリー・ブラック）筆・筆洗・パレット・ラフ画を描くスケッチブック等 アクリルガッシュ セット 必要に応じて指定の水彩紙・画用紙を購入 B3 を2枚程度 ミリペン等キャラにペン入れができるもの ※上記のものは各自準備、Aの道具は授業初日から持ってくる。新品である必要はない。</p>

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	コミックイラスト I			教員名	加藤 ルミ		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	1118

授業目的と到達目標

キャラクター制作の基礎を習得

授業概要

キャラクター制作の基本的な技法を学び、アナログでのモノクロイラスト制作を行う

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	印刷会社で（DTP やグラフィックデザイン担当） 後、フリーランスでイラストレーターとしての経験 を元に指導します。
課題提出と課題内容の完成度	80%	
授業態度	20%	
	%	
	%	
	%	

教科書

キム・ラッキーの人体ドローイング 出) オーム社 著) キム・ラッキー

参考書・参考文献

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	コミックイラスト I			教員名	加藤 ルミ		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	1118

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	ガイダンス 頭部を描く
第2回	全身を描く（5～8頭身）
第3回	ペンに慣れる（つけペンを使用）
第4回	ベタ・ホワイト・特殊描写
第5回	手・腕・胴体を描く
第6回	脚・足を描く
第7回	年齢別（赤ちゃん・幼児・小学生）
第8回	年齢別（中年・老人）
第9回	構図学 モノクロイラスト制作（トーンなし）1
第10回	モノクロイラスト制作（トーンなし）2
第11回	モノクロイラスト制作（トーンなし）3
第12回	プレゼン トーンテクニック モノクロイラスト制作（トーンあり）1
第13回	モノクロイラスト制作（トーンあり）2
第14回	モノクロイラスト制作（トーンあり）3
第15回	モノクロイラスト制作（トーンあり）提出

受講上の注意

各自、画材・資料などを授業開始時に必ず準備しておくこと。一切、貸し出しはしません

特記事項

--

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	コミックイラスト I			教員名	加藤 ルミ		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	5120

授業目的と到達目標							
キャラクター制作の基礎を習得							

授業概要							
キャラクター制作の基本的な技法を学び、アナログでのモノクロイラスト制作を行う							

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	印刷会社で（DTP やグラフィックデザイン担当） 後、フリーランスでイラストレーターとしての経験 を元に指導します。
課題提出と課題内容の完成度	80%	
授業態度	20%	
	%	
	%	
	%	

教科書	
キム・ラッキーの人体ドローイング	出) オーム社 著) キム・ラッキー

参考書・参考文献	

参考 URL	

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	コミックイラスト I			教員名	加藤 ルミ		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト、オープン科目			年次	1・2・3	履修コード	5120

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	ガイダンス 頭部を描く
第2回	全身を描く（5～8頭身）
第3回	ペンに慣れる（つけペンを使用）
第4回	ベタ・ホワイト・特殊描写
第5回	手・腕・胴体を描く
第6回	脚・足を描く
第7回	年齢別（赤ちゃん・幼児・小学生）
第8回	年齢別（中年・老人）
第9回	構図学 モノクロイラスト制作（トーンなし）1
第10回	モノクロイラスト制作（トーンなし）2
第11回	モノクロイラスト制作（トーンなし）3
第12回	プレゼン トーンテクニック モノクロイラスト制作（トーンあり）1
第13回	モノクロイラスト制作（トーンあり）2
第14回	モノクロイラスト制作（トーンあり）3
第15回	モノクロイラスト制作（トーンあり）提出

受講上の注意

各自、画材・資料などを授業開始時に必ず準備しておくこと。一切、貸し出しはしません

特記事項

--

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	デザイン史			教員名	福原 正行		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	3時限	形態	講義
コース	イラストレーション、オープン科目			年次	2・3	履修コード	4201

授業目的と到達目標

広く全学科専攻を対象とし、「アート」や「テクノロジー」との関わりの中で「デザイン」する行為とその思考のあり方を、近代以降の大衆社会の発展史として論じる。

授業概要

産業革命以降の近代社会の発展を、「もの」づくりを中心とする大衆社会の形成過程で論じる前半。後半は主に日本の戦後以降に話題を移し、「デザイン」の発想や試みが、どのように日本社会に受け入れられ、何を目指そうとするのかを、具体的事例を取り上げながら検証する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	
課題レポート	70%	
出席状況	30%	
	%	
	%	
	%	

教科書

特に使用しない。

参考書・参考文献

適宜指示する。

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	デザイン史			教員名	福原 正行		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	3時限	形態	講義
コース	イラストレーション、オープン科目			年次	2・3	履修コード	4201

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	ガイダンス 「デザイン」とは何か
第2回	産業革命からモダンデザインへ
第3回	ウィリアム・モリス クリスタル・パレスからレッド・ハウスへ
第4回	ベルエポックのロートレック、ミュシャ
第5回	フランスのアール・ヌーヴォー ガレのナンシー派、ギマールやラリック
第6回	アール・デコの 20年代 モダン・アートの影響、バレエ・リュス、モードとファッション
第7回	ロシア・アヴァンギャルドからの革命のデザイン
第8回	アメリカ式生産様式 フォーディズム
第9回	両大戦間の社会とバウハウス
第10回	インダストリアル・デザイナー第一世代 ローウィーからベル＝ゲデスまで
第11回	ミッドセンチュリー・モダン イームズとネルソン
第12回	戦後日本の元気企業 ホンダ、ソニー、松下
第13回	東京オリンピックとグラフィック・デザイン
第14回	大阪万博と関西の復権 太陽の塔とモダニズム
第15回	サイケデリックとシラケの 70年代 成長の限界とオイル・ショック

受講上の注意

出席重視 全講時数の 2/3 以上の出席が必須

特記事項

--

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	構成の基礎Ⅱ			教員名	小笠原 誠		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	1時限	形態	講義
コース	マンガ、オープン科目			年次	2・3	履修コード	6209

授業目的と到達目標

ストーリー創作の基本から応用を学び、研究することで様々なジャンルの作品を描く力を身につける。

授業概要

ストーリー創作の技法や構成を身につけ、オリジナル作品の完成度を高める。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	ゲーム業界で企画・シナリオライターとして25年の実務経験を持つ。現場で身につけた物語の創作技法を指導。
平常点	30%	
授業態度	40%	
課題内容	30%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	構成の基礎Ⅱ			教員名	小笠原 誠		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	1時限	形態	講義
コース	マンガ、オープン科目			年次	2・3	履修コード	6209

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	ガイダンス／アンケート
第2回	ストーリー構成の応用
第3回	演繹法と帰納法
第4回	ストーリーパターンの応用
第5回	イントロについて
第6回	展開部について
第7回	クライマックスについて
第8回	エピローグについて
第9回	恋愛マンガの構成
第10回	異世界ファンタジー／転生マンガの構成
第11回	専門職種を題材としたマンガの構成
第12回	歴史マンガの構成
第13回	ホラー・パニックマンガの構成
第14回	学園マンガの構成
第15回	総括／質疑応答

受講上の注意

遅刻をしない。私語を慎む。

特記事項

筆記用具／ノート（メモ・ネタ帳）

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	プランニングⅡ			教員名	小笠原 誠		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	コミックイラスト、オープン科目			年次	2・3	履修コード	2208

授業目的と到達目標

ゲーム業界の企画書に必要な要素を分割して学習し、最終的には企画書を完成させる。

授業概要

企画書の分析、作成を通してゲーム業界の職種を理解し、必須能力を身につける。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	ゲーム業界で企画・シナリオライターとして25年の実務経験を持つ。現場での経験を元に企画書の書き方を指導。
平常点	30%	
授業態度	40%	
課題内容	30%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	プランニングⅡ			教員名	小笠原 誠		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	コミックイラスト、オープン科目			年次	2・3	履修コード	2208

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	ガイダンス／アンケート
第2回	ゲーム業界におけるデザイナーの仕事について
第3回	企画側が求めるデザイナーについて
第4回	ゲーム企画の発想
第5回	企画書の解説と書き方
第6回	ゲームのジャンルと目的を考える
第7回	ゲームのあらすじを考える
第8回	ゲームの世界観と主要キャラクターを考える
第9回	ゲームの敵を考える
第10回	ゲームのシステムを考える
第11回	ゲームのUIについて
第12回	ゲームのタイトルデザインについて
第13回	ゲームのアイコンについて
第14回	企画書の体裁を整える
第15回	総括／質疑応答

受講上の注意

遅刻をしない。私語を慎む。

特記事項

筆記用具／ノート（メモ・ネタ帳）

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	発想演習			教員名	神野 修		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	1-2時限	形態	演習
コース	フィギュア、オープン科目			年次	2・3	履修コード	2125

授業目的と到達目標

造形を制作するにあたって、多種多様なアプローチを探る手法を学び、創作物（造形力、物語性）の発想力を養う事を目的とする。

授業概要

テーマをもとに色々な物語、造形方法、素材、道具を用いて表現力のある発想・制作技術を指導する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	モノづくり系のデザイナーとして、デザイン・設計・モデリング制作の実務経験を活かして、モノづくりに関わる知識を幅広く指導。
出席	35%	
提出物	35%	
授業態度	30%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	発想演習			教員名	神野 修		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	フィギュア、オープン科目			年次	2・3	履修コード	2125

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	授業内容 発泡材の造形
第2回	発泡材の造形
第3回	ケミカルウッド（人工木材）の造形
第4回	ケミカルウッド（人工木材）の造形
第5回	プラ材・金属材の造形
第6回	プラ材・金属材の造形
第7回	テーマに沿ったアイデア・スケッチの創作
第8回	造形制作
第9回	造形制作
第10回	造形制作
第11回	造形制作
第12回	造形制作
第13回	造形制作
第14回	造形制作
第15回	合評

受講上の注意

制作にあたって電動工具・機械類を使用する作業が多くなります。使用方法、注意事項を守ってケガのないよう授業に取り組んでください。

特記事項

--

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	映像表現			教員名	東陰地 正喜		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	1-2時限	形態	演習
コース	美術・工芸(版画)、オープン科目			年次	2・3	履修コード	6122

授業目的と到達目標

映像による表現の基礎を学び、さまざまな表現の可能性を開拓する。

授業概要

映像（動画）の基本的な成り立ちから、映像の制作過程を体験する。カメラの知識・扱い方、コンピュータによる編集・加工、録音から音の編集などを学び、さまざまな実験を行いながら、映像作品を作る。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	映像を用いたインスタレーションなどの作品制作を行っている教員による基礎から実践・実験までの演習。
出席状況	30%	
授業に取り組む姿勢	30%	
課題	40%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	映像表現			教員名	東陰地 正喜		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	1-2時限	形態	演習
コース	美術・工芸(版画)、オープン科目			年次	2・3	履修コード	6122

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	概論 映像体験
第2回	映像の本質～原始アニメーションと影絵
第3回	シネマカリグラフィとフィルムペインティング
第4回	カメラについて 撮影実験1
第5回	基本的な編集 編集実験1
第6回	コマ撮り実験
第7回	音と画で遊ぶ
第8回	企画を立てる／絵コンテを描く
第9回	絵コンテに沿って撮影する
第10回	追加撮影 撮影実験2
第11回	編集・加工
第12回	アレンジ 編集実験2
第13回	音の作業
第14回	課題制作1
第15回	課題制作2

受講上の注意

--

特記事項

--

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (1/2)

科目名	フィギュア制作実習 I			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	フィギュア、オープン科目			年次	2・3	履修コード	3328

授業目的と到達目標

1年次は造形を中心に学んできましたが、この授業では造形したものをシリコンで型取りし複製をつくる。エアブラシでの塗装、完成品（商品）として仕上げる工程を学びます。

授業概要

原型制作まで、もしくは一点物の制作もありますが、デジタル造形をプリンターで出力したものや、イベント参加する際にはレジンにおき換える作業が必要です。商品として仕上げていくノウハウや技術を学びます。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	イラストレーター、フィギュア作家、造形家として30年以上活動、イラストと造形の分野で数々のお仕事に携わらせて頂いています。各種広告関連の制作物、医療関連のイラスト、アミューズメントパークをはじめ全国各地の博物館の展示物、壁画、展示動画、ディスプレイ等、市販されていますフィギュアの原型、広告物から様々な展示物に関するイラストや造形物の制作を行っています。様々な専門誌に作品や記事が掲載。受賞歴多数。
授業に取り組む姿勢	60%	
出席率	40%	
	%	
	%	

教科書

必要に応じて資料やプリントを用意いたします。

参考書・参考文献

参考 URL

2022年度 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校 授業内容（シラバス） (2/2)

科目名	フィギュア制作実習 I			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	フィギュア、オープン科目			年次	2・3	履修コード	3328

授業計画（各回予定）

授業内容	
第1回	型取りに必要な用具や準備物、それらをどう使っていくのかの説明をします。
第2回	自身の作ったもので実際に型取りの作業を進めていきます。
第3回	シリコンの扱いについての説明 シリコンの型取りは普通は凹凸の2つ型で複製型を作りますが特殊なパターンもあります。その説明もします。
第4回	シリコン型の取り方を作例で説明します。片面ずつ取っていきます。
第5回	シリコン型が出来たらレジンを流し複製をつくります。レジンの扱いについての説明をします。
第6回	原型には複雑な形状もあり、その都度型取り作業も一筋縄ではいかないパターンもあり、型取り作業は繰り返して慣れていくことを進めます。
第7回	複製が出来たら下処理をし塗装に入ります。一口に塗装といっても物により様々な塗装の仕方や塗料にも種類がありますのでその説明をします。
第8回	ジオラマを作る事で様々な素材や立体の表現方法を知る
第9回	ジオラマを作る A4 サイズのベースに情景を表現します。
第10回	ジオラマを制作
第11回	ジオラマを制作
第12回	ジオラマに台座、もしくは商品としての見栄えを考え仕上げます。
第13回	キッドの組み立て、既存のキッドを下処理からサフ処理、塗装し組み立て仕上げ、台座までの工程を学びます。
第14回	キッドの組み立て
第15回	台座を付けて仕上げます。

受講上の注意

いままで以上に必要になる材料等が出てきますので前もっての準備が大切です。

特記事項

材料含め素材等、入手の方法など何でも聞いてください。