

大阪芸術大学附属大阪美術専門学校

2026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

形態	科目名	教員名	年次	ページ
講義	プランニングI	小笠原 誠	1	1
	プランニングII	小笠原 誠	2	2
演習	ビジネスコミックI	浜本 隆司	1	3
	ビジネスコミックII	加藤 ルミ	1	4
	背景I	渡邊 翔太	1	5
	背景II	渡邊 翔太	1	6
	キャラクター制作I	よしみ かずひこ	1	7
	キャラクター制作II	よしみ かずひこ	1	8,9
	カラーテクニックI	佐藤 元	2	10
	カラーテクニックII	阪本 望実	2	11
	コンテンツアートI	才村 昌子	2	12
	コンテンツアートII	才村 昌子	2	13
実習	デッサンI	中野 クニヒコ	1	14,15
	デッサンII	小川 阿里香	1	16,17
	デジタル実習I	檜垣 平太・牧野 博泰	1	18,19,20
	デジタル実習II	廣本 亮一・牧野 博泰	1	21,22
	コミックイラストI	加藤 ルミ	1	23
	コミックイラストII	LINNE	1	24
	デジタルアーツI	廣本 亮一・山本 洋明	2	25,26
	デジタルアーツII	檜垣 平太	2	27,28
	コミックイラストIII	渡邊 翔太	2	29
	コミックイラストIV	加藤 ルミ	2	30
	ゲームキャラクターI	糀谷 恵里・谷 明子	2	31,32
	ゲームキャラクターII	糀谷 恵里・谷 明子	2	33,34
	卒業制作	渡邊 翔太	2	35
講義	キャリアデザイン	奈良 行博	1	26

教員名 小笠原 誠 **科目名** プランニング I

教員実務経験 ゲーム業界で企画・シナリオライターとして28年の実務経験を持つ。現場での経験をもと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。

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 平常点 30% 授業態度 50% 課題内容 20%

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

授業計画(予定)

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

教員名 小笠原 誠 **科目名** プランニング II

教員実務経験 ゲーム業界で企画・シナリオライターとして28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。

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 平常点 30% 授業態度 50% 課題内容 20%

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

授業計画(予定)

- 16 ガイダンス/アンケート
- 17 ゲーム業界におけるデザイナーの仕事について
- 18 企画側が求めるデザイナーについて
- 19 ゲーム企画の発想
- 20 企画書の解説と書き方
- 21 ゲームのジャンルと目的を考える
- 22 ゲームのあらすじを考える
- 23 ゲームの世界観と主要キャラクターを考える
- 24 ゲームの敵を考える
- 25 ゲームのシステムを考える
- 26 ゲームのUIについて
- 27 ゲームのタイトルデザインについて
- 28 ゲームのアイコンについて
- 29 企画書の体裁を整える
- 30 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)

教員名 浜本 隆司 **科目名** ビジネスコミック I

教員実務経験 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っています。

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、身の回りで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授業プリントの記入と小テストを行う。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 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

参考書・参考文献 必要に応じプリントを配布

参考 URL

授業計画(予定)

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

教員名 加藤 ルミ **科目名** ビジネスコミック II

教員実務経験 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。

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 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

授業計画(予定)

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

教員名 渡邊 翔太 **科目名** 背景 I

教員実務経験 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活かした、パース技法、手法などを説明し、ハンズオンで指導する。

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 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

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス/パースの基礎知識(立方体を描く)
- 2 1点透視図法の作品制作①/EL と VP について
- 3 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
- 4 1点透視図法の作品制作③/仕上げ
- 5 パースの練習課題 1/パースのついたグリッドを描く
- 6 2点透視図法の作品制作①/ラフの取り方と画面買いの VP
- 7 2点透視図法の作品制作②/広角と望遠レンズの違い
- 8 2点透視図法の作品制作③/仕上げ
- 9 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
- 10 車とキャラクター①/楕円のパースの取り方
- 11 車とキャラクター②/スケールの合わせ方
- 12 車とキャラクター③/仕上げ
- 13 2点透視で和室を描く①/分割と増殖の基礎
- 14 2点透視で和室を描く②/VP が遠い場所にある時の技法
- 15 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、毎回以下のものを持参すること・B4 マンガ原稿用紙(推奨)otB4 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、画鋸

特記事項

教員名 渡邊 翔太 **科目名** 背景 II

教員実務経験 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活かした、パース技法、手法などを説明し、ハンズオンで指導する。

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 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

授業計画(予定)

- 16 ガイダンス/前期の復習(パースについて)
- 17 3点透視図法の作品制作①/3点目のVPの求め方
- 18 3点透視図法の作品制作②/Adobe Illustratorにて素材作成。
- 19 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
- 20 3点透視図法の作品制作④/デジタルの仕上げについて
- 21 階段のある風景作品制作①/階段の描き方について
- 22 階段のある風景作品制作②/傾斜のある物のVPの取り方
- 23 階段のある風景作品制作③/ブラシの作り方
- 24 階段のある風景作品制作④仕上げ/
- 25 自然物を描く/草原・木・水面・山を描く
- 26 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
- 27 ファンタジーorSF イラスト制作②/構図について
- 28 ファンタジーorSF イラスト制作③/エフェクトを作成する
- 29 ファンタジーorSF イラスト制作④/仕上げ
- 30 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

教員名 よしみ かずひこ **科目名** キャラクター制作 I

教員実務経験 担当教員はイラストレーターとしての35年の実務経験をもとに、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。

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の制作の方法を学ぶ。

成績評価方法・基準 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

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス・キャラクターの魅力とは
- 2 キャラクターのポーズとバランス
- 3 キャラクターの顔と表情・喜怒哀楽
- 4 キャラクターの描き分け 1
- 5 キャラクターの描き分け 2
- 6 キャラクターの2人のシーン
- 7 キャラクターの日常ポーズ 講評
- 8 スキャン、着彩などデジタル制作の基礎
- 9 キャラクターデザイン1・複数のキャラクター(顔)1 (AdobePhotoshop 使用)
- 10 キャラクターデザイン1・複数のキャラクター(顔)2
- 11 キャラクターデザイン1・複数のキャラクター(顔)3 講評
- 12 キャラクターデザイン2・複数のキャラクター(全身)1 (AdobePhotoshop 使用)
- 13 キャラクターデザイン2・複数のキャラクター(全身)2
- 14 キャラクターデザイン2・複数のキャラクター(全身)3
- 15 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制作について、教材、アプリケーションについての説明を行う。遅刻をしないこと。課題データはサーバーだけでなく、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ず取ること。オリジナル作品であること。

特記事項

教員名 よしみ かずひこ **科目名** キャラクター制作Ⅱ

教員実務経験 担当教員はイラストレーターとしての35年の実務経験をもとに、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。

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。テーマから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 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

授業計画(予定)

- 1 キャラクターデザイン 3・シンボルキャラクター1(AdobeIllustrator 使用)
- 2 キャラクターデザイン 3・シンボルキャラクター2
- 3 キャラクターデザイン 3・シンボルキャラクター3
- 4 キャラクターデザイン 3・シンボルキャラクター4
- 5 プレゼンテーション
- 6 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(AdobePhotoshop などを使用)
- 7 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
- 8 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
- 9 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
- 10 講評
- 11 キャラクターデザイン 5・3人のキャラクター1(AdobePhotoshop などを使用)
- 12 キャラクターデザイン 5・3人のキャラクター2
- 13 キャラクターデザイン 5・3人のキャラクター3
- 14 キャラクターデザイン 5・3人のキャラクター4
- 15 キャラクターデザイン 5・3人のキャラクター5・講評

受講上の注意 毎回授業の最初に課題の制作について、教材、アプリケーションについての説明を行う。遅刻をしないこと。課題データはサーバーだけでなく、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ず取ること。オリジナル作品であること。

特記事項

教員名 佐藤 元 **科目名** カラーテクニク I

教員実務経験 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。

授業目的と到達目標 WEBやゲームとかにも応用でき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 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

授業計画(予定)

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

教員名 阪本 望実 **科目名** カラーテクニック II

教員実務経験 アニメーターとして様々な作品に参加した経験をもとに指導します。

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。

成績評価方法・基準 課題提出と課題内容の完成度 80% 授業態度 20%

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 人物クロッキー(立ちポーズ)
- 2 人物クロッキー(座る・寝る)
- 3 人物クロッキー(手に物を持ったポーズ)
- 4 人物表情集制作(15 面図)
- 5 人物表情集制作(15 面図)
- 6 人物表情集制作(15 面図)
- 7 人物表情集制作(15 面図)
- 8 人物 9 面図制作
- 9 人物 9 面図制作
- 10 人物 9 面図制作
- 11 写真を使用したイラストの制作
- 12 写真を使用したイラストの制作
- 13 写真を使用したイラストの制作
- 14 写真を使用したイラストの制作
- 15 写真を使用したイラストの制作

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

教員名 才村 昌子 **科目名** コンテンツアート I

教員実務経験 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を手掛ける。

授業目的と到達目標 本授業では、デザイン分野に共通するデジタル表現の基礎から応用までを段階的に学び、Adobe Illustrator・Photoshop の実用的な操作技術を習得することを目的とする。各専門領域へ発展可能なソフトウェア活用力を身に着け、目的に応じたデジタル表現による実践的なビジュアルコミュニケーション能力を養う。

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、キャラクターデザインへの展開。

成績評価方法・基準 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

授業計画(予定)

- 1 スキルテスト
- 2 Adobe Illustrator スキルアップ課題
- 3 Adobe Illustrator スキルアップ課題
- 4 Adobe Illustrator スキルアップ課題
- 5 Adobe Illustrator スキルアップ課題
- 6 Adobe Illustrator スキルアップ課題
- 7 Adobe Illustrator スキルアップ課題
- 8 Adobe Illustrator スキルアップ課題
- 9 オリジナルキャラクター、パッケージデザインへの展開
- 10 制作
- 11 制作
- 12 制作
- 13 制作
- 14 制作
- 15 制作

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

教員名 才村 昌子 **科目名** コンテンツアート II

教員実務経験 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を手掛ける。

授業目的と到達目標 本授業では、デザイン分野に共通するデジタル表現の基礎から応用までを段階的に学び、Adobe Illustrator・Photoshop の実用的な操作技術を習得することを目的とする。各専門領域へ発展可能なソフトウェア活用力を身に着け、目的に応じたデジタル表現による実践的なビジュアルコミュニケーション能力を養う。

授業概要 専門領域でのデジタル表現の考え方や広がりを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、キャラクターデザインへの展開。

成績評価方法・基準 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

授業計画(予定)

- 16 美術史を紐解く、ダダの作詩法
- 17 ボーカロイドオリジナルキャラクター企画
- 18 キャラクターロゴデザイン
- 19 ダウンロードカードデザイン
- 20 制作
- 21 制作
- 22 ラッピングバス
- 23 制作
- 24 制作
- 25 講評
- 26 立体ギフトボックスデザイン
- 27 制作
- 28 制作
- 29 制作
- 30 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

教員名 中野 クニヒコ **科目名** デッサン I

教員実務経験 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なっています。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とせれくらいの大きさを描く画面におさめるように配置するか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 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 資料をプリントとして配布いたします。

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 ウォーミングアップとしてモノクロ(グロススケール)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。
- 2 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
- 3 透明なものを描く(ビンや電球等)
- 4 透明なものを描く
- 5 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
- 6 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
- 7 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)
- 8 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。
- 9 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
- 10 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
- 11 動物を描く 出来るだけ飼っている猫や犬、鳥等、いな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望ましいです。(携帯の画面でなく、必ずプリントする)

12 動物を描く

13 透視図法(プリント配布)をベースに風景を描きます。

14 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。

15 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持ってくること。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て生活していこう。これはデッサンの授業に限らずすべてに通じる事です。

教員名 小川 阿里香 **科目名** デッサン II

教員実務経験 イラストレーターとして40年以上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。

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からでてくるふくらみ、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 課題 80% プレゼン能力 20%

教科書

参考書・参考文献

参考 URL <https://www.youtube.com/shorts/v2BY20scqcg>

授業計画(予定)

- 31 デッサンがどのように仕事に役立つかをお見せします。資本的な物の形(球体や四角)を鉛筆で描く
- 32 鉛筆と色鉛筆で葉っぱを描く
- 33 グラス、スプーン等を選んで、鉛筆で絵を描く
- 34 ペン画と色鉛筆で絵を描く
- 35 鉛筆、色鉛筆、ペンのいずれかを選んで両手+小物を描く
- 36 鉛筆、色鉛筆、ペンのいずれかを選んで両手+小物を描く
- 37 コントラポストを学んでから、水彩絵の具を使い絵を描く
- 38 鉛筆で顔を描く
- 39 アクリル絵の具で顔を描く
- 40 観察する力を養うためにリアルなデッサンに挑戦する
- 41 観察する力を養うためにリアルなデッサンに挑戦する
- 42 アイデアを組み入れて、ポートフォリオに使用できるレベルの絵を描く
- 43 ポートフォリオ用の絵を描く
- 44 トリックアートを描く アイデアを考える
- 45 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ください。

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。

教員名 小川 阿里香 **科目名** デッサン II

教員実務経験 イラストレーターとして40年以上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。

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からでてくるふくらみ、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 課題 80% プレゼン能力 20%

教科書

参考書・参考文献

参考 URL <https://www.youtube.com/shorts/v2BY20scqcg>

授業計画(予定)

- 46 鉛筆と色鉛筆で葉っぱを描く
- 47 ペンと色鉛筆で手を描く
- 48 鉛筆、色鉛筆、ペンのいずれかを選んで両手+小物を描く
- 49 鉛筆、色鉛筆、ペンのいずれかを選んで両手+小物を描く
- 50 コントラポストを学んでから、水彩絵の具を使い絵を描く
- 51 鉛筆で顔を描く
- 52 アクリル絵の具で顔を描く
- 53 観察する力を養うためにリアルなデッサンに挑戦する
- 54 観察する力を養うためにリアルなデッサンに挑戦する
- 55 アイデアを組み入れて、ポートフォリオに使用できるレベルの絵を描く
- 56 ポートフォリオ用の絵を描く
- 57 ポートフォリオ用の絵を描く
- 58 トリックアートを描く アイデアを考えラフスケッチを描く
- 59 絵を描く
- 60 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ください。

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。

教員名 檜垣 平太 **科目名** デジタル実習 I

教員実務経験 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法を指導

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 作品の完成度 50% ソフトの理解度 40% テスト 10%

教科書

参考書・参考文献 知識ゼロからきちんと学べる！Illustrator しっかり入門 出) S B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) S Bクリエイティブ株式会社 著)まきのゆみ

参考 URL

授業計画(予定)

1. ガイダンス/コンピューターリテラシー、Google アカウント作成
2. Illustrator 演習①/基礎練習(オブジェクトの選択・パスの練習など)
3. 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)
4. Illustrator 作品制作①/S Dキャラ制作(キャラの下絵をペンツールでトレース)
5. Illustrator 作品制作②/S Dキャラ制作(線と塗りの設定・グループ化)→名刺トンボ制作
6. Illustrator 作品制作③/名刺制作(トンボ・線・印刷について)
7. 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)
8. 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)
9. 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
10. Photoshop 作品制作①/写真 10 枚以上使用したコラージュ制作
11. 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)
12. 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)
13. Illustrator&Photoshop 作品制作②/DM②(段落設定、埋め込みとリンクについて)
14. Illustrator&Photoshop 作品制作③/DM③(地図制作)
15. 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

教員名 牧野 博泰 **科目名** デジタル実習 I

教員実務経験 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。

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 課題完成度 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) S B 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) S B 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

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス/コンピューターリテラシー、Google アカウント作成
- 2 Illustrator 演習①/基礎練習(オブジェクトの選択・パスの練習など)
- 3 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)
- 4 Illustrator 作品制作①/S D キャラ制作(キャラの下絵をペンツールでトレース)
- 5 Illustrator 作品制作② S D キャラ制作(線と塗りの設定・グループ化)→名刺トンボ制作
- 6 Illustrator 作品制作③/名刺制作(トンボ・線・印刷について)
- 7 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)
- 8 Illustrator 作品制作⑤→Photoshop 演習①/名刺制作(O L 化、ロゴマーク)→写真加工(選択範囲について)
- 9 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
- 10 Photoshop 作品制作①/画像を 10 枚以上使用したコラージュ制作
- 11 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)
- 12 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)
- 13 Illustrator&Photoshop 作品制作②/DM②(段落設定、埋め込みとリンクについて)
- 14 Illustrator&Photoshop 作品制作③/DM③(地図制作)
- 15 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

教員名 廣本 亮一 **科目名** デジタル実習Ⅱ

教員実務経験 現役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スオンで指導する。

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。

ハンスオンで指導する。

成績評価方法・基準 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

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス/ Illustrator、Photoshop(操作方法の復習)
- 2 Illustrator、Photoshop 作品制作(キャラクターの描画)
- 3 Illustrator、Photoshop 作品制作/小冊子(事例研究/構成)
- 4 Illustrator、Photoshop 作品制作/タイトルのデザイン(制作)
- 5 Illustrator、Photoshop 作品制作/タイトルのデザイン(企画/下描き)
- 6 Illustrator、Photoshop 作品制作/小冊子(素材の制作、レイアウト)
- 7 Illustrator、Photoshop 作品制作/小冊子(ブラッシュアップ)
- 8 プレゼンテーション
- 9 ポートフォリオについて/「伝える・伝わる」を考える
- 10 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
- 11 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
- 12 ポートフォリオの制作/表紙及び自己紹介頁の制作
- 13 ポートフォリオの制作/作品頁の制作
- 14 ポートフォリオの制作/ブラッシュアップ
- 15 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

教員名 牧野 博泰 **科目名** デジタル実習Ⅱ

教員実務経験 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。

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 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

授業計画(予定)

- 15 ガイダンス/Illustrator と Photoshop(操作方法の復習)
- 16 Illustrator、Photoshop 作品制作 (キャラクターの描画)
- 17 Illustrator、Photoshop 作品制作/小冊子(事例研究/構成)
- 18 Illustrator、Photoshop 作品制作/タイトルのデザイン(制作)
- 19 Illustrator、Photoshop 作品制作/タイトルのデザイン(企画/下描き)
- 20 Illustrator、Photoshop 作品制作/小冊子(素材の制作/レイアウト)
- 21 Illustrator、Photoshop 作品制作/小冊子(ブラッシュアップ)
- 22 プレゼンテーション
- 23 ポートフォリオについて/「伝える・伝わる」を考える
- 24 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
- 25 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
- 26 ポートフォリオの制作/表紙及び自己紹介の制作
- 27 ポートフォリオの制作/作品頁の制作
- 28 ポートフォリオの制作/ブラッシュアップ
- 29 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

教員名 加藤 ルミ **科目名** コミックイラスト I

教員実務経験 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。

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・カラーイラスト制作を行う

成績評価方法・基準 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

授業計画(予定)

1. ガイダンス 頭部①
2. 頭部②
3. 全身①
4. 全身②
5. ペンになれる(つけペンを使用)・ベタ・ホワイト
6. 手・腕・胴
7. 脚・足
8. 衣服のシワと構造(洋服)
9. 年齢別
10. 構図学 コミックイラスト制作①
11. コミックイラスト制作②
12. コミックイラスト制作③
13. コミックイラスト制作④
14. コミックイラスト制作⑤
15. 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。一切、貸し出しはしません

特記事項

教員名 LINNE **科目名** コミックイラスト II

教員実務経験 デザイン会社グラフィックスデザイン担当後、フリーランスでイラストレータとしての経験を元に指導します。

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 CLIP STUDIO PAINT の基礎を学び、キャラクターを活かした画面構成を考え各自のテーマでカラーイラストを完成させる。

成績評価方法・基準 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、プリントや資料の配布

参考書・参考文献

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 CLIP STUDIO PAINT について 自己紹介カードの作成
- 2 アナログ原稿からの線画抽出・色トレス
- 3 カラーイラスト制作①
- 4 カラーイラスト制作②
- 5 カラーイラスト制作③
- 6 テクスチャ表現・トーンカーブ・フィルタの使い方
- 7 講評 プレゼンテーション 小道具を描く①
- 8 小道具を描く②
- 9 背景ありカラーイラスト制作①
- 10 背景ありカラーイラスト制作②
- 11 背景ありカラーイラスト制作③
- 12 厚塗り・グリザイユ画法カラーイラスト制作①
- 13 厚塗り・グリザイユ画法カラーイラスト制作②
- 14 厚塗り・グリザイユ画法カラーイラスト制作③
- 15 講評 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。データを保存するための道具を用意(USB、iPad などのタブレット)

特記事項

教員名 廣本 亮一 **科目名** デジタルアーツ I

教員実務経験 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。

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 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

授業計画(予定)

- 1 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
- 2 練習課題①/テキストアニメーション
- 3 練習課題②/シェイプアニメーション
- 4 練習課題③/マスクを使用したアニメーション
- 5 練習課題④/3D レイヤーを使用したアニメーション
- 6 練習課題⑤/ヌルオブジェクトを使用したアニメーション
- 7 練習課題⑥/3D トラッキングを使用したアニメーション
- 8 Premiere 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
- 9 練習課題⑦/タイムラインの基本操作/カット編集
- 10 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
- 11 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
- 12 練習課題⑩/色補正について
- 13 最終課題制作
- 14 最終課題制作
- 15 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

教員名 山本 洋明 **科目名** デジタルアーツ I

教員実務経験 講師は12年間グラフィックデザイナーとして活動している。授業内ではアプリケーションの操作方法や制作手法などを説明、指導する。

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 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

授業計画(予定)

- 16 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
- 17 練習課題①/テキストアニメーション
- 18 練習課題②/シェイプアニメーション
- 19 練習課題③/マスクを使用したアニメーション
- 20 練習課題④/3D レイヤーを使用したアニメーション
- 21 練習課題⑤/ヌルオブジェクトを使用したアニメーション
- 22 練習課題⑥/3D トラッキングを使用したアニメーション
- 23 Premiere 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
- 24 練習課題⑦/タイムラインの基本操作/カット編集
- 25 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
- 26 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
- 27 練習課題⑩/色補正について
- 28 最終課題制作
- 29 最終課題制作
- 30 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

教員名 檜垣 平太 **科目名** デジタルアーツⅡ

教員実務経験 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。

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)で必要な基礎・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、Live 2 D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 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。

ゲーム UI 作り方講座(出)技術評論社 著)はなさくの/たかゆ
初心者からちゃんとしたプロになる Figma 基礎入門(出)エムディエヌ
コーポレーション 著)相原典佳、沖良矢、倉又美樹、岡部千幸
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

授業計画(予定)

1. 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)
2. 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)
3. 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)
4. 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)
5. 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)
6. 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)
7. 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)
8. 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)
9. 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)
10. 選択制/A_ゲームUI制作10(プロトタイプの作成)/B_ Live 2 Dモデル制作10(トラッキング作業)
11. 選択制/A_ゲームUI制作11(プロトタイプの作成)/B_ Live 2 Dモデル制作11(トラッキング作業)
12. 合評
13. 冊子デザイン・レイアウト実習1(Adobe InDesign 使用)

14. 冊子デザイン・レイアウト実習 2 (Adobe InDesign 使用)

15. 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

教員名 渡邊 翔太 **科目名** コミックイラスト III

教員実務経験 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活かした、パース技法、手法などを説明し、ハンズオンで指導する。

授業目的と到達目標 複数のラフ案からアイデ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を作り、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 課題提出 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

授業計画(予定)

- 61 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
- 62 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
- 63 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
- 64 カレンダーイラストの制作①/ラフ制作、ラフチェック
- 65 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
- 66 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
- 67 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
- 68 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
- 69 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
- 70 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
- 71 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
- 72 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
- 73 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
- 74 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
- 75 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

教員名 加藤 ルミ **科目名** コミックイラスト IV

教員実務経験 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。

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 表現や発送・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 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

授業計画(予定)

1. 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)
2. ラフチェック 1
3. ラフチェック 2
4. プレゼンテーション(1回目) 構図確定
5. 方向性など、確認・確定して修正を行う
6. 作品制作 1
7. 作品制作 2
8. 作品制作 3
9. 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
10. 作品制作 4
11. 作品制作 5
12. 作品制作 6
13. 最終作品のチェック・データ提出
14. 各個人の展示方法によるパネル製作
15. 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

教員名 糀谷 恵里・谷 明子 **科目名** ゲームキャラクターI

教員実務経験 (糀谷)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。

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ヶ月に1回イベントデーがある。

成績評価方法・基準 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

授業計画(予定)

- 1 【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わ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。
- 2 資料を元にラフを作成する。
- 3 ラフから完成に取り掛かる。
- 4 資料 ラフ 完成を提出形式にする。
- 5 予備日
- 6 【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。
- 7 資料を元にラフを作成する。
- 8 ラフから完成に取り掛かる。
- 9 資料 ラフ 完成を提出形式にする。
- 10 予備日
- 11 【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方を学ぶ。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。
- 12 資料を元にラフを作成する。
- 13 ラフから完成に取り掛かる。
- 14 資料 ラフ 完成を提出形式にする。
- 15 【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。

教員名 糀谷 恵里・谷 明子 **科目名** ゲームキャラクターII

教員実務経験 (糀谷)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。

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て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 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

授業計画(予定)

- 16 【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/課題作成に使用する資料を集める。
- 17 資料を元にラフを作成する。
- 18 ラフから完成に取り掛かる。
- 19 【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。
- 20 資料を元にラフを作成する。
- 21 ラフから完成に取り掛かる。
- 22 資料 ラフ 完成を提出形式にする。
- 23 予備日
- 24 【課題：ご当地VTuberを作成する】目的：地方 商業施設等をアピールする目的のVTuber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。
- 25 資料を元にラフを作成する。
- 26 ラフから完成に取り掛かる。
- 27 資料 ラフ 完成を提出形式にする。
- 28 【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。
- 29 【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
- 30 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。

教員名 渡邊 翔太 **科目名** 卒業制作

教員実務経験 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活かした、パース技法、手法などを説明し、ハンズオンで指導する。

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 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

授業計画(予定)

76 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。

77 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。

78 制作作業。ラフを元に下描き。

79 制作作業。経過報告。プレゼンテーションの準備。

80 第一階プレゼンテーション (配色完成～下描きクオリティ)

81 プレゼンテーションでの批評を元に修正作業。

82 制作作業、進行チェック(各個人)

83 制作作業、進行チェック(各個人)

84 制作作業、進行チェック(各個人)

85 第二回プレゼンテーション(作品完成度 80%～90%目標)

86 プレゼンテーションでの批評を元に修正作業。

87 制作作業、進行チェック(各個人)

88 作品の最終チェック。ブラッシュアップして提出(各個人)

89 卒業制作展の準備①

90 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

教員名 奈良 行博 **科目名** キャリアデザイン

教員実務経験

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、また更に別の能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 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 プリントを使用

参考書・参考文献 授業の中で紹介する

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 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。
- 2 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。
- 3 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知る。
- 4 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。
- 5 自分が憧れる人や仕事についてその魅力を語る。
- 6 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チームネットを語る。
- 7 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。
- 8 自分を10個の事柄で褒めるとすれば、何があるかを列挙する。
- 9 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。
- 10 「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
- 11 「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
- 12 「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
- 13 「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
- 14 面接に必要な「あいさつ」「話の要約」「将来展望」を持って実践演習
- 15 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