

大阪芸術大学附属大阪美術専門学校

2025年度 授業内容(シラバス)

コミック・アート学科 コミックイラストコース 専門教育科目

科目名	教員名	授業形態	年次	ページ
プランニングⅠ	小笠原 誠	講義	1	1
キャリアデザイン	奈良 行博	講義	1	3
キャリアデザイン	奈良 行博	講義	1	5
ビジネスコミックⅠ	浜本 隆司	演習	1	7
ビジネスコミックⅠ	浜本 隆司	演習	1	9
ビジネスコミックⅡ	加藤 ルミ	演習	1	11
ビジネスコミックⅡ	加藤 ルミ	演習	1	13
背景Ⅰ	渡邊 翔太	演習	1	15
背景Ⅰ	渡邊 翔太	演習	1	17
背景Ⅱ	渡邊 翔太	演習	1	19
背景Ⅱ	渡邊 翔太	演習	1	21
キャラクター制作Ⅰ	よしみ かずひこ	演習	1	23
キャラクター制作Ⅰ	よしみ かずひこ	演習	1	25
キャラクター制作Ⅱ	よしみ かずひこ	演習	1	27
キャラクター制作Ⅱ	よしみ かずひこ	演習	1	29
デッサンⅠ	中野 クニヒコ	実習	1	31
デッサンⅠ	中野 クニヒコ	実習	1	33
デッサンⅡ	小川 阿里香	実習	1	35
デッサンⅡ	小川 阿里香	実習	1	37
デジタル実習Ⅰ	檜垣 平太	実習	1	39
デジタル実習Ⅰ	牧野 博泰	実習	1	41
デジタル実習Ⅱ	廣本 亮一	実習	1	43
デジタル実習Ⅱ	牧野 博泰	実習	1	45
コミックイラストⅠ	加藤 ルミ	実習	1	47
コミックイラストⅠ	加藤 ルミ	実習	1	49
コミックイラストⅡ	LINNE	実習	1	51
コミックイラストⅡ	LINNE	実習	1	53
プランニングⅡ	小笠原 誠	講義	2	55
カラーテクニックⅠ	佐藤 元	演習	2	57
カラーテクニックⅠ	佐藤 元	演習	2	59
カラーテクニックⅡ	加藤 ルミ	演習	2	61
カラーテクニックⅡ	加藤 ルミ	演習	2	63

科目名	教員名	授業形態	年次	ページ
コンテンツアートⅠ	才村 昌子	演習	2	65
コンテンツアートⅠ	才村 昌子	演習	2	67
コンテンツアートⅡ	才村 昌子	演習	2	69
コンテンツアートⅡ	才村 昌子	演習	2	71
デジタルアーツⅠ	廣本 亮一	実習	2	73
デジタルアーツⅠ	廣本 亮一	実習	2	75
デジタルアーツⅡ	檜垣 平太	実習	2	77
デジタルアーツⅡ	檜垣 平太	実習	2	79
コミックイラストⅢ	渡邊 翔太	実習	2	81
コミックイラストⅢ	渡邊 翔太	実習	2	83
コミックイラストⅣ	加藤 ルミ	実習	2	85
コミックイラストⅣ	加藤 ルミ	実習	2	87
ゲームキャラクターⅠ	谷 明子・梶谷 恵里	実習	2	89
ゲームキャラクターⅡ	谷 明子・梶谷 恵里	実習	2	91
ゲームキャラクターⅡ	谷 明子・梶谷 恵里	実習	2	93
卒業制作	渡邊 翔太	実習	2	95
卒業制作	渡邊 翔太	実習	2	97

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	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

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	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）

科目名	キャリアデザイン			教員名	奈良 行博		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	1 時限	形態	講義
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	3315

授業目的と到達目標

キャリアデザインとは「どこで」「何をするか」を計画・設計する講座です。まず「どこで」では、自分が活躍する場面・場所をきちんと想定して、そこに存在する物・存在しない物について正しい予備知識をもっておく必要性を学びます。「何をするか」では、自分の能力を支えてくれている人や物について知り、それらを土台として自分が今できることは何か、また更に別の助力を得て何をやってみたいかを考えます。そしてそれを文章にして他人にも分かり易くアピールする方法を学びます。

授業概要

スポーツで言えば種目が違えば、試合の土俵も装備も異なりますし、ユニホームも異なります。キャリアデザインでは、自分が出場したい「土俵」のイメージを固める作業、自分が今まで「力」を注ぎ「時間」を使ってきたことを振り返る作業から始めます。そのうえで、自分が更に学んでスキルを向上させたいこと、創造・制作したいものがどのようなものであるか、を言葉で整理して表現する練習を行います。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	
課題提出率	60%	
授業内アンケート	20%	
受講意欲と反応	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	キャリアデザイン			教員名	奈良 行博		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	1 時限	形態	講義
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	3315

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	教員と受講者の自己紹介。授業の進め方やその方法についてのガイダンス。
第2回	今の自分を支えてくれている人や物について考え、自分の任務と役割を知る。
第3回	自分が育った家庭環境、受けた学校教育、郷土の自然についてその特徴を語る。
第4回	自分の能力を使って社会に貢献できることは何か、を考える。
第5回	自分が憧れる人や仕事についてその魅力を語る。
第6回	自分が社会に出たときに誰とどういう仕事をしているか、そのチームネットを語る。
第7回	自分が学校で学んだこと、注力したこと、独自に作った作品について語る。
第8回	自分を10個の事柄で褒めるとすれば、何があるか列挙する。
第9回	自分の失敗を分析し改善案を出す、他人の苦情を傾聴し問題点をまとめる。
第10回	「就職能力シート」自分の力の特徴を知る 自分の能力発揮の場所を探る
第11回	「就職能力シート」 自己開示をしながら就職先の仕事との一致点を探る
第12回	「就職能力シート」 相手の自尊心を損なわないための配慮と準備
第13回	「就職能力シート」 自分の経歴と能力、そして貢献できる事柄を文章化
第14回	面接に大事な「あいさつ」「話の要約」「将来展望」を持って実践演習
第15回	他人の面接風景を見た感想、改善案の提示、自分のスキルアップ目標

受講上の注意
第1回で詳細をプリントにて説明する。

特記事項

科目名	キャリアデザイン			教員名	奈良 行博		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	3 時限	形態	講義
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	3501

授業目的と到達目標

キャリアデザインとは「どこで」「何をするか」を計画・設計する講座です。まず「どこで」では、自分が活躍する場面・場所をきちんと想定して、そこに存在する物・存在しない物について正しい予備知識をもっておく必要性を学びます。「何をするか」では、自分の能力を支えてくれている人や物について知り、それらを土台として自分が今できることは何か、また更に別の助力を得て何をやってみたいかを考えます。そしてそれを文章にして他人にも分かり易くアピールする方法を学びます。

授業概要

スポーツで言えば種目が違えば、試合の土俵も装備も異なりますし、ユニホームも異なります。キャリアデザインでは、自分が出場したい「土俵」のイメージを固める作業、自分が今まで「力」を注ぎ「時間」を使ってきたことを振り返る作業から始めます。そのうえで、自分が更に学んでスキルを向上させたいこと、創造・制作したいものがどのようなものであるか、を言葉で整理して表現する練習を行います。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	
課題提出率	60%	
授業内アンケート	20%	
受講意欲と反応	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	キャリアデザイン			教員名	奈良 行博		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	3時限	形態	講義
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	3501

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	教員と受講者の自己紹介。授業の進め方やその方法についてのガイダンス。
第2回	今の自分を支えてくれている人や物について考え、自分の任務と役割を知る。
第3回	自分が育った家庭環境、受けた学校教育、郷土の自然についてその特徴を語る。
第4回	自分の能力を使って社会に貢献できることは何か、を考える。
第5回	自分が憧れる人や仕事についてその魅力を語る。
第6回	自分が社会に出たときに誰とどういう仕事をしているか、そのチームネットを語る。
第7回	自分が学校で学んだこと、注力したこと、独自に作った作品について語る。
第8回	自分を10個の事柄で褒めるとすれば、何があるか列挙する。
第9回	自分の失敗を分析し改善案を出す、他人の苦情を傾聴し問題点をまとめる。
第10回	「就職能力シート」自分の力の特徴を知る 自分の能力発揮の場所を探る
第11回	「就職能力シート」 自己開示をしながら就職先の仕事との一致点を探る
第12回	「就職能力シート」 相手の自尊心を損なわないための配慮と準備
第13回	「就職能力シート」 自分の経歴と能力、そして貢献できる事柄を文章化
第14回	面接に大事な「あいさつ」「話の要約」「将来展望」を持って実践演習
第15回	他人の面接風景を見た感想、改善案の提示、自分のスキルアップ目標

受講上の注意
第1回で詳細をプリントにて説明する。

特記事項

科目名	ビジネスコミック I			教員名	浜本 隆司		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	6408

授業目的と到達目標

色彩についての理論を理解し、その実践を通して色彩士検定試験 3 級合格を目指す。色彩の基礎を学びながら、身の回りに見られる配色の意図を理解し、自身の作品制作においての色彩計画に生かせるように学んでいく。

授業概要

教科書をもとに、P.C.C.S 表色系を中心にしながら、色彩の面白さと重要性を学ぶ。毎回その日の内容の小テストを行う。また彩色実習や配色カードを用いた実習など、実際に色を用いながら、理解を深めていく。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	担当教員は大きな絵画を中心にオブジェやインスタレーションなどのアート作品の制作を、40 年以上続けています。個展や企画グループ展で関西、愛知、東京、そして海外での発表経験が多くありますので、アートの発表現場を通した目で、色彩理論の指導を行なっています。
小テスト、課題提出	50%	
模擬試験	30%	
出席率	20%	
	%	
	%	

教科書

Color Master basic 出) NPO 法人アデック出版局

必要に応じ、プリントを配布

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	ビジネスコミック I			教員名	浜本 隆司		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	6408

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	ガイダンス、色のなりたちー色とは何か、色と光の関係
第2回	混色についてー加法混色、減法混色
第3回	色相環を作るー12色相環を彩色して制作する
第4回	色の表示方法ーPCCS表示法とマンセルシステム
第5回	PCCS表示法の演習ー配色カードによる
第6回	色の知覚効果ー対比と同化
第7回	色の心理効果ー寒暖感、軽重感、色のイメージ
第8回	色の心理効果ー色の連想、象徴性
第9回	色彩調和ー色相、トーンによる類似と対比
第10回	色彩調和ーナチュラル・ハーモニーとコンプレックス・ハーモニー
第11回	色彩調和ーダイアード、トライアード
第12回	色彩士検定3級模擬試験1回目
第13回	色彩士検定3級模擬試験2回目
第14回	お菓子のパッケージの配色を考える(1回目)
第15回	お菓子のパッケージの配色を考える(2回目)

受講上の注意
教科書をもとに進みますので、各自購入しておいてください。日本色研 配色カード 199b も使用しますので、合わせて購入しておくこと。

特記事項

科目名	ビジネスコミック I			教員名	浜本 隆司		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	2130

授業目的と到達目標

色彩についての理論を理解し、その実践を通して色彩士検定試験 3 級合格を目指す。色彩の基礎を学びながら、身の回りに見られる配色の意図を理解し、自身の作品制作においての色彩計画に生かせるように学んでいく。

授業概要

教科書をもとに、P.C.C.S 表色系を中心にしながら、色彩の面白さと重要性を学ぶ。毎回その日の内容の小テストを行う。また彩色実習や配色カードを用いた実習など、実際に色を用いながら、理解を深めていく。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	担当教員は大きな絵画を中心にオブジェやインスタレーションなどのアート作品の制作を、40 年以上続けています。個展や企画グループ展で関西、愛知、東京、そして海外での発表経験が多くありますので、アートの発表現場を通した目で、色彩理論の指導を行なっています。
小テスト、課題提出	50%	
模擬試験	30%	
出席率	20%	
	%	
	%	

教科書

Color Master basic 出) NPO 法人アデック出版局

必要に応じ、プリントを配布

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	ビジネスコミック I			教員名	浜本 隆司		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	2130

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	ガイダンス、色のなりたちー色とは何か、色と光の関係
第2回	混色についてー加法混色、減法混色
第3回	色相環を作るー12色相環を彩色して制作する
第4回	色の表示方法ーPCCS表示法とマンセルシステム
第5回	PCCS表示法の演習ー配色カードによる
第6回	色の知覚効果ー対比と同化
第7回	色の心理効果ー寒暖感、軽重感、色のイメージ
第8回	色の心理効果ー色の連想、象徴性
第9回	色彩調和ー色相、トーンによる類似と対比
第10回	色彩調和ーナチュラル・ハーモニーとコンプレックス・ハーモニー
第11回	色彩調和ーダイアード、トライアード
第12回	色彩士検定3級模擬試験1回目
第13回	色彩士検定3級模擬試験2回目
第14回	お菓子のパッケージの配色を考える(1回目)
第15回	お菓子のパッケージの配色を考える(2回目)

受講上の注意
教科書をもとに進みますので、各自購入しておいてください。日本色研 配色カード 199b も使用しますので、合わせて購入しておくこと。

特記事項

科目名	ビジネスコミックⅡ			教員名	加藤 ルミ		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	1405

授業目的と到達目標

マンガを描くための基礎知識や技術の習得

授業概要

ストーリーマンガ制作のための基礎知識・技術の習得・キャラクター作り・ストーリーの作り方を学び、ショートストーリーマンガを制作する

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

必要に応じ、プリントを配布

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	ビジネスコミックⅡ			教員名	加藤 ルミ		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	1405

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	SD キャラ
第2回	原稿用紙の使い方・ネームの描き方
第3回	自己紹介マンガ①
第4回	自己紹介マンガ②
第5回	自己紹介マンガ③
第6回	衣服のしわと構造（制服・スーツ）
第7回	主人公・ヒロイン・敵役・脇役（キャラ表）
第8回	主人公・ヒロイン・敵役・脇役（対比表）
第9回	ストーリーの作り方（プロット）
第10回	ショートストーリー制作3ページ作品（ネーム①）
第11回	ショートストーリー制作3ページ作品（下描き①）
第12回	ショートストーリー制作3ページ作品（下描き②）
第13回	ショートストーリー制作3ページ作品（ペン入れ①）
第14回	ショートストーリー制作3ページ作品（ペン入れ②）
第15回	ショートストーリー制作3ページ作品提出

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

科目名	ビジネスコミックⅡ			教員名	加藤 ルミ		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	4404

授業目的と到達目標

マンガを描くための基礎知識や技術の習得

授業概要

ストーリーマンガ制作のための基礎知識・技術の習得・キャラクター作り・ストーリーの作り方を学び、ショートストーリーマンガを制作する

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

必要に応じ、プリントを配布

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	ビジネスコミックⅡ			教員名	加藤 ルミ		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	4404

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	SD キャラ
第2回	原稿用紙の使い方・ネームの描き方
第3回	自己紹介マンガ①
第4回	自己紹介マンガ②
第5回	自己紹介マンガ③
第6回	衣服のしわと構造（制服・スーツ）
第7回	主人公・ヒロイン・敵役・脇役（キャラ表）
第8回	主人公・ヒロイン・敵役・脇役（対比表）
第9回	ストーリーの作り方（プロット）
第10回	ショートストーリー制作3ページ作品（ネーム①）
第11回	ショートストーリー制作3ページ作品（下描き①）
第12回	ショートストーリー制作3ページ作品（下描き②）
第13回	ショートストーリー制作3ページ作品（ペン入れ①）
第14回	ショートストーリー制作3ページ作品（ペン入れ②）
第15回	ショートストーリー制作3ページ作品提出

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

科目名	背景 I			教員名	渡邊 翔太		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	1403

授業目的と到達目標

パースの基本知識を習得し、キャラクターを活かすための背景描画、背景処理ができるようにする。

授業概要

パースの基本知識や、背景の描き方、手法などを説明し、ハンズオンで指導する。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	ゲーム会社にてプランナー兼デザイナーを務めた経験を生かした、パース技法、手法などを説明し、ハンズオンで指導する。
課題提出	50%	
受講態度	30%	
課題完成度	20%	
	%	
	%	

教科書

適宜プリント配布

参考書・参考文献

適宜紹介

参考 URL

科目名	背景 I			教員名	渡邊 翔太		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	1403

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第 1 回	ガイダンス / パースの基礎知識（立方体を描く）
第 2 回	1 点透視図法の作品制作① / EL と VP について
第 3 回	1 点透視図法の作品制作② / VP に向かう線とそうでない線
第 4 回	1 点透視図法の作品制作③ / 仕上げ
第 5 回	パースの練習課題 1 / パースのついたグリッドを描く
第 6 回	2 点透視図法の作品制作① / ラフの取り方と画面外の VP
第 7 回	2 点透視図法の作品制作② / 広角と望遠レンズの違い
第 8 回	2 点透視図法の作品制作③ / 仕上げ
第 9 回	パースの練習課題 2 / 写真資料を別アングルの視点で描く
第 10 回	車とキャラクター① / 楕円のパースの取り方
第 11 回	車とキャラクター② / スケールの合わせ方
第 12 回	車とキャラクター③ / 仕上げ
第 13 回	2 点透視で和室を描く① / 分割と増殖の基礎
第 14 回	2 点透視で和室を描く② / VP が遠い場所にある時の技法
第 15 回	2 点透視で和室を描く③ / 仕上げ

受講上の注意
この授業はアナログで進行するため、毎回以下の物を持参すること・B4 マンガ原稿用紙（推奨）orB4 サイズ以上のスケッチブック・40cm 以上の透明な定規、鉛筆と消しゴム、0.1～0.3 ミリペン。あると便利な画材・色鉛筆（青や黄色）・マスキングテープ、画鋏

特記事項

科目名	背景 I			教員名	渡邊 翔太		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	4117

授業目的と到達目標

パースの基本知識を習得し、キャラクターを活かすための背景描画、背景処理ができるようにする。

授業概要

パースの基本知識や、背景の描き方、手法などを説明し、ハンズオンで指導する。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	ゲーム会社にてプランナー兼デザイナーを務めた経験を生かした、パース技法、手法などを説明し、ハンズオンで指導する。
課題提出	50%	
受講態度	30%	
課題完成度	20%	
	%	
	%	

教科書

適宜プリント配布

参考書・参考文献

適宜紹介

参考 URL

科目名	背景 I			教員名	渡邊 翔太		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	4117

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第 1 回	ガイダンス / パースの基礎知識（立方体を描く）
第 2 回	1 点透視図法の作品制作① / EL と VP について
第 3 回	1 点透視図法の作品制作② / VP に向かう線とそうでない線
第 4 回	1 点透視図法の作品制作③ / 仕上げ
第 5 回	パースの練習課題 1 / パースのついたグリッドを描く
第 6 回	2 点透視図法の作品制作① / ラフの取り方と画面外の VP
第 7 回	2 点透視図法の作品制作② / 広角と望遠レンズの違い
第 8 回	2 点透視図法の作品制作③ / 仕上げ
第 9 回	パースの練習課題 2 / 写真資料を別アングルの視点で描く
第 10 回	車とキャラクター① / 楕円のパースの取り方
第 11 回	車とキャラクター② / スケールの合わせ方
第 12 回	車とキャラクター③ / 仕上げ
第 13 回	2 点透視で和室を描く① / 分割と増殖の基礎
第 14 回	2 点透視で和室を描く② / VP が遠い場所にある時の技法
第 15 回	2 点透視で和室を描く③ / 仕上げ

受講上の注意
この授業はアナログで進行するため、毎回以下の物を持参すること・B4 マンガ原稿用紙（推奨）orB4 サイズ以上のスケッチブック・40cm 以上の透明な定規、鉛筆と消しゴム、0.1～0.3 ミリペン。あると便利な画材・色鉛筆（青や黄色）・マスキングテープ、画鋏

特記事項

科目名	背景Ⅱ			教員名	渡邊 翔太		
期区分	後期	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			年次	1	履修コード	5409

授業目的と到達目標

パースの知識を応用し、キャラクターを活かすための背景描画、背景処理ができるようにする。

授業概要

パースの基本知識や、背景の描き方、アプリケーションの機能と操作方法、手法などを説明し、ハンズオンで指導する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	ゲーム会社にてプランナー兼デザイナーを務めた経験を生かした、アプリケーションの機能と操作方法、手法などを説明し、ハンズオンで指導する。
課題提出	50%	
課題完成度	30%	
受講態度	20%	
	%	
	%	

教科書

適宜プリント配布

参考書・参考文献

適宜紹介

参考 URL

科目名	背景Ⅱ			教員名	渡邊 翔太		
期区分	後期	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			年次	1	履修コード	5409

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	ガイダンス / 前期の復習(パースについて)
第2回	3点透視図法の作品制作① / 3点目のVPの求め方
第3回	3点透視図法の作品制作② / Adobe Illustrator にて素材作成。
第4回	3点透視図法の作品制作③ / 3点透視の場合の人物の描き方
第5回	3点透視図法の作品制作④/ デジタルの仕上げについて
第6回	階段のある風景作品制作① / 階段の描き方について
第7回	階段のある風景作品制作② / 傾斜のある物のVPの取り方
第8回	階段のある風景作品制作③/ ブラシの作り方
第9回	階段のある風景作品制作④/ 仕上げ
第10回	自然物を描く / 草原・木・水面・山を描く
第11回	ファンタジーorSF イラスト制作① / 世界観を固め、資料を集める
第12回	ファンタジーorSF イラスト制作② / 構図について
第13回	ファンタジーorSF イラスト制作③ / エフェクトを作成する
第14回	ファンタジーorSF イラスト制作④ / 仕上げ
第15回	合評

受講上の注意
授業内ではデジタル作業がメインになるが、筆記用具必ず用意する。常日頃より目に映る風景を観察し、物の形や遠近感を考察する。

特記事項

科目名	背景Ⅱ			教員名	渡邊 翔太		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	1406

授業目的と到達目標

パースの知識を応用し、キャラクターを活かすための背景描画、背景処理ができるようにする。

授業概要

パースの基本知識や、背景の描き方、アプリケーションの機能と操作方法、手法などを説明し、ハンズオンで指導する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	ゲーム会社にてプランナー兼デザイナーを務めた経験を生かした、アプリケーションの機能と操作方法、手法などを説明し、ハンズオンで指導する。
課題提出	50%	
課題完成度	30%	
受講態度	20%	
	%	
	%	

教科書

適宜プリント配布

参考書・参考文献

適宜紹介

参考 URL

科目名	背景Ⅱ			教員名	渡邊 翔太		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	1406

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	ガイダンス / 前期の復習(パースについて)
第2回	3点透視図法の作品制作① / 3点目のVPの求め方
第3回	3点透視図法の作品制作② / Adobe Illustrator にて素材作成。
第4回	3点透視図法の作品制作③ / 3点透視の場合の人物の描き方
第5回	3点透視図法の作品制作④/ デジタルの仕上げについて
第6回	階段のある風景作品制作① / 階段の描き方について
第7回	階段のある風景作品制作② / 傾斜のある物のVPの取り方
第8回	階段のある風景作品制作③/ ブラシの作り方
第9回	階段のある風景作品制作④/ 仕上げ
第10回	自然物を描く / 草原・木・水面・山を描く
第11回	ファンタジーorSF イラスト制作① / 世界観を固め、資料を集める
第12回	ファンタジーorSF イラスト制作② / 構図について
第13回	ファンタジーorSF イラスト制作③ / エフェクトを作成する
第14回	ファンタジーorSF イラスト制作④ / 仕上げ
第15回	合評

受講上の注意
授業内ではデジタル作業がメインになるが、筆記用具必ず用意する。常日頃より目に映る風景を観察し、物の形や遠近感を考察する。

特記事項

科目名	キャラクター制作 I			教員名	よしみ かずひこ		
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			年次	1	履修コード	6404

授業目的と到達目標

キャラクターデザインに必要な知識と技術を修得する。キャラクターのデジタル制作に必要な基礎技術を修得する。具体的な目標。キャラクターの描き分けができる。ポーズをバランス良く描ける。魅力的な表情が描ける。資料を制作に生かすことができる。デジタル制作の基礎を理解する。

授業概要

1～4 回で 1 つのテーマの課題を制作して、キャラクターの描き分け、見せ方、動かし方、また AdobePhotoshop を使用したキャラクター制作の方法を学ぶ。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	担当教員はイラストレーターとしての 35 年の実務経験を基に、キャラクターの発想やデザイン方法、デジタルでの制作方法を指導する。
課題提出と課題内容を評価	100%	
	%	
	%	
	%	

教科書

必要に応じてプリントと教材ファイルを配付する。

参考書・参考文献

必要に応じて適宜紹介する。

参考 URL

科目名	キャラクター制作 I			教員名	よしみ かずひこ		
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			年次	1	履修コード	6404

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	ガイダンス・キャラクターとは
第2回	キャラクターのポーズとバランス
第3回	キャラクターの顔と表情・喜怒哀楽
第4回	キャラクターの描き分け 1
第5回	キャラクターの描き分け 2
第6回	キャラクターの 2 人のシーン
第7回	キャラクターの日常の動き 講評
第8回	スキャン、彩色などデジタル制作の基礎
第9回	キャラクターデザイン 1・複数のキャラクター(顔) 1(Adobe Photoshop 使用)
第10回	キャラクターデザイン 1・複数のキャラクター(顔) 2
第11回	キャラクターデザイン 1・複数のキャラクター(顔)3 講評
第12回	キャラクターデザイン 2・複数のキャラクター(全身) 1(Adobe Photoshop 使用)
第13回	キャラクターデザイン 2・複数のキャラクター(全身) 2
第14回	キャラクターデザイン 2・複数のキャラクター(全身) 3
第15回	キャラクターデザイン 2・複数のキャラクター(全身) 4 講評

受講上の注意
毎回授業の最初に課題の説明や、教材やアプリケーションの説明を行う。遅刻をしないこと。提出課題のデータは各自の USB メモリへも保存すること。USB メモリが破損した時の為に予備 USB メモリや自宅 PC へのバックアップは必須。オリジナル作品であること。

特記事項

科目名	キャラクター制作 I			教員名	よしみ かずひこ		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	2-3 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	3405

授業目的と到達目標

キャラクターデザインに必要な知識と技術を修得する。キャラクターのデジタル制作に必要な基礎技術を修得する。具体的な目標。キャラクターの描き分けができる。ポーズをバランス良く描ける。魅力的な表情が描ける。資料を制作に生かすことができる。デジタル制作の基礎を理解する。

授業概要

1～4 回で 1 つのテーマの課題を制作して、キャラクターの描き分け、見せ方、動かし方、また AdobePhotoshop を使用したキャラクター制作の方法を学ぶ。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	担当教員はイラストレーターとしての 35 年の実務経験を基に、キャラクターの発想やデザイン方法、デジタルでの制作方法を指導する。
課題提出と課題内容を評価	100%	
	%	
	%	
	%	

教科書

必要に応じてプリントと教材ファイルを配付する。

参考書・参考文献

必要に応じて適宜紹介する。

参考 URL

科目名	キャラクター制作 I			教員名	よしみ かずひこ		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	2-3 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	3405

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	ガイダンス・キャラクターとは
第2回	キャラクターのポーズとバランス
第3回	キャラクターの顔と表情・喜怒哀楽
第4回	キャラクターの描き分け1
第5回	キャラクターの描き分け2
第6回	キャラクターの2人のシーン
第7回	キャラクターの日常の動き 講評
第8回	スキャン、彩色などデジタル制作の基礎
第9回	キャラクターデザイン1・複数のキャラクター(顔)1(Adobe Photoshop 使用)
第10回	キャラクターデザイン1・複数のキャラクター(顔)2
第11回	キャラクターデザイン1・複数のキャラクター(顔)3 講評
第12回	キャラクターデザイン2・複数のキャラクター(全身)1(Adobe Photoshop 使用)
第13回	キャラクターデザイン2・複数のキャラクター(全身)2
第14回	キャラクターデザイン2・複数のキャラクター(全身)3
第15回	キャラクターデザイン2・複数のキャラクター(全身)4 講評

受講上の注意
毎回授業の最初に課題の説明や、教材やアプリケーションの説明を行う。遅刻をしないこと。提出課題のデータは各自の USB メモリへも保存すること。USB メモリが破損した時の為に予備 USB メモリや自宅 PC へのバックアップは必須。オリジナル作品であること。

特記事項

科目名	キャラクター制作Ⅱ			教員名	よしみ かずひこ		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	3406

授業目的と到達目標

キャラクター制作Ⅰで学んだ知識と技術を踏まえて、様々なテーマ、素材からキャラクターをデザインする。キャラクターの展開を考え発表する。デジタル制作での応用技術を修得する。具体的な目標。魅力的なキャラクターを具現化できる。その魅力をキャラクター表、プレゼンテーション、ポートフォリオなどで見せることができる。制作の中でデジタル表現を生かすことができる。

授業概要

テーマと素材を見つけ、それを基にキャラクターを制作する。新しいキャラクターとその価値を作り、それを効果的に伝える方法を考える。またそれらのキャラクターをどのように展開していけば良いかを、見せ方を含めて課題制作の中で考える。AdobePhotoshop に加えて Illustrator を制作に使用して、2つのソフトの連携についても学ぶ。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	担当教員はイラストレーターとしての35年の実務経験を基に、キャラクターの発想やデザイン方法、デジタルでの制作方法を指導する。
課題提出と課題内容を評価	100%	
	%	
	%	
	%	

教科書

必要に応じてプリントと教材ファイルを配付する。

参考書・参考文献

必要に応じて適宜紹介する。

参考 URL

科目名	キャラクター制作Ⅱ			教員名	よしみ かずひこ		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	3406

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	キャラクターデザイン3・シンボルキャラクター1(Adobe Illustrator 使用)
第2回	キャラクターデザイン3・シンボルキャラクター2
第3回	キャラクターデザイン3・シンボルキャラクター3
第4回	キャラクターデザイン3・シンボルキャラクター4
第5回	プレゼンテーション
第6回	キャラクターデザイン4・実在の人物を使ったキャラクター1（Adobe Photoshop などを使用）
第7回	キャラクターデザイン4・実在の人物を使ったキャラクター2
第8回	キャラクターデザイン4・実在の人物を使ったキャラクター3
第9回	キャラクターデザイン4・実在の人物を使ったキャラクター4
第10回	講評
第11回	キャラクターデザイン5・3人のキャラクター1(Adobe Photoshop などを使用)
第12回	キャラクターデザイン5・3人のキャラクター2
第13回	キャラクターデザイン5・3人のキャラクター3
第14回	キャラクターデザイン5・3人のキャラクター4
第15回	プレゼンテーション

受講上の注意
毎回授業の最初に課題の説明や、教材やアプリケーションの説明を行う。遅刻をしないこと。提出課題のデータは各自の USB メモリへも保存すること。USB メモリが破損した時の為に予備 USB メモリや自宅 PC へのバックアップは必須。オリジナル作品であること。

特記事項

科目名	キャラクター制作Ⅱ			教員名	よしみ かずひこ		
期区分	後期	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			年次	1	履修コード	6405

授業目的と到達目標

キャラクター制作Ⅰで学んだ知識と技術を踏まえて、様々なテーマ、素材からキャラクターをデザインする。キャラクターの展開を考え発表する。デジタル制作での応用技術を修得する。具体的な目標。魅力的なキャラクターを具現化できる。その魅力をキャラクター表、プレゼンテーション、ポートフォリオなどで見せることができる。制作の中でデジタル表現を生かすことができる。

授業概要

テーマと素材を見つけ、それを基にキャラクターを制作する。新しいキャラクターとその価値を作り、それを効果的に伝える方法を考える。またそれらのキャラクターをどのように展開していけば良いかを、見せ方を含めて課題制作の中で考える。Adobe Photoshop に加えて Illustrator を制作に使用して、2つのソフトの連携についても学ぶ。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	担当教員はイラストレーターとしての35年の実務経験を基に、キャラクターの発想やデザイン方法、デジタルでの制作方法を指導する。
課題提出と課題内容を評価	100%	
	%	
	%	
	%	

教科書

必要に応じてプリントと教材ファイルを配付する。

参考書・参考文献

必要に応じて適宜紹介する。

参考 URL

科目名	キャラクター制作Ⅱ			教員名	よしみ かずひこ		
期区分	後期	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			年次	1	履修コード	6405

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	キャラクターデザイン3・シンボルキャラクター1(Adobe Illustrator 使用)
第2回	キャラクターデザイン3・シンボルキャラクター2
第3回	キャラクターデザイン3・シンボルキャラクター3
第4回	キャラクターデザイン3・シンボルキャラクター4
第5回	プレゼンテーション
第6回	キャラクターデザイン4・実在の人物を使ったキャラクター1（Adobe Photoshop などを使用）
第7回	キャラクターデザイン4・実在の人物を使ったキャラクター2
第8回	キャラクターデザイン4・実在の人物を使ったキャラクター3
第9回	キャラクターデザイン4・実在の人物を使ったキャラクター4
第10回	講評
第11回	キャラクターデザイン5・3人のキャラクター1(Adobe Photoshop などを使用)
第12回	キャラクターデザイン5・3人のキャラクター2
第13回	キャラクターデザイン5・3人のキャラクター3
第14回	キャラクターデザイン5・3人のキャラクター4
第15回	プレゼンテーション

受講上の注意
毎回授業の最初に課題の説明や、教材やアプリケーションの説明を行う。遅刻をしないこと。提出課題のデータは各自の USB メモリへも保存すること。USB メモリが破損した時の為に予備 USB メモリや自宅 PC へのバックアップは必須。オリジナル作品であること。

特記事項

科目名	デッサン I			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	6126

授業目的と到達目標

デッサンは技術を習得するだけでなく、物の見方や考え方に大きな影響を与えます。つまり多くの創作活動に役立ちます。省く部分、活かす部分を選択し「人にどう伝えるか？」を考えることでセンスを磨くことにつながります。

授業概要

立方体、球、円柱、円すいの基本のモチーフから、数点のモチーフをどの位置にどれくらいの大きさで描く画面に納めるように配置するかの構図のとり方、バランスの考え方や、質感表現、動物、透視図法を学びます。

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。
授業に取り組む姿勢	70%	
出席率	30%	
	%	
	%	
	%	

教科書

特にはありませんが、必要に応じプリントを用意して配布いたします。

参考書・参考文献

資料をプリントして配布いたします。

参考 URL

科目名	デッサン I			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	6126

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	ウォーミングアップとしてモノクロ（グレースケール）チャートを作ります。明暗表を作ることで鉛筆のもつ黒色のバリエーションを知ります。
第2回	立方体（缶、牛乳パック等）球（たまご等）円柱（缶コーヒー等）描く プリントを配布
第3回	透明なものを描く（ビンや電球等）
第4回	透明なものを描く
第5回	基本の形状をベースに描く（複雑な形にみえても基本の立方体、円柱をベースにあてはめて描くと全体の形がとれます。細部は全体が決まってから描いていきます。）プリント配布
第6回	基本の形状をベースに描く（複雑な形にみえても基本の立方体、円柱をベースにあてはめて描くと全体の形がとれます。細部は全体が決まってから描いていきます。）プリント配布
第7回	複数のモチーフの組み合わせを描く。（フランスパン、ロープ、フォーク、スプーン等の組み合わせ）
第8回	複数のモチーフの組み合わせを描く※2週に渡り制作する時は同じアングルでの写真を撮っておき、形は一週目でとり、二週目で質感を描き込みます。
第9回	背景に布を敷いてその上にビン、グラス、くだもの等を組み合わせ構成し描く
第10回	背景に布を敷いてその上にビン、グラス、くだもの等を組み合わせ構成し描く
第11回	動物を描く 出来るだけ飼ってる猫や犬、鳥等無ければフリー素材等でもかまいませんが自身で撮影した資料がのぞましいです。（携帯の画面でなく、必ずプリントする）
第12回	動物を描く
第13回	透視図法（プリント配布）をベースに風景を描きます。
第14回	透視図法、パースを描く。一点透視、二点透視、三点透視図法を学びます。
第15回	透視図法 パースを描く

受講上の注意
鉛筆（3B～2H くらい）と練り消し、鉛筆を削るためのカッターは必ずもってこること。授業日が月、水、金でない日はケント紙も必ず（月、水、金以外だと画材店がお休みです）

特記事項
デッサンは繰り返し描くことが大切です。授業時間以外でも様々な形や構図を意識し生活していこう。これはデッサンの授業に限らずすべてに通じる事です。

科目名	デッサン I			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	6128

授業目的と到達目標

デッサンは技術を習得するだけでなく、物の見方や考え方に大きな影響を与えます。つまり多くの創作活動に役立ちます。省く部分、活かす部分を選択し「人にどう伝えるか？」を考えることでセンスを磨くことにつながります。

授業概要

数点のモチーフをどの位置にどれくらいの大きさで描く画面に納める様に配置するかの構図の取り方やバランスの考え方、質感表現、動物の描き方、透視図法を学びます。

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。
授業に取り組む姿勢	70%	
出席率	30%	
	%	
	%	
	%	

教科書

特にありませんが必要に応じてプリントを用意して配布いたします。

参考書・参考文献

資料をプリントして配布いたします。

参考 URL

科目名	デッサン I			教員名	中野 クニヒコ		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	6128

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	葉っぱと開いた状態の本の組み合わせを描く。画面映えする構図を考え配置します。
第2回	「葉っぱと本」葉脈も見逃さず葉の艶も表現、本は文字を描こうと思わず、らしく筆圧をかえながら描きます。表紙と中のページの紙の質感も意識。
第3回	複雑な形状を描く・・・透明なビンに入った花を描く
第4回	複雑な形状を描く・・・花や葉、ビンの中の表現に注意しながら描く
第5回	複雑な形状を描く・・・硬い物を描きます。
第6回	複雑な形状を描く・・・基本の形状（立方体、円柱、球など）をベースに全体の形をとり、細部へ描き進めます。
第7回	複数のモチーフの組み合わせを描く。（フランスパン、ロープ、フォーク、スプーン等の組み合わせ）
第8回	複数のモチーフの組み合わせを描く（※2週に渡り制作の場合は同じアングルでの写真でおさえておきます）形は一週目でとり、二週目で質感を描き込みます。
第9回	背景に布を敷きその上にビンやグラス、くだものを配置。
第10回	背景に布を敷きその上にモチーフを配置して描きます。
第11回	動物を描く 出来るだけ飼ってる猫や犬、鳥等、それが難しい様ならフリー素材より資料としてかまいませんが携帯の画面でなく必ずプリントして使用します。
第12回	動物を描く
第13回	透視図法で描く（プリント配布）風景を描く。
第14回	透視図法、パースを描く・・・一点透視、二点透視、三点透視図法を学びます。
第15回	透視図法 パースを描く

受講上の注意
鉛筆（3B～2H くらい）と練り消し、鉛筆を削るためのカッターは必ず忘れずに持って来てください。授業日が月、水、金以外なら画材店が閉まっていますので、ケント紙も必ず。

特記事項
デッサンは繰り返すことが大切です。授業以外の時間でも様々な形や構図を意識しながら生活していこう。これはデッサンの授業に限らずすべてに通じる事です。

科目名	デッサンⅡ			教員名	小川 阿里香		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	2340

授業目的と到達目標

デッサンは造形の基本を学ぶ方法の一つです。観察し陰の明暗の捉え方などのスキルを身につけます。そしてデッサンで身につけたスキルを仕事に活かすことができるようにします。

授業概要

物の形を見る訓練をします。たとえば球体ならば前に出てくるふくらみ、後ろへ回り込むカーブの形。素材によっては光の反射、強度、透明度が変わってきます。それらを紙に鉛筆等で描いていきます。上手に描ける様になったら、ポートフォリオ用に作品を仕上げます。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	イラストレーターとして 40 年イラストレーション、企業用の漫画、動画、プロダクトデザイン等の仕事をしています。クライアント（企業のスポンサー）に商品の最終仕上がりを理解して頂く為に、絵を描きます。その時にデッサンのスキルは必要になります。
課題	80%	
プレゼン能力	20%	
	%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

アライラストレーション URL) <http://arika7.com/> <http://arika7.com>

科目名	デッサンⅡ			教員名	小川 阿里香		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	2340

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	デッサンがどのように仕事に役立つかをお見せします。紙やイラストボード、画材の使用方法をお教えます。資本的な物の形（球体や四角）を観察し、鉛筆で絵を描く。
第2回	グラス、スプーン等を選んで、鉛筆で絵を描く。
第3回	鉛筆、色鉛筆で、葉と水滴を描く。
第4回	好きなモチーフを選んで、色鉛筆で絵を描く。
第5回	ペン画で手を描く。
第6回	鉛筆、色鉛筆、ペンのいずれかを選んで顔を描く。
第7回	水彩絵の具を使い絵を描きます。
第8回	ポートフォリオに使用できるレベルの絵を描く
第9回	ポートフォリオに使用できるレベルの絵を描く
第10回	観察する力を養うためにリアルなデッサンに挑戦する
第11回	観察する力を養うためにリアルなデッサンに挑戦する
第12回	トリックアートを描きます。アイディアを考えラフスケッチを描く
第13回	絵を描く。
第14回	絵を描く。
第15回	絵を描く。合評をします。

受講上の注意
原則として授業時間内における制作作品のみ評価致します。会社に入れば、環境を選ぶことができません。どのような環境の中でも集中して作業ができる様に努力して下さい。

特記事項
クライアント（企業のスポンサー）に商品の最終仕上がりを理解して頂く為に、絵を描きます。その時にデッサンのスキルは必要になります。

科目名	デッサンⅡ			教員名	小川 阿里香		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	4319

授業目的と到達目標

デッサンは造形の基本を学ぶ方法の一つです。観察し陰の明暗の捉え方などのスキルを身につけます。そしてデッサンで身につけたスキルを仕事に活かすことができるようにします。

授業概要

物の形を見る訓練をします。たとえば球体ならば前に出てくるふくらみ、後ろへ回り込むカーブの形。素材によっては光の反射、強度、透明度が変わってきます。それらを紙に鉛筆等で描いていきます。上手に描ける様になったら、ポートフォリオ用に作品を仕上げます。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	イラストレーターとして 40 年イラストレーション、企業用の漫画、動画、プロダクトデザイン等の仕事をしています。クライアント（企業のスポンサー）に商品の最終仕上がりを理解して頂く為に、絵を描きます。その時にデッサンのスキルは必要になります。
課題	80%	
プレゼン能力	20%	
	%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

アライラストレーション URL) <http://arika7.com/> <http://arika7.com>

科目名	デッサンⅡ			教員名	小川 阿里香		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	4319

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	デッサンがどのように仕事に役立つかをお見せします。 紙やイラストボード、画材の使用方法をお教えます。 鉛筆、色鉛筆で葉と水滴を描く。
第2回	ペン画で手を描く。
第3回	鉛筆、色鉛筆、ペンのいずれかを選んで顔を描く
第4回	水彩絵の具を使い絵を描きます。
第5回	ポートフォリオに使用できるレベルの絵を描く
第6回	ポートフォリオに使用できるレベルの絵を描く
第7回	観察する力を養うためにリアルなデッサンに挑戦する
第8回	観察する力を養うためにリアルなデッサンに挑戦する
第9回	観察する力を養うためにリアルなデッサンに挑戦する
第10回	観察する力を養うためにリアルなデッサンに挑戦する
第11回	トリックアートを描きます。アイデアを考える。
第12回	ラフスケッチを描く。
第13回	絵を描く。
第14回	絵を描く。
第15回	絵を描く。合評をします。

受講上の注意
原則として授業時間内における制作作品のみ評価致します。会社に入れば、環境を選ぶことができません。どのような環境の中でも集中して作業ができる様に努力して下さい。

特記事項
クライアント（企業のスポンサー）に商品の最終仕上がりを理解して頂く為に、絵を描きます。その時にデッサンのスキルは必要になります。

科目名	デジタル実習 I			教員名	檜垣 平太		
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			年次	1	履修コード	5125

授業目的と到達目標

Illustrator、Photoshop の操作、応用を学び様々な作業を通して魅力的で共感を呼ぶデザインを構築しデジタルデザイナーとしてのメソッドとスキルを得る事が出来る。

授業概要

グラフィックデザイナーとしての経験を生かした、アプリケーションの機能と操作方法、手法などを説明し、ハンズオンで指導する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	現役グラフィックデザイナーとしての経験を生かしながら、PC・各種アプリケーションの操作方を指導。
作品の完成度	50%	
ソフトの理解度	40%	
テスト	10%	
	%	
	%	

教科書

知識ゼロからきちんと学べる！Illustrator しっかり入門	出) SB クリエイティブ株式会社	著) 高野雅弘
知識ゼロからきちんと学べる！Photoshop しっかり入門	出) SB クリエイティブ株式会社	著) まきのゆみ

参考書・参考文献

必要に応じてコピーにて代行する

参考 URL

科目名	デジタル実習 I			教員名	檜垣 平太		
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			年次	1	履修コード	5125

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	ガイダンス / コンピュータリテラシー、Google アカウント作成
第2回	Illustrator 演習① / 基礎練習（オブジェクトの選択・パスの練習など）
第3回	Illustrator 演習② / 基礎練習の復習（パスの練習・パスファインダー・整列）
第4回	Illustrator 作品制作① / SD キャラ制作（キャラの下絵をペンツールでトレース）
第5回	Illustrator 作品制作② / SD キャラ制作（線と塗りの設定・グループ化）→ 名刺トンボ制作
第6回	Illustrator 作品制作③ / 名刺制作（トンボ・線・印刷について）
第7回	Illustrator 作品制作④ / 名刺制作（カーニング、トラッキング、ベースラインシフト）
第8回	Illustrator 作品制作⑤ → Photoshop 演習① / 名刺制作（OL 化、ロゴマーク）→ 写真加工（選択範囲について）
第9回	Photoshop 演習② / 解像度、レイヤー、スマートオブジェクトについて
第10回	Photoshop 作品制作① / 写真 10 枚以上使用したコラージュ制作
第11回	Photoshop 作品制作② / 写真 10 枚以上使用したコラージュ制作→提出(拡張子について)
第12回	Illustrator&Photoshop 作品制作① / 展覧会の DM①（コラージュ作品を使用、エリア内文字）
第13回	Illustrator&Photoshop 作品制作② / DM②（段落設定、埋め込みとリンクについて）
第14回	Illustrator&Photoshop 作品制作③ / DM③（地図制作）
第15回	テスト / テスト後、未完成作品の制作時間

受講上の注意
●授業内の課題だけでは各ソフトの基礎知識や技法を習得することは難しい。そのため、時間がある時にはソフトに触れて、慣れることが必要不可欠である。その際、分からないことがあれば、教科書などを利用して自分で調べる力も身につけて欲しい。授業内であれば、まず調べてみる。解決しなければ教員にすぐに聞くようにすること。●課題の提出期限厳守。

特記事項

科目名	デジタル実習 I			教員名	牧野 博泰		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	2107

授業目的と到達目標

Illustrator、Photoshop の操作、応用を学び様々な作業を通して魅力的で共感を呼ぶデザインを構築し、デジタルデザイナーとしてのメソッドとスキルを得ることができる。

授業概要

グラフィックデザイナーとしての経験を生かした、アプリケーションの機能と操作方法、手法などを説明し、ハンズオンで指導する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	現役グラフィックデザイナーで、実際のデザインの現場で Illustrator、Photoshop を操作している。また、アートイベントに多数参加、または自らアートイベントを企画・運営している。
課題の完成度	50%	
ソフトの理解度	40%	
テスト	10%	
	%	
	%	

教科書

知識ゼロからきちんと学べる！Illustrator しっかり入門	出) SB クリエイティブ株式会社	著) 高野雅弘
知識ゼロからきちんと学べる！Photoshop しっかり入門	出) SB クリエイティブ株式会社	著) まきのゆみ

参考書・参考文献

必要に応じてコピーにて代行する

参考 URL

科目名	デジタル実習 I			教員名	牧野 博泰		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	2107

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	ガイダンス / コンピュータリテラシー、Google アカウント作成
第2回	Illustrator 演習① / 基礎練習（オブジェクトの選択・パスの練習など）
第3回	Illustrator 演習② / 基礎練習の復習（パスの練習・パスファインダー・整列）
第4回	Illustrator 作品制作① / SD キャラ制作（キャラの下絵をペンツールでトレース）
第5回	Illustrator 作品制作② / SD キャラ制作（線と塗りの設定・グループ化）→ 名刺トンボ制作
第6回	Illustrator 作品制作③ / 名刺制作（トンボ・線・印刷について）
第7回	Illustrator 作品制作④ / 名刺制作（カーニング、トラッキング、ベースラインシフト）
第8回	Illustrator 作品制作⑤ → Photoshop 演習① / 名刺制作（OL 化、ロゴマーク）→ 写真加工（選択範囲について）
第9回	Photoshop 演習② / 解像度、レイヤー、スマートオブジェクトについて
第10回	Photoshop 作品制作① / 画像を 10 枚以上使用したコラージュ制作
第11回	Photoshop 作品制作② / 画像を 10 枚以上使用したコラージュ制作→提出(拡張子について)
第12回	Illustrator&Photoshop 作品制作① / 展覧会の DM①（コラージュ作品を使用、エリア内文字）
第13回	Illustrator&Photoshop 作品制作② / DM②（段落設定、埋め込みとリンクについて）
第14回	Illustrator&Photoshop 作品制作③ / DM③（地図制作）
第15回	テスト / テスト後、未完成作品の制作

受講上の注意
●授業内の課題だけでは各ソフトの基礎知識や技法を習得することは難しい。そのため、時間がある時にはソフトに触れて、慣れることが必要不可欠である。その際、分からないことがあれば、教科書などを利用して自分で調べる力も身につけて欲しい。授業内であれば、まず調べてみる。解決しなければ教員にすぐに聞くようにすること。●課題の提出期限厳守。

特記事項

科目名	デジタル実習Ⅱ			教員名	廣本 亮一		
期区分	後期	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			年次	1	履修コード	2118

授業目的と到達目標

Illustrator,Photoshop の基本的な操作を学びながら、「伝える・伝わる」を考えてデザインすることができる。

授業概要

Illustrator,Photoshop の操作方法を説明し、作品やポートフォリオを制作。ハンズオンで指導する。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	現役のグラフィックデザイナーにより、アプリケーションの特徴や操作方法、作品制作についてハンズオンで指導する。
課題完成度	50%	
課題提出	30%	
受講態度	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

適宜紹介

参考 URL

科目名	デジタル実習Ⅱ			教員名	廣本 亮一		
期区分	後期	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			年次	1	履修コード	2118

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	ガイダンス / Illustrator,Photoshop（操作方法の復習）
第2回	Illustrator,Photoshop 作品制作（キャラクターの描画）
第3回	Illustrator,Photoshop 作品制作 / 小冊子（事例研究/構成）
第4回	Illustrator,Photoshop 作品制作 / タイトルのデザイン（制作）
第5回	Illustrator,Photoshop 作品制作 / タイトルのデザイン（企画/下描き）
第6回	Illustrator,Photoshop 作品制作 / 小冊子（素材の制作、レイアウト）
第7回	Illustrator,Photoshop 作品制作 / 小冊子（ブラッシュアップ）
第8回	プレゼンテーション
第9回	ポートフォリオについて / 「伝える・伝わる」を考える
第10回	ポートフォリオの制作 / コンセプト及び、全体の構成を考える
第11回	ポートフォリオの制作 / レイアウトやテキスト、配色について
第12回	ポートフォリオの制作 / 表紙及び自己紹介頁の制作
第13回	ポートフォリオの制作 / 作品頁の制作
第14回	ポートフォリオの制作 / ブラッシュアップ
第15回	プレゼンテーション

受講上の注意
コミックや雑誌、商品のパッケージや説明書、街のポスターやチラシ、SNS、建築物など、普段何気なく見ているモノやコト、コミュニティ、人などをよく観察し、様々な視点で考察してください。

特記事項

科目名	デジタル実習Ⅱ			教員名	牧野 博泰		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	1123

授業目的と到達目標

Illustrator、Photoshop の基本的な操作を学びながら、「伝える・伝わる」を考えてデザインすることができる。

授業概要

Illustrator、Photoshop の操作方法を説明し、作品やポートフォリオを制作。ハンズオンで指導する。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	現役グラフィックデザイナーで、実際のデザインの現場で Illustrator、Photoshop を操作している。また、アートイベントに多数参加、または自らアートイベントを企画・運営している。
課題完成度	50%	
プレゼンテーション	30%	
受講態度	20%	
	%	
	%	

教科書

デジタル実習Ⅰで購入した本

参考書・参考文献

適宜紹介

参考 URL

科目名	デジタル実習Ⅱ			教員名	牧野 博泰		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	1123

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	ガイダンス / Illustrator と Photoshop（操作方法の復習）
第2回	Illustrator、Photoshop 作品制作（キャラクターの描画）
第3回	Illustrator、Photoshop 作品制作/小冊子（事例研究/構成）
第4回	Illustrator、Photoshop 作品制作/タイトルのデザイン（制作）
第5回	Illustrator、Photoshop 作品制作/タイトルのデザイン（企画/下描き）
第6回	Illustrator、Photoshop 作品制作/小冊子（素材の制作/レイアウト）
第7回	Illustrator、Photoshop 作品制作/小冊子（ブラッシュアップ）
第8回	プレゼンテーション
第9回	ポートフォリオについて / 「伝える・伝わる」を考える
第10回	ポートフォリオの制作 / コンセプト及び、全体の構成を考える
第11回	ポートフォリオの制作 / レイアウトやテキスト、配色について
第12回	ポートフォリオの制作 / 表紙及び自己紹介の制作
第13回	ポートフォリオの制作 / 作品頁の制作
第14回	ポートフォリオの制作 / ブラッシュアップ
第15回	プレゼンテーション

受講上の注意
コミックや雑誌、商品のパッケージや説明書、街のポスターやチラシ、SNS、建築物など、普段何気なく見ているモノやコト、コミュニティ、人などをよく観察し、様々な視点で考察してほしい。

特記事項

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			年次	1	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・ラッキの人体ドローイング 出) オーム社 著) キム・ラッキ

参考書・参考文献

参考 URL

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			年次	1	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①
第2回	頭部②
第3回	全身①
第4回	全身②
第5回	ペンに慣れる（つけペンを使用）・ベタ・ホワイト
第6回	手・腕・胴
第7回	脚・足
第8回	衣服のシワと構造(洋服)
第9回	年齢別
第10回	トーンテクニック・構図学 モノクロイラスト制作①
第11回	モノクロイラスト制作②
第12回	モノクロイラスト制作③
第13回	プレゼンテーション コピックで描く①
第14回	コピックで描く②
第15回	コピックで描く③ 課題提出

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

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	水曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	1	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・ラッキの人体ドローイング 出) オーム社 著) キム・ラッキ

参考書・参考文献

参考 URL

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	水曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	1	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①
第2回	頭部②
第3回	全身①
第4回	全身②
第5回	ペンに慣れる（つけペンを使用）・ベタ・ホワイト
第6回	手・腕・胴
第7回	脚・足
第8回	衣服のシワと構造(洋服)
第9回	年齢別
第10回	トーンテクニック・構図学 モノクロイラスト制作①
第11回	モノクロイラスト制作②
第12回	モノクロイラスト制作③
第13回	プレゼンテーション コピックで描く①
第14回	コピックで描く②
第15回	コピックで描く③ 課題提出

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

科目名	コミックイラストⅡ			教員名	LINNE		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	1119

授業目的と到達目標

キャラクターの展開・応用を行う

授業概要

キャラクターを活かした画面構成を考える各自テーマを決めてカラーイラストを完成させる CLIP STUDIO PAINT で制作

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

必要に応じ、プリントを配布

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	コミックイラストⅡ			教員名	LINNE		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	1119

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	衣類のしわと構造
第2回	アナログ原稿からの線画抽出・デジタルトーン（以下ソフトはすべて CLIP STUDIO PAINT を使用する）
第3回	アニメ塗り・色トレス・色収差
第4回	水彩塗りカラーイラスト制作1・トンボの作り方
第5回	水彩塗りカラーイラスト制作2
第6回	水彩塗りカラーイラスト制作3
第7回	プレゼンテーション エフェクト①
第8回	エフェクト②
第9回	小道具を描く①
第10回	小道具を描く②
第11回	パースを描く
第12回	厚塗り・グリザイユ画法カラーイラスト制作1
第13回	厚塗り・グリザイユ画法カラーイラスト制作2
第14回	厚塗り・グリザイユ画法カラーイラスト制作3
第15回	プレゼンテーション

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。デジタルの時は、USB にデータを保存するため持ってくるように

特記事項

科目名	コミックイラストⅡ			教員名	LINNE		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	2334

授業目的と到達目標

キャラクターの展開・応用を行う

授業概要

キャラクターを活かした画面構成を考える各自テーマを決めてカラーイラストを完成させる CLIP STUDIO PAINT で制作

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

必要に応じ、プリントを配布

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	コミックイラストⅡ			教員名	LINNE		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	1	履修コード	2334

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	衣類のしわと構造
第2回	アナログ原稿からの線画抽出・デジタルトーン（以下ソフトはすべて CLIP STUDIO PAINT を使用する）
第3回	アニメ塗り・色トレス・色収差
第4回	水彩塗りカラーイラスト制作1・トンボの作り方
第5回	水彩塗りカラーイラスト制作2
第6回	水彩塗りカラーイラスト制作3
第7回	プレゼンテーション エフェクト①
第8回	エフェクト②
第9回	小道具を描く①
第10回	小道具を描く②
第11回	パースを描く
第12回	厚塗り・グリザイユ画法カラーイラスト制作1
第13回	厚塗り・グリザイユ画法カラーイラスト制作2
第14回	厚塗り・グリザイユ画法カラーイラスト制作3
第15回	プレゼンテーション

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。デジタルの時は、USB にデータを保存するため持ってくるように

特記事項

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			年次	2	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

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			年次	2	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）

科目名	カラーテクニック I			教員名	佐藤 元		
期区分	前期	曜日	土曜日	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	2	履修コード	5412

授業目的と到達目標

WEB やゲームとかにも応用出来るアニメーションの基礎から、日常所作の動きの作画。色の種類、色の意味、着色画材の種類使い方の基礎。紙質の違い、画材ののりを理解しながらミニジャケットやポストカードの制作をします。

授業概要

○色の持つ意味や役割を考える。○画材の使い方、応用+アニメーション技法基礎。○レイアウトから着色まで、作品制作。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	担当教員は、マンガ家・アニメーター・イラストレーター・ゲームクリエイターとして、45 年の実務経験を持ち、講師歴も 37 年の経験を持っております。そのマルチな考え方、手法から、脳トレなどの発想トレーニングなど、生徒の基本的能力を引き上げ、実務経験からの技術指導までフォローします。
作品評価	30%	
出席率	50%	
授業態度	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	カラーテクニック I			教員名	佐藤 元		
期区分	前期	曜日	土曜日	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	2	履修コード	5412

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	イメージトレーニング。アニメーションの原理と基本。
第2回	物体の動きの違い。振り向きの手法。
第3回	歩き・走りの種類と応用。
第4回	表情と感情表現。
第5回	レイアウトの種類と応用。
第6回	レイアウト空間での日常所作。
第7回	運動・アクション動作基本。
第8回	運動・アクション応用。
第9回	動物の動き基礎。
第10回	炎・水・エフェクトの動き基礎。
第11回	カラー理論基礎。色鉛筆の使い方。べた塗り・グラデーションの作成。
第12回	色鉛筆にて、ミニジャケットの作成。
第13回	コピックの使い方。ぼかし・べた塗りの練習塗り絵。
第14回	コピックにて、ポストカードの作成。
第15回	色鉛筆とコピックの合わせ技でポストカードの作成。

受講上の注意
絵にただ色を置くのではなく、その色の持つ意味も考えて、さらに見ている人に与える印象まで考えて、描くことの重要性を考えて行きましょう。動きの原理を理解して、日々の観察を怠らない。

特記事項

科目名	カラーテクニック I			教員名	佐藤 元		
期区分	後期	曜日	土曜日	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	2	履修コード	6118

授業目的と到達目標

感情や状況に応じたカラーを考え、見ている人の心理にどのような影響を与えるかまでを考える。画材の使い方と、応用も憶える。

授業概要

○色の持つ意味や役割を考える。○画材の使い方、応用。○レイアウトから着色まで、作品制作。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	担当教員は、マンガ家・アニメーター・イラストレーター・ゲームクリエイターとして、43 年の実務経験を持ち、講師歴も 35 年の経験を持っております。そのマルチな考え方、手法から、脳トレなどの発想トレーニングなど、生徒の基本的能力を引き上げ、実務経験からの技術指導までフォローします。
作品評価	30%	
出席率	50%	
授業態度	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	カラーテクニックⅠ			教員名	佐藤 元		
期区分	後期	曜日	土曜日	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	2	履修コード	6118

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	イメージトレーニング。アニメーションの原理と基本。
第2回	物体の動きの違い。振り向きの手法。
第3回	歩き・走りの種類と応用。
第4回	表情と感情表現。
第5回	レイアウトの種類と応用。
第6回	レイアウト空間での日常所作。
第7回	運動・アクション動作基本。
第8回	運動・アクション応用。
第9回	動物の動き基礎。
第10回	炎・水・エフェクトの動き基礎。
第11回	カラー理論基礎。色鉛筆の使い方。べた塗り・グラデーションの作成。
第12回	色鉛筆にて、ミニジャケットの作成。
第13回	コピックの使い方。ぼかし・べた塗りの練習塗り絵。
第14回	コピックにて、ポストカードの作成。
第15回	色鉛筆とコピックの合わせ技でポストカードの作成。

受講上の注意
絵にただ色を置くのではなく、その色の持つ意味も考えて、さらに見ている人に与える印象まで考えて、描くことの重要性を考えて行きましょう。動きの原理を理解して、日々の観察を怠らない。

特記事項

科目名	カラーテクニックⅡ			教員名	加藤 ルミ		
期区分	後期	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			年次	2	履修コード	2336

授業目的と到達目標

画力の底上げを目的とし、キャラクター制作のための、より自然な人体の動きを作画できるようにする。

授業概要

人体の解剖学と併用しながら、クロッキーを行う。色々な画材を使用することで表現の幅を広げる。

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%	
授業態度態度	20%	
	%	
	%	
	%	

教科書

キム・ラッキの人体ドローイング 出) オーム社著)キム・ラッキ

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	カラーテクニックⅡ			教員名	加藤 ルミ		
期区分	後期	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			年次	2	履修コード	2336

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	人物クロッキー(基本ポーズ)
第2回	人物クロッキー(座る・寝る)
第3回	人物クロッキー(歩く・走る)
第4回	人物クロッキー(アオリ・フカン)
第5回	人物クロッキー(アクション)
第6回	カラーイラスト制作(厚塗り)①
第7回	カラーイラスト制作(厚塗り)②
第8回	カラーイラスト制作(厚塗り)③
第9回	カラーイラスト制作(厚塗り)④
第10回	プレゼンテーション・人物クロッキー(武器)①
第11回	人物クロッキー(武器)②
第12回	カラーイラスト制作（透明水彩）①
第13回	カラーイラスト制作（透明水彩）②
第14回	カラーイラスト制作（透明水彩）③
第15回	プレゼンテーション・人物クロッキー(二人のポーズ)

受講上の注意
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

科目名	カラーテクニックⅡ			教員名	加藤 ルミ		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	1407

授業目的と到達目標

画力の底上げを目的とし、キャラクター制作のための、より自然な人体の動きを作画できるようにする。

授業概要

人体の解剖学と併用しながら、クロッキーを行う。色々な画材を使用することで表現の幅を広げる。

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%	
授業態度態度	20%	
	%	
	%	
	%	

教科書

キム・ラッキの人体ドローイング 出) オーム社著)キム・ラッキ

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	カラーテクニックⅡ			教員名	加藤 ルミ		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	1407

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	人物クロッキー(基本ポーズ)
第2回	人物クロッキー(座る・寝る)
第3回	人物クロッキー(歩く・走る)
第4回	人物クロッキー(アオリ・フカン)
第5回	人物クロッキー(アクション)
第6回	カラーイラスト制作(厚塗り)①
第7回	カラーイラスト制作(厚塗り)②
第8回	カラーイラスト制作(厚塗り)③
第9回	カラーイラスト制作(厚塗り)④
第10回	プレゼンテーション・人物クロッキー(武器)①
第11回	人物クロッキー(武器)②
第12回	カラーイラスト制作（透明水彩）①
第13回	カラーイラスト制作（透明水彩）②
第14回	カラーイラスト制作（透明水彩）③
第15回	プレゼンテーション・人物クロッキー(二人のポーズ)

受講上の注意
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

科目名	コンテンツアート I			教員名	才村 昌子		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	2120

授業目的と到達目標

デザイン分野に共通するデジタル表現の知識、Illustrator Photoshop の技術向上。更に、専門領域で必要なソフト操作技術へと進める。デジタル表現からビジュアルコミュニケーションを考察する。

授業概要

専門領域でのデジタル表現の考え方や広がり解説し理解を深める。Illustrator、Photoshop の技術向上、グラフィックデザイン、イラストレーションへの展開。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	グラフィックデザイナー、イラストレーター。展覧会ポスターデザイン、CD ジャケットデザイン、挿絵、装画イラストレーションなど美術、音楽、文芸出版に及ぶ芸術分野で広くビジュアルコミュニケーションデザインを手掛ける。
受講態度	50%	
制作課題による評価	50%	
	%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	コンテンツアート I			教員名	才村 昌子		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	2120

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第 1 回	スキルテスト
第 2 回	Adobe Illustrator スキルアップ課題
第 3 回	Adobe Illustrator スキルアップ課題
第 4 回	Adobe Illustrator スキルアップ課題
第 5 回	Adobe Illustrator スキルアップ課題
第 6 回	Adobe Illustrator スキルアップ課題
第 7 回	Adobe Illustrator スキルアップ課題
第 8 回	Adobe Illustrator スキルアップ課題
第 9 回	オリジナルキャラクター、パッケージデザインへの展開
第 10 回	制作
第 11 回	制作
第 12 回	制作
第 13 回	制作
第 14 回	制作
第 15 回	講評

受講上の注意
制作、仕上げは adobe illustrator, photoshop で行います。課題内容の仕様、提出期限を守ること。

特記事項

科目名	コンテンツアート I			教員名	才村 昌子		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	3114

授業目的と到達目標

デザイン分野に共通するデジタル表現の知識、Illustrator Photoshop の技術向上。更に、専門領域で必要なソフト操作技術へと進める。デジタル表現からビジュアルコミュニケーションを考察する。

授業概要

専門領域でのデジタル表現の考え方や広がり进行解説し理解を深める。Illustrator、Photoshop の技術向上、グラフィックデザイン、イラストレーションへの展開。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	グラフィックデザイナー、イラストレーター。展覧会ポスターデザイン、CD ジャケットデザイン、挿絵、装画イラストレーションなど美術、音楽、文芸出版に及ぶ芸術分野で広くビジュアルコミュニケーションデザインを手掛ける。
受講態度	50%	
制作課題による評価	50%	
	%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	コンテンツアート I			教員名	才村 昌子		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	3114

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	スキルテスト
第2回	Adobe Illustrator スキルアップ課題
第3回	Adobe Illustrator スキルアップ課題
第4回	Adobe Illustrator スキルアップ課題
第5回	Adobe Illustrator スキルアップ課題
第6回	Adobe Illustrator スキルアップ課題
第7回	Adobe Illustrator スキルアップ課題
第8回	Adobe Illustrator スキルアップ課題
第9回	オリジナルキャラクター、パッケージデザインへの展開
第10回	制作
第11回	制作
第12回	制作
第13回	制作
第14回	制作
第15回	講評

受講上の注意
制作、仕上げは adobe illustrator, photoshop で行います。課題内容の仕様、提出期限を守ること。

特記事項

科目名	コンテンツアート II			教員名	才村 昌子		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	2121

授業目的と到達目標

デザイン分野に共通するデジタル表現の知識、Illustrator Photoshop の技術向上。更に、専門領域で必要なソフト操作技術へと進める。デジタル表現からビジュアルコミュニケーションを考察する。

授業概要

専門領域でのデジタル表現の考え方や広がり解説しデザインへの理解を深める。Illustrator、Photoshop の技術向上、ビジュアルコミュニケーション、イラストレーションへの展開。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	グラフィックデザイナー、イラストレーター。展覧会ポスターデザイン、CD ジャケットデザイン、挿絵、装画イラストレーションなど美術、音楽、文芸出版に及ぶ芸術分野で広くビジュアルコミュニケーションデザインを手掛ける。
受講態度	50%	
制作課題による評価	50%	
	%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	コンテンツアートⅡ			教員名	才村 昌子		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	2121

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	美術史を紐解く、作詩。
第2回	ボーカロイドオリジナルキャラクター企画
第3回	キャラクターロゴデザイン
第4回	キャラクターロゴデザイン
第5回	制作
第6回	制作
第7回	ラッピングバス
第8回	制作
第9回	制作
第10回	講評
第11回	立体ギフトボックスデザイン
第12回	制作
第13回	制作
第14回	制作
第15回	講評

受講上の注意
制作、仕上げは adobe illustrator, photoshop で行います。課題内容の仕様、提出期限を守ること。

特記事項

科目名	コンテンツアート II			教員名	才村 昌子		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	3125

授業目的と到達目標

デザイン分野に共通するデジタル表現の知識、Illustrator Photoshop の技術向上。更に、専門領域で必要なソフト操作技術へと進める。デジタル表現からビジュアルコミュニケーションを考察する。

授業概要

専門領域でのデジタル表現の考え方や広がり解説しデザインへの理解を深める。Illustrator、Photoshop の技術向上、ビジュアルコミュニケーション、イラストレーションへの展開。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	グラフィックデザイナー、イラストレーター。展覧会ポスターデザイン、CD ジャケットデザイン、挿絵、装画イラストレーションなど美術、音楽、文芸出版に及ぶ芸術分野で広くビジュアルコミュニケーションデザインを手掛ける。
受講態度	50%	
制作課題による評価	50%	
	%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	コンテンツアート II			教員名	才村 昌子		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	3125

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	美術史を紐解く、作詩。
第2回	ボーカロイドオリジナルキャラクター企画
第3回	キャラクターロゴデザイン
第4回	キャラクターロゴデザイン
第5回	制作
第6回	制作
第7回	ラッピングバス
第8回	制作
第9回	制作
第10回	講評
第11回	立体ギフトボックスデザイン
第12回	制作
第13回	制作
第14回	制作
第15回	講評

受講上の注意
制作、仕上げは adobe illustrator, photoshop で行います。課題内容の仕様、提出期限を守ること。

特記事項

科目名	デジタルアート I			教員名	廣本 亮一		
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			年次	2	履修コード	5306

授業目的と到達目標

After Effects、Premiere Pro の基本的な操作方法を制作を通して学ぶ。モーショングラフィックスや動画編集などクリエイティブな現場で必要となるスキルを身につける事ができる。

授業概要

After Effects、Premiere Pro の機能と基本的な操作方法を説明し、ハンズオンで指導する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	現役のグラフィックデザイナーにより、アプリケーションの特徴や操作方法、制作手法などを説明。ハンズオンで指導する。
作品完成度	50%	
課題提出	30%	
受講態度	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

適宜紹介

参考 URL

科目名	デジタルアート I			教員名	廣本 亮一		
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			年次	2	履修コード	5306

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	ガイダンス / AE について、インターフェイス・キーフレーム・コンポジションについて
第2回	練習課題① / テキストアニメーション
第3回	練習課題② / シェイプアニメーション
第4回	練習課題③ / マスクを使用したアニメーション
第5回	練習課題④ / 3D レイヤーを使用したアニメーション
第6回	練習課題⑤ / ノルオブジェクトを使用したアニメーション
第7回	練習課題⑥ / 3D トラッキングを使用したアニメーション
第8回	premier pro/ インターフェイス・ワークスペース・プロジェクトについて
第9回	練習課題⑦/ タイムラインの基本操作・カット編集
第10回	練習課題⑧/ テキストツール・エッセンシャルグラフィックについて
第11回	練習課題⑨ / 映像効果（トランジション、クロップ、手ぶれ補正など）について
第12回	練習課題⑩ / 色補正について
第13回	最終課題制作
第14回	最終課題制作
第15回	合評

受講上の注意
常日頃より「映像」や「動き」を観察し、動きの時間を考察する。普段、鑑賞しているマンガやアニメーションに対し、作品を楽しむだけではなく、表現手法、構成などを観察する。マンガ、アニメーションだけではなく、広告、CM、映画、演劇、アートなど幅広く興味を持ち観察する。

特記事項

科目名	デジタルアート I			教員名	廣本 亮一		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	4128

授業目的と到達目標

After Effects、Premiere Pro の基本的な操作方法を制作を通して学ぶ。モーショングラフィックスや動画編集などクリエイティブな現場で必要となるスキルを身につける事ができる。

授業概要

After Effects、Premiere Pro の機能と基本的な操作方法などを説明し、ハンズオンで指導する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	現役のグラフィックデザイナーにより、アプリケーションの特徴や操作方法、制作手法などを説明。ハンズオンで指導する。
作品完成度	50%	
課題提出	30%	
受講態度	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

適宜紹介

参考 URL

科目名	デジタルアート I			教員名	廣本 亮一		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	4128

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	ガイダンス / AE について、インターフェイス・キーフレーム・コンポジションについて
第2回	練習課題① / テキストアニメーション
第3回	練習課題② / シェイプアニメーション
第4回	練習課題③ / マスクを使用したアニメーション
第5回	練習課題④ / 3D レイヤーを使用したアニメーション
第6回	練習課題⑤ / ノルオブジェクトを使用したアニメーション
第7回	練習課題⑥ / 3D トラッキングを使用したアニメーション
第8回	premier pro/ インターフェイス・ワークスペース・プロジェクトについて
第9回	練習課題⑦/ タイムラインの基本操作・カット編集
第10回	練習課題⑧/ テキストツール・エッセンシャルグラフィックについて
第11回	練習課題⑨/ 映像効果（トランジション、クロップ、手ぶれ補正など）について
第12回	練習課題⑩/ 色補正について
第13回	最終課題制作
第14回	最終課題制作
第15回	合評

受講上の注意
普段、鑑賞しているマンガやアニメーションに対し、作品を楽しむだけではなく、表現手法、構成などを観察する。マンガ、アニメーションだけではなく、広告、CM、映画、演劇、アートなど幅広く興味を持ち観察する。

特記事項

科目名	デジタルアートⅡ			教員名	檜垣 平太		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	4118

授業目的と到達目標

コミックイラストが使用される媒体（印刷、Web、映像、ゲーム等）は多様化が進んでいます。この授業では、各媒体（印刷、Web、ゲーム）に必要な基礎・応用制作能力の向上を目標とします。

授業概要

選択制でゲーム UI 制作（Adobe Photoshop、プロトタイプ制作アプリを使用し UI デザインの基礎を学ぶ）か、Live2D によるモデル制作を学びます。また、Adobe InDesign 使用による印刷物制作能力の向上を目指します。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	現役グラフィックデザイナーにより、デジタル環境でのデザインやイラストレーション制作を指導します。
受講姿勢	40%	
技能習得	40%	
制作物の完成度	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

必要に応じてコピーにて代行する 10 日でマスターLive2D モデルメイキング講座[増補改訂版]出)技術評論社 著)fumi Live2D モデリング&アニメーション Tips 出)技術評論社 著)唐揚丸、乾物ひもの、ののん、fumi

参考 URL

科目名	デジタルアーツⅡ			教員名	檜垣 平太		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	4118

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	選択制/A__ゲーム UI 制作 1（UI/UX デザインについて）／B__Live 2 D モデル制作 1（Live 2 D について）
第2回	選択制/A__ゲーム UI 制作 2（ワイヤーフレームの作成）／B__Live 2 D モデル制作 2（素材制作）
第3回	選択制/A__ゲーム UI 制作 3（素材制作）／B__Live 2 D モデル制作 3（素材制作）
第4回	選択制/A__ゲーム UI 制作 4（素材制作）／B__Live 2 D モデル制作 4（素材制作）
第5回	選択制/A__ゲーム UI 制作 5（素材制作）／B__Live 2 D モデル制作 5（素材制作）
第6回	選択制/A__ゲーム UI 制作 6（素材制作）／B__Live 2 D モデル制作 6（モデル制作）
第7回	選択制/A__ゲーム UI 制作 7（レイアウト）／B__Live 2 D モデル制作 7（モデル制作）
第8回	選択制/A__ゲーム UI 制作 8（レイアウト）／B__Live 2 D モデル制作 8（モデル制作）
第9回	選択制/A__ゲーム UI 制作 9（レイアウト）／B__Live 2 D モデル制作 9（モデル制作）
第10回	選択制/A__ゲーム UI 制作 10（プロトタイプの実作）／B__Live 2 D モデル制作 10（トラッキング作業）
第11回	選択制/A__ゲーム UI 制作 11（プロトタイプの実作）／B__Live 2 D モデル制作 11（トラッキング作業）
第12回	合評
第13回	冊子デザイン・レイアウト実習 1（Adobe Indesign 使用）
第14回	冊子デザイン・レイアウト実習 2（Adobe Indesign 使用）
第15回	冊子デザイン・レイアウト実習 3（Adobe Indesign 使用）と総合合評

受講上の注意
●課題の提出期限厳守。●授業内の単位を取る為の課題と受け身の姿勢ではなく、自身の成長する為の課題と 思い取り組んでください。

特記事項

科目名	デジタルアートⅡ			教員名	檜垣 平太		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	3129

授業目的と到達目標

コミックイラストが使用される媒体（印刷、Web、映像、ゲーム等）は多様化が進んでいます。この授業では、各媒体（印刷、Web、ゲーム）に必要な基礎・応用制作能力の向上を目標とします。

授業概要

選択制でゲーム UI 制作（Adobe Photoshop、プロトタイプ制作アプリを使用し UI デザインの基礎を学ぶ）か、Live2D によるモデル制作を学びます。また、Adobe InDesign 使用による印刷物制作能力の向上を目指します。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	現役グラフィックデザイナーにより、デジタル環境でのデザインやイラストレーション制作を指導します。
受講姿勢	40%	
技能習得	40%	
制作物の完成度	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

必要に応じてコピーにて代行する 10 日でマスターLive2D モデルメイキング講座[増補改訂版]出)技術評論社 著)fumi Live2D モデリング&アニメーション Tips 出)技術評論社 著)唐揚丸、乾物ひもの、ののん、fumi

参考 URL

科目名	デジタルアーツⅡ			教員名	檜垣 平太		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	3129

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	選択制/A__ゲーム UI 制作 1（UI/UX デザインについて）／B__Live 2 D モデル制作 1（Live 2 D について）
第2回	選択制/A__ゲーム UI 制作 2（ワイヤーフレームの作成）／B__Live 2 D モデル制作 2（素材制作）
第3回	選択制/A__ゲーム UI 制作 3（素材制作）／B__Live 2 D モデル制作 3（素材制作）
第4回	選択制/A__ゲーム UI 制作 4（素材制作）／B__Live 2 D モデル制作 4（素材制作）
第5回	選択制/A__ゲーム UI 制作 5（素材制作）／B__Live 2 D モデル制作 5（素材制作）
第6回	選択制/A__ゲーム UI 制作 6（素材制作）／B__Live 2 D モデル制作 6（モデル制作）
第7回	選択制/A__ゲーム UI 制作 7（レイアウト）／B__Live 2 D モデル制作 7（モデル制作）
第8回	選択制/A__ゲーム UI 制作 8（レイアウト）／B__Live 2 D モデル制作 8（モデル制作）
第9回	選択制/A__ゲーム UI 制作 9（レイアウト）／B__Live 2 D モデル制作 9（モデル制作）
第10回	選択制/A__ゲーム UI 制作 10（プロトタイプの実作）／B__Live 2 D モデル制作 10（トラッキング作業）
第11回	選択制/A__ゲーム UI 制作 11（プロトタイプの実作）／B__Live 2 D モデル制作 11（トラッキング作業）
第12回	合評
第13回	冊子デザイン・レイアウト実習 1（Adobe Indesign 使用）
第14回	冊子デザイン・レイアウト実習 2（Adobe Indesign 使用）
第15回	冊子デザイン・レイアウト実習 3（Adobe Indesign 使用）と総合合評

受講上の注意

特記事項
都合により、特別講座になる場合があります。

科目名	コミックイラストⅢ			教員名	渡邊 翔太		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	3131

授業目的と到達目標

複数のラフ案からアイディアの足し算と引き算を駆使して、より良い一枚の作品を制作できるようにする。

授業概要

イラストのコンセプト作り、ラフ案での打ち合わせ、構図の取り方などをハンズオンで指導する。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	ゲーム会社にてプランナー兼デザイナーを務めた経験を生かした、アプリケーションの機能と操作方法、手法などを説明し、ハンズオンで指導する。
作品完成度	60%	
提出物	20%	
受講態度	20%	
	%	
	%	

教科書

適宜プリント配布

参考書・参考文献

適宜紹介

参考 URL

科目名	コミックイラストⅢ			教員名	渡邊 翔太		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	3131

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	ガイダンス/この授業への取り組み方と準備物について・キャラクターデザインの下描き
第2回	キャラクターイラストの制作①/ラフを元に作品サイズにペン入れ、レイヤー分け
第3回	キャラクターイラストの制作②/表情バリエーション制作、アイテムデザイン制作
第4回	カレンダーイラストの制作①/ラフ制作、ラフチェック
第5回	カレンダーイラストの制作②/ラフを元に作品サイズに下描き
第6回	カレンダーイラストの制作③/着彩作業、印刷し色味調整と加筆修正
第7回	カレンダーイラストの制作④/作品のフィニッシュワーク、印刷と合評
第8回	大阪メトロの公募イラスト制作①/ラフ制作、ラフチェック
第9回	大阪メトロの公募イラスト制作②/ラフを元に作品サイズに下描き
第10回	大阪メトロの公募イラスト制作③/着彩作業、印刷し色味調整と加筆修正
第11回	大阪メトロの公募イラスト制作④/作品のフィニッシュワーク、印刷と合評
第12回	最終課題制作（ゲームのイメージボード制作）①/ラフ制作、ラフチェック
第13回	最終課題制作（ゲームのイメージボード制作）②/ラフを元に作品サイズに下描き
第14回	最終課題制作（ゲームのイメージボード制作）③/着彩作業、印刷し色味調整と加筆修正
第15回	最終課題制作（ゲームのイメージボード制作）④/作品のフィニッシュワーク、印刷と合評

受講上の注意
毎回簡単な課外課題を出題。授業の中盤で展示作業あり。

特記事項

科目名	コミックイラストⅢ			教員名	渡邊 翔太		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	4321

授業目的と到達目標

複数のラフ案からアイディアの足し算と引き算を駆使して、より良い一枚の作品を制作できるようにする。

授業概要

イラストのコンセプト作り、ラフ案での打ち合わせ、構図の取り方などをハンズオンで指導する。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	ゲーム会社にてプランナー兼デザイナーを務めた経験を生かした、アプリケーションの機能と操作方法、手法などを説明し、ハンズオンで指導する。
作品完成度	60%	
提出物	20%	
受講態度	20%	
	%	
	%	

教科書

適宜プリント配布

参考書・参考文献

適宜紹介

参考 URL

科目名	コミックイラストⅢ			教員名	渡邊 翔太		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	4321

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	ガイダンス/この授業への取り組み方と準備物について・キャラクターデザインの下描き
第2回	キャラクターイラストの制作①/ラフを元に作品サイズにペン入れ、レイヤー分け
第3回	キャラクターイラストの制作②/表情バリエーション制作、アイテムデザイン制作
第4回	カレンダーイラストの制作①/ラフ制作、ラフチェック
第5回	カレンダーイラストの制作②/ラフを元に作品サイズに下描き
第6回	カレンダーイラストの制作③/着彩作業、印刷し色味調整と加筆修正
第7回	カレンダーイラストの制作④/作品のフィニッシュワーク、印刷と合評
第8回	大阪メトロの公募イラスト制作①/ラフ制作、ラフチェック
第9回	大阪メトロの公募イラスト制作②/ラフを元に作品サイズに下描き
第10回	大阪メトロの公募イラスト制作③/着彩作業、印刷し色味調整と加筆修正
第11回	大阪メトロの公募イラスト制作④/作品のフィニッシュワーク、印刷と合評
第12回	最終課題制作（ゲームのイメージボード制作）①/ラフ制作、ラフチェック
第13回	最終課題制作（ゲームのイメージボード制作）②/ラフを元に作品サイズに下描き
第14回	最終課題制作（ゲームのイメージボード制作）③/着彩作業、印刷し色味調整と加筆修正
第15回	最終課題制作（ゲームのイメージボード制作）④/作品のフィニッシュワーク、印刷と合評

受講上の注意
毎回簡単な課外課題を出題。授業の中盤で展示作業あり。

特記事項

科目名	コミックイラストⅣ			教員名	加藤 ルミ		
期区分	後期	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			年次	2	履修コード	3124

授業目的と到達目標

より完成度が高く、個性ある表現ができるイラスト制作を目指す

授業概要

表現や発想・世界観を自分なりに細部までこだわった（テーマ・コンセプト・ストーリー性など）集大成のイラスト制作

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

必要に応じ、プリントを配布

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	コミックイラストⅣ			教員名	加藤 ルミ		
期区分	後期	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			年次	2	履修コード	3124

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	卒業制作展でのイラスト制作（テーマを決め、方向性を明確にしていく）
第2回	ラフチェック 1
第3回	ラフチェック 2
第4回	プレゼンテーション（1回目） 構図確定
第5回	方向性など、確認・確定して修正を行う
第6回	作品制作 1
第7回	作品制作 2
第8回	作品制作 3
第9回	プレゼンテーション（2回目） 色の変更や小道具の追加など、ブラッシュアップを行う
第10回	作品制作 4
第11回	作品制作 5
第12回	作品制作 6
第13回	最終作品チェック・データ提出
第14回	各個人の展示方法によるパネル製作
第15回	プレゼンテーション 総評

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。デジタル時は、USB にデータを保存するため、持ってくるように

特記事項

科目名	コミックイラストⅣ			教員名	加藤 ルミ		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	6130

授業目的と到達目標

より完成度が高く、個性ある表現ができるイラスト制作を目指す

授業概要

表現や発想・世界観を自分なりに細部までこだわった（テーマ・コンセプト・ストーリー性など）集大成のイラスト制作

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

必要に応じ、プリントを配布

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	コミックイラストⅣ			教員名	加藤 ルミ		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	6130

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	卒業制作展でのイラスト制作（テーマを決め、方向性を明確にしていく）
第2回	ラフチェック 1
第3回	ラフチェック 2
第4回	プレゼンテーション（1回目） 構図確定
第5回	方向性など、確認・確定して修正を行う
第6回	作品制作 1
第7回	作品制作 2
第8回	作品制作 3
第9回	プレゼンテーション（2回目） 色の変更や小道具の追加など、ブラッシュアップを行う
第10回	作品制作 4
第11回	作品制作 5
第12回	作品制作 6
第13回	最終作品チェック・データ提出
第14回	各個人の展示方法によるパネル製作
第15回	プレゼンテーション 総評

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。デジタル時は、USB にデータを保存するため、持ってくるように

特記事項

科目名	ゲームキャラクターⅠ			教員名	梶谷 恵里・谷 明子		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	2341

授業目的と到達目標

○コンピューターゲーム内に登場する様々なキャラクターデザイン ○プロセスの実例を知り、ゲームに限らず広範なキャラクターデザイン手法へと発展的に応用できる事。

授業概要

1ヶ月1回、イベントデーがある。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	（梶谷）担当教員は 関西のゲーム会社3社で約20のタイトルに参加 フリーのイラストレーターに転向後はアプリゲームのキャラカード絵 / イメージボード / ゲーム背景 / 3Dアセット用設定画 / 書籍装画 / 等 ユーザーが何を求めているかを観察しデザインとして起こす物事の考え方 数年先も色あせないデザインの落とし込み方等を指導します。
出席状況	15%	
授業態度	15%	
課題の提出物	70%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	ゲームキャラクター I			教員名	穂谷 恵里・谷 明子		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	2341

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	【課題：わかりやすいキャラクターデザイン】目的：格闘ゲームをモチーフに仕様書を読んで資料を探し ユーザー側から見て分かりやすいデザイン手法を身につける。課題作成に必要な資料を集める。
第2回	資料を元にラフを作成する。
第3回	ラフから完成に取り掛かる。
第4回	資料 ラフ 完成を提出形式にする
第5回	予備日
第6回	【課題：遊び方のわかるキャラクターデザイン】目的：説明書を読まなくても初見で性能のわかるようなキャラを模索する。課題講評 / 講義 / 課題説明 / 質疑応答 / 課題作成に必要な資料を集める。
第7回	資料を元にラフを作成する
第8回	ラフから完成に取り掛かる。
第9回	資料 ラフ 完成を提出形式にする。
第10回	予備日
第11回	【課題：ビジュアルデザインとは】目的：王道キャラを確認しつつオリジナリティを混ぜていく考えを学ぶ。課題講評 / 講義 / 課題説明 / 質疑応答 / 課題作成に必要な資料を集める。
第12回	資料を元にラフを作成する。
第13回	ラフから完成に取り掛かる。
第14回	資料 ラフ 完成を提出形式にする。
第15回	【課題：様々なキャラ作成】目的：リアルな人物をアレンジしてキャラ作成の幅をひろげる。課題講評 / 講義 / 課題説明 / 質疑応答 / 課題作成に必要な資料を集める。

受講上の注意
筆記用具持参の事

特記事項
追記：上記の内容に加え、デジタルでイラストを描くときの注意点 有効な資料の集め方 人物を書くコツ photoshop とクリスタの使い分け等 色味が人に与える印象 UI の役割等についても学習します。希望者には 3D の話もします。

科目名	ゲームキャラクターⅡ			教員名	梶谷 恵里・谷 明子		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	3126

授業目的と到達目標

「ゲームキャラクターⅠ」に引き続き、さまざまなゲームをモチーフとしたデザイン実習を行う。

授業概要

「ゲームキャラクターⅠ」に準じる。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	（梶谷）担当教員は 関西のゲーム会社3社で約20のタイトルに参加 フリーのイラストレーターに転向後はアプリゲームのキャラカード絵 / イメージボード / ゲーム背景 / 3Dアセット用設定画 / 書籍装画 / 等 ユーザーが何を求めているかを観察しデザインとして起こす物事の考え方を数年先も色あせないデザインの落とし込み方等を指導します。
出席状況	15%	
授業態度	15%	
課題の提出物	70%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	ゲームキャラクターⅡ			教員名	穂谷 恵里・谷 明子		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	3126

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	【課題：キャラの描き分けについて】目的：サブキャラをデザインする。メインキャラと差別化を図り小物 装飾の質感表現にも目を向ける。課題講評/講義/課題説明/質疑応答/課題作成にしようとする資料を集める。
第2回	資料を元にラフを作成する。
第3回	ラフから完成に取り掛かる。
第4回	【課題：悪役】 目的：悪役について考察する。怪物デザインも行う。課題講評 / 講義 / 課題説明 / 質疑応答 / 課題作成に使用する資料を集める。
第5回	資料を元にラフを作成する。
第6回	ラフから完成に取り掛かる。
第7回	資料 ラフ 完成を提出形式にする。
第8回	予備日
第9回	【課題：ご当地V T u b e rを作成する】 目的：地方 商業施設等をアピールする目的のV t uberをデザインする小物 装飾の質感表現にも目を向ける。課題講評 / 講義 / 課題説明 / 質疑応答 / 課題作成に使用する資料を集める。
第10回	資料を元にラフを作成する。
第11回	ラフから完成に取り掛かる。
第12回	資料 ラフ 完成を提出形式にする。
第13回	【課題：メカニックデザイン 武器 小物】目的：リアリティのあるメカ 武器のデザイン小物を追及 課題講評/講義/課題説明/質疑応答/課題作成に使用する資料を集める。
第14回	【総まとめ】 前回課題の講評会 質疑応答 昨今のゲーム業界事情 イラストの現場の話等
第15回	予備日

受講上の注意
筆記用具持参の事

特記事項
追記：上記の内容に加え、デジタルでイラストを描くときの注意点 有効な資料の集め方 人物を書くコツ photoshop とクリスタの使い分け等 色味が人に与える印象 UI の役割等についても学習します。希望者には3D の話もします。

科目名	ゲームキャラクターⅡ			教員名	梶谷 恵里・谷 明子		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	3327

授業目的と到達目標

「ゲームキャラクターⅠ」に引き続き、さまざまなゲームをモチーフとしたデザイン実習を行う。

授業概要

「ゲームキャラクターⅠ」に準じる。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	（梶谷）担当教員は 関西のゲーム会社3社で約20のタイトルに参加 フリーのイラストレーターに転向後はアプリゲームのキャラカード絵 / イメージボード / ゲーム背景 / 3Dアセット用設定画 / 書籍装画 / 等 ユーザーが何を求めているかを観察しデザインとして起こす物事の考え方を数年先も色あせないデザインの落とし込み方等を指導します。
出席状況	15%	
授業態度	15%	
課題の提出物	70%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	ゲームキャラクターⅡ			教員名	穂谷 恵里・谷 明子		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	3327

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	【課題：キャラの描き分けについて】目的：サブキャラをデザインする。メインキャラと差別化を図り小物 装飾の質感表現にも目を向ける。課題講評/講義/課題説明/質疑応答/課題作成にしようとする資料を集める。
第2回	資料を元にラフを作成する。
第3回	ラフから完成に取り掛かる。
第4回	資料 ラフ 完成を提出形式にする。
第5回	【課題：悪役】 目的：悪役について考察する。怪物デザインも行う。課題講評 / 講義 / 課題説明 / 質疑応答 / 課題作成に使用する資料を集める。
第6回	資料を元にラフを作成する。
第7回	ラフから完成に取り掛かる。
第8回	【課題：ご当地V T u b e rを作成する】 目的：地方 商業施設等をアピールする目的のV t uberをデザインする小物 装飾の質感表現にも目を向ける。課題講評 / 講義 / 課題説明 / 質疑応答 / 課題作成に使用する資料を集める。
第9回	資料を元にラフを作成する。
第10回	ラフから完成に取り掛かる。
第11回	資料 ラフ 完成を提出形式にする。
第12回	【課題：メカニックデザイン 武器 小物】目的：リアリティのあるメカ 武器のデザイン小物を追及 課題講評/講義/課題説明/質疑応答/課題作成に使用する資料を集める。
第13回	資料を元にラフを作成する。
第14回	ラフから完成に取り掛かる。
第15回	【総まとめ】 前回課題の講評会 質疑応答 昨今のゲーム業界事情 イラストの現場の話等

受講上の注意
筆記用具持参の事

特記事項
追記：上記の内容に加え、デジタルでイラストを描くときの注意点 有効な資料の集め方 人物を書くコツ photoshop とクリスタの使い分け等 色味が人に与える印象 UI の役割等についても学習します。希望者には3D の話もします。

科目名	卒業制作			教員名	渡邊 翔太		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	1-2 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	1404

授業目的と到達目標

1 年生で学んだ成果をベースに、各自が設定した研究テーマに基づき、作品制作から展示まで自分自身のコミックイラストの集大成となるものを制作する。

授業概要

テーマを決める。コンセプトを確定させる。随時チェックしアドバイスする。常にポートフォリオをチェックする。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	ゲーム会社にてプランナー兼デザイナーを務めた経験を生かした、アプリケーションの機能と操作方法、手法などを説明し、ハンズオンで指導する。
作品の完成度	80%	
プレゼンテーション	20%	
	%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

適宜紹介

参考 URL

科目名	卒業制作			教員名	渡邊 翔太		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	1-2 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	1404

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	卒業制作概要/ガイダンス、コンセプトテーマを設計する。展示方法を考える。
第2回	コンセプトテーマに沿ったカラーラフ制作、ラフチェック。
第3回	制作作業。ラフを元に下描き。
第4回	制作作業。経過報告。プレゼンテーションの準備。
第5回	第一回プレゼンテーション（配色完成～下描きクオリティ）
第6回	プレゼンテーションでの批評を元に修正作業。
第7回	制作作業、進行チェック（各個人）
第8回	制作作業、進行チェック（各個人）
第9回	制作作業、進行チェック（各個人）
第10回	第二回プレゼンテーション（作品完成度 80%～90%目標）
第11回	プレゼンテーションでの批評を元に修正作業。
第12回	制作作業、進行チェック（各個人）
第13回	作品の最終チェック。ブラッシュアップして提出（各個人）
第14回	卒業制作展の準備①
第15回	卒業制作展の準備②

受講上の注意
テーマに合わせた情報収集や調査を心がけ、制作に集中する。提出・プレゼンテーションの期限を守り満足のいく作品、展示ができるよう心がける。わからないことがあれば積極的に質問すること。尚、プレゼンテーションの時期は変更する可能性あり。

特記事項

科目名	卒業制作			教員名	渡邊 翔太		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	3-4 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	5126

授業目的と到達目標

1 年生で学んだ成果をベースに、各自が設定した研究テーマに基づき、作品制作から展示まで自分自身のコミックイラストの集大成となるものを制作する。

授業概要

テーマを決める。コンセプトを確定させる。随時チェックしアドバイスする。常にポートフォリオをチェックする。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	ゲーム会社にてプランナー兼デザイナーを務めた経験を生かした、アプリケーションの機能と操作方法、手法などを説明し、ハンズオンで指導する。
作品の完成度	80%	
プレゼンテーション	20%	
	%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

適宜紹介

参考 URL

科目名	卒業制作			教員名	渡邊 翔太		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	3-4 時限	形態	実習
コース	コミックイラスト			年次	2	履修コード	5126

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	卒業制作概要/ガイダンス、コンセプトテーマを設計する。展示方法を考える。
第2回	コンセプトテーマに沿ったカラーラフ制作、ラフチェック。
第3回	制作作業。ラフを元に下描き。
第4回	制作作業。経過報告。プレゼンテーションの準備。
第5回	第一回プレゼンテーション（配色完成～下描きクオリティ）
第6回	プレゼンテーションでの批評を元に修正作業。
第7回	制作作業、進行チェック（各個人）
第8回	制作作業、進行チェック（各個人）
第9回	制作作業、進行チェック（各個人）
第10回	第二回プレゼンテーション（作品完成度 80%～90%目標）
第11回	プレゼンテーションでの批評を元に修正作業。
第12回	制作作業、進行チェック（各個人）
第13回	作品の最終チェック。ブラッシュアップして提出（各個人）
第14回	卒業制作展の準備①
第15回	卒業制作展の準備②

受講上の注意
テーマに合わせた情報収集や調査を心がけ、制作に集中する。提出・プレゼンテーションの期限を守り満足のいく作品、展示ができるよう心がける。わからないことがあれば積極的に質問すること。尚、プレゼンテーションの時期は変更する可能性あり。

特記事項