

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)

総合デザイン学科 イラストレーションコース 専門教育科目

形態	科目名	教員名	年次	ページ
講義	デザイン論I	西田 順治	1	1
	デザイン論II	西田 順治	1	2
	デザイン史	福原 正行	2	3
	イラスト論I	畑 卓也	3	4
	イラスト論II	畑 卓也	3	5
演習	PC基礎	檜垣 平太	1	6
	プレゼンテーションI	永田 秋穂	1	7
	メディアコミュニケーションI	平沢 卓	1	8,9
	色彩演習I	藪 晶子	1	10
	グッズ&パッケージデザインI	宮田 綾乃	2	11
	デジタルイラストレーションI	竹野 嘉恵	2	12
	イラスト&テクニク	中野 クニヒコ	2	13,14
	色彩演習II	藪 晶子	2	15
	立体表現	塩谷 麗子	2	16
	プレゼンテーションII	永田 秋穂	3	17
	グッズ&パッケージデザインII	塩谷 麗子	3	18
	グラフィックアート	西田 順治	3	19,20
	デジタルイラストレーションII	大村 忠久	3	21
	メディアコミュニケーションII	西田 順治	3	22
	絵本制作	森村 誠	3	23
	写真演習	藤原 純子	3	24
実習	基礎造形	森村 誠	1	25
	デッサン	大村 忠久・浜本 隆司	1	26,27
	デザインスケッチ	畑 卓也	1	28
	イラストレーションI	塩谷 麗子	1	29
	イラストレーションII	大村 忠久	1	30
	マルチプリンティング	畑 卓也	1	31,32
	イラストレーションIII	檜垣 平太	2	33
	イラストレーションIV	永田 秋穂	2	34
	イラストレーションV	竹野 嘉恵	2	35
	マスタードローイング	畑 卓也	2	36
	ビジュアルデザインI	西田 順治	2	37,38
	ビジュアルデザインII	西田 順治	2	39,40
	イラストレーションVI	畑 卓也・大村 忠久	3	41,42
	キャラクター&イラスト	中野 クニヒコ	3	43,44
	プラクティカル・プログラム	宮田 綾乃	3	45
	卒業制作	畑 卓也・大村 忠久	3	46,47

教員名 西田 順治 **科目名** デザイン論 I

教員実務経験 グラフィックデザイン、イベントデザイン、PR から企画までの業務遂行により、イラストとデザインの本質から実務政策における授業をします。

授業目的と到達目標 デザインは広くは社会における問題の解決法であり、狭くは告知行為や何かを作ることににおける高度な技術です。基本的には、現代での社会的なデザインの考えと、イラストレーターがグラフィックデザインをするとき、また平面作品に応用するために必須となる技術的・概念的な方法論の習得を目指します。

授業概要 デザインという定義を自身のなかで設定することを目的とします。社会におけるコミュニケーションツールとしてのデザインという概念を学びながら、講義と課題制作において、平面的なデザインにおける技術体系を体得します。

成績評価方法・基準 講義・課題制作における質量・理解・表現・工夫・伝達力等に対する総合評価 70% 出席日数・授業態度 30%

教科書 Design Basic Book 出)BNN 著)生田信一、大森裕二、亀雄敦

参考書・参考文献 資料作成

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス～デザインって何？
- 2 デザインを考える アートとデザイン
- 3 デザインを考える デザインの歴史からデザインを考える
- 4 デザイン実践1 キャラクター概論 好きなカタチを地域社会に活かす
- 5 キャラクター制作
- 6 キャラクター制作
- 7 キャラクター制作
- 8 キャラクター制作
- 9 デザイン実践2 色彩術概論 色について 色を使って画面を作る
- 10 自画像制作
- 11 自画像制作
- 12 自画像制作
- 13 自画像制作
- 14 合評
- 15 合評

受講上の注意 受講・出席・制作・質問を積極的にすること。課題提出日(納期)を厳守すること。将来の仕事の訓練として社会性を保持すること。

特記事項

教員名 西田 順治 **科目名** デザイン論 II

教員実務経験 グラフィックデザイン、イベントデザイン、PR から企画までの業務遂行により、イラストとデザインの本質から実務政策における授業をします。

授業目的と到達目標 デザインは広くは社会における問題の解決法であり、狭くは告知行為や何かを作ることににおける高度な技術です。基本的には、現代での社会的なデザインの考えと、イラストレーターがグラフィックデザインをするとき、また平面作品に応用するために必須となる技術的・概念的な方法論の習得を目指します。

授業概要 デザインという定義を自身のなかで設定することを目的とします。社会におけるコミュニケーションツールとしてのデザインという概念を学びながら、講義と課題制作において、平面的なデザインにおける技術体系を体得します。

成績評価方法・基準 講義・課題制作における質量・理解・表現・工夫・伝達力等に対する総合評価 70% 出席日数・授業態度 30%

教科書 Design Basic Book 出)BNN 著)生田信一、大森裕二、亀雄敦

参考書・参考文献 資料作成

参考 URL

授業計画(予定)

- 16 ガイダンス～平面を空間化する 遠近法概論
- 17 グラフィック実践2 ログデザイン概論 自身のカタチを視覚化する
- 18 ログタイプ and シンボルマーク 制作
- 19 ログタイプ and シンボルマーク 制作
- 20 ログタイプ and シンボルマーク 制作
- 21 デザイン実践3 レイアウト概論 自身を表現・伝達する名刺を考える
- 22 名刺 制作
- 23 名刺 制作
- 24 名刺 制作
- 25 デザイン実践4 レイアウト概論 カタチのないものを表現する・自身の作品展示会の告知を伝える
- 26 DM 制作
- 27 DM 制作
- 28 DM 制作
- 29 合評
- 30 合評

受講上の注意 受講・出席・制作・質問を積極的にすること。課題提出日(納期)を厳守すること。将来の仕事の訓練として社会性を保持すること。

特記事項

教員名 福原 正行 **科目名** デザイン史

教員実務経験

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 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

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス「デザイン」とは何か
- 2 産業革命からモダンデザインへ
- 3 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
- 4 ベルエポックのロートレック、ミュシャ
- 5 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
- 6 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
- 7 ロシア・アバンギャルドからの革命のデザイン
- 8 アメリカ式生産様式 フォーディズム
- 9 両大戦間の社会とバウハウス
- 10 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
- 11 ミッドセンチュリー・モダン イームズとネルソン
- 12 戦後日本の元気企業 ホンダ、ソニー、松下
- 13 東京オリンピックとグラフィック・デザイン
- 14 大阪万博と関西の復権 太陽の塔とモダニズム
- 15 ポスト・コロナに向けての生活の日常

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

教員名 畑 卓也 **科目名** イラスト論 I

教員実務経験 「絵画・版画・造形などの作品制作と、イラストやデザインの仕事を通して得た経験を活かして、美術とデザイン、】イラストレーションの歴史を解説。」

授業目的と到達目標 イラストレーションとしての考え方を世界の美術、デザインの歴史から探っていく。

授業概要 美術の起源から現代美術まで。広告とデザインとイラストレーションの歴史。イラストレーションの現状について。スライドやビデオを活用し美術、デザイン、イラストレーションの歴史を観ながら多くのアーティストの作品と考え方を学ぶ

成績評価方法・基準 論文・レポート提出 30% 出席状況・授業態度 70%

教科書

参考書・参考文献 ビデオスライド、参考作品、プリント

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス
- 2 イラストレーションについて
- 3 美術の歴史とデザインが起こるまで
- 4 古代～中世
- 5 ルネサンス
- 6 産業革命と写真と画家
- 7 印象派
- 8 近代美術とイラストレーション
- 9 広告の始まりと印刷について
- 10 画家とイラストレーター
- 11 アートとイラストレーションについて
- 12 現在のイラストレーション
- 13 論文、課題出題
- 14 ディスカッション
- 15 まとめ

受講上の注意 特に出席状況を重視します。

特記事項

教員名 畑 卓也 **科目名** イラスト論Ⅱ

教員実務経験 「絵画・版画・造形などの作品制作と、イラストやデザインの仕事を通して得た経験を活かして、美術とデザイン、イラストレーションの歴史を解説。」

授業目的と到達目標 イラストレーションとしての考え方を、現代美術とマルチメディアから探っていく。

授業概要 現代美術へのアプローチとその考え方や表現について。マルチメディアの中でイラストレーションの在り方を考える。スライドやビデオを活用し、美術、デザイン、イラストレーションの歴史を踏まえて現状を把握し、イラストレーションの可能性を探っていく。

成績評価方法・基準 論文、レポート提出 30% 出席状況・授業態度 70%

教科書

参考書・参考文献 ビデオスライド、参考作品、プリント

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス
- 2 前期講義の復習
- 3 現代美術へのアプローチ
- 4 印象派と写真、フォービズム
- 5 キュビズム
- 6 ダダイズム
- 7 シュールレアリズム
- 8 バウハウスとデザイン
- 9 ポップアートとイラストレーション
- 10 マルチメディアとイラストレーション
- 11 メディアとスタイル
- 12 テクノロジーとアート
- 13 イラストレーションの可能性について
- 14 論文、課題出題
- 15 年間を通してのまとめ

受講上の注意 特に、出席状況を重視します。

特記事項

教員名 檜垣 平太 **科目名** PC基礎

教員実務経験 現役グラフィックデザイナーが、デジタル環境での制作の基礎を指導します。

授業目的と到達目標 PCによる画像制作アプリ (Adobe Photoshop・Illustrator)の基礎の習得

授業概要 PC (macOS)環境の概要と、デジタル画像制作の必須ツールとなる Adobe Photoshop と Illustrator の基本オペレーションの修得。

成績評価方法・基準 受講姿勢 50% 技能習得 40% 制作物とテスト 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

授業計画(予定)

1. ガイダンス/OSと周辺機器及びデータ管理、Photoshop・Illustrator というアプリケーションについて、Google アカウント作成
2. Illustrator/インターフェイスと基本操作(アートボード、ベジェ曲線の展開、色の指定)
3. Illustrator/線と塗り、パスやオブジェクトの編集(拡大・縮小、シアー、リフレクト、回転など)
4. Illustrator/図形やオブジェクトの操作 (グループ、オブジェクトの整列、パスファインダ、マスク、グラデーション、透明)
5. Illustrator/文字ツールの操作方法
6. Illustrator/名刺の制作、文字組みとタイポグラフィ
7. Photoshop/インターフェイスと基本操作(画像処理法・保存形式、ペイントツールとしての機能展開)
8. Photoshop/ピクセルとシェイプ、レイヤー操作・効果、スマートオブジェクト
9. Photoshop/色調補正(レベル補正、トーンカーブ)、レイヤー効果、フィルタ等
10. Photoshop/マスク、スタンプ、修復、パッチツール
11. Photoshop/コラージュ作品の制作(写真加工、写真合成)
12. Illustrator&Photoshop/コラージュ作品を使用するのDM制作(Map 制作)
13. Illustrator&Photoshop/コラージュ作品を使用するのDM制作
14. テスト
15. 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 永田 秋穂 **科目名** プレゼンテーション I

教員実務経験 現役イラストレーター/漫画家が制作・出版の経験をもとにプレゼンテーションの指導をします。

授業目的と到達目標 個性を尊重し自分らしさや、より良いコミュニケーションを考察し、提案力を身につける。

授業概要 自分が提案したい事柄を表現するため、情報収集・精査・分析を行い制作、発表する。

成績評価方法・基準 制作物 60% 出席率 30% 取り組み 10%

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
- 2 異なる素材による表現
- 3 異なる素材による表現
- 4 合評・提出
- 5 箱とイラスト
- 6 箱とイラスト
- 7 合評・提出
- 8 意味のない言葉
- 9 意味のない言葉
- 10 合評・提出
- 11 絵と短歌
- 12 絵と短歌
- 13 合評・提出
- 14 自由課題
- 15 プレゼンテーション I 総括

受講上の注意 クオリティ向上を目的とした再提出は随時受け付けます。

特記事項

教員名 平沢 卓 **科目名** メディアコミュニケーション I

教員実務経験 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はじめ、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、学研のキャラクターなど制作。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。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。

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い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 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

参考 URL 任天堂「社長が訊く」

<https://www.nintendo.co.jp/corporate/links/index.html>

トレンドたまご

https://www.tv-tokyo.co.jp/mv/wbs/trend_tamago/

WWDコレクション

<https://www.wwdiapan.com/collection/paris>

授業計画(予定)

- 1 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、キャラクター共同制作。心と体。運動と脳。心理と音楽)
- 2 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
- 3 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
- 4 世界観/ポケモン、モンハン、ライダー、ガンダム、FGO、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

5 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。

6 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)

7 空間構成/アイソメトリック、1点透視、2点透視、3点透視

8 ゲーム/Switchなどコンシューマーゲーム機、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。

9 アニメーション/ゲームキャラクターを動かしてみよう

10 色々な技法/コラージュ、スクラッチボードなど

11 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りましょう

12 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、本の表紙を作りましょう

13 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、本の表紙を作りましょう

14 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を行います。

15 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を行います。

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

教員名 藪 晶子 **科目名** 色彩演習 I

教員実務経験 デザイン事務所でグラフィックデザイナーとして印刷物や書籍制作の実務経験を持つ。幼児を対象としたイベント企画や教材提案を行う事業を主催し、保育園や幼稚園で造形教室、コンピュータ教室、職員 ITC 教育を担当。

授業目的と到達目標 色についての基礎的な知識を習得し、A E C D 色彩士検定 3 級合格を目指す。

授業概要 教科書の各セクションに対応する講義と演習を行い色彩士検定 3 級合格に必要な色彩についてのより基礎的な知識を習得する。最後の授業で今年の模擬テストに取り組む採点と解説を行う。

成績評価方法・基準 平常点 40% 各回課題 30% 最終課題 30%

※平常点とは授業における取組 80% の出席が必要ということである

教科書 3 級対応公式テキスト「Color Master BASIC」(カラーマスターベーシック 出)ADEC 出版局

参考書・参考文献

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス
- 2 色のなりたち
- 3 混色の理解
- 4 色の表示方法
- 5 色の知覚的効果
- 6 色の心理的効果
- 7 色彩調和 原理と実践
- 8 色彩調和 トーンを基準にした配色
- 9 基本的な配色技法
- 10 慣習的な配色技法
- 11 配色とイメージ
- 12 色彩士検定 理論問題 取り組みと解説
- 13 色彩士検定 演習問題 取り組みと解説
- 14 配色の形式と技法
- 15 模擬テストと解説

受講上の注意 欠席した回に作品制作を行った場合は、課外時間を使って最終授業までに提出することが望ましい。

特記事項 描画のために筆記用具以外に持ち物が必要な場合は、口頭および授業で案内するサイトに記載して伝える。

教員名 宮田 綾乃 **科目名** グッズ&パッケージデザイン I

教員実務経験 デザイン事務所、広告企画制作プロダクション勤務を経て、現在はフリーランスデザイナー&イラストレーター。これらの経験を基に幅広く指導します。

授業目的と到達目標 基本的なパッケージの目的や役割、機能を理解し、商品を魅力的且つ正確に伝える方法を修得する。

授業概要 素材・印刷・入稿データについての基本を、実践を想定した課題を通して学び、目的に沿ったサンプルや企画提案書を制作する。

成績評価方法・基準 制作物 60% 出席・取り組み 40%

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 / 箱 制作
- 2 箱 提出・合評
- 3 瓶 アイデアラッシュ〜制作
- 4 瓶 制作
- 5 瓶 企画提案書制作
- 6 瓶 提出・合評
- 7 キッチンカー アイデアラッシュ
- 8 キッチンカー 制作
- 9 キッチンカー 企画提案書制作
- 10 キッチンカー 提出・合評
- 11 化粧品 アイデアラッシュ
- 12 化粧品 制作 モデル撮影
- 13 化粧品 企画提案書制作
- 14 化粧品 提出
- 15 化粧品 合評 / 総括

受講上の注意 よりクオリティを上げる事を目的とした再提出は随時受け付けます。

特記事項

教員名 竹野 嘉恵 **科目名** デジタルイラストレーション I

教員実務経験 商業誌連載漫画家の実績を持つ現役イラストレーターです。実務 10 年以上の経験を活かし、現在必要不可欠なデジタル技術と表現方法を指導します。

授業目的と到達目標 デジタル環境でのイラスト制作技術を学ぶ。また創作に必要な心得を課題とその〆切を通して身につけ、制作過程の思考・選択肢を広げ、自身に合った方法を習得する。

授業概要 CLIP STUDIO PAINT EX を使用し、デジタル環境でイラストを制作するための基礎技術を学ぶ。フルデジタル作業とアナログ作業+デジタル作業、両方を学び、自身に合う方法を見つけていく。

成績評価方法・基準 授業態度 30% 小課題 30% 最終課題 40%

教科書 こちらで用意したテキスト配布

参考書・参考文献 同上

参考 URL

授業計画(予定)

1. ガイダンス (AI 生成、著作権と肖像権について)
2. データ作成・保存、筆圧感知、レイヤー基礎、ツールプロパティ、編集基礎
3. ツールを使った着彩練習、レイヤー基礎②、アニメ塗り
4. ベクターレイヤー基礎
5. キャラクターの描き分け、取材の練習
6. 3D 人形基礎、サブビュー
7. オリジナルキャラクター作り①、定規ツール、三面図
8. オリジナルキャラクター作り②、打ち合わせ体験
9. オリジナルキャラクター作り③、オートアクション機能①
10. オリジナルキャラクター作り④、グッズ展開構想
11. プレゼンテーション
12. 描き分けと塗り分け①、基礎練習とアニメ塗り復習、レイヤー効果①
13. 描き分けと塗り分け②、グラデ塗り、レイヤー効果②
14. 描き分けと塗り分け③、水彩塗り
15. 描き分けと塗り分け④、厚塗り

受講上の注意 メモ、筆記用具、USB を毎回忘れずに持って来てください。

特記事項 遅刻厳禁、〆切厳守

教員名 中野 クニヒコ **科目名** イラスト&テクニク

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 イラストレーションを描くために必要な、多様なポーズや場面を描けるようにし、描くことを通して観察力を高め、イメージ作りや表現力を身に付け、様々なシチュエーションを描けるようになる。

授業概要 テーマ、題材を毎回用意し、それにそって様々なシチュエーションのビジュアルを制作していきます。その事により、イラストレーターとしてスキルを高めていきます。最初はスライドにて私の仕事のあれこれを観てもらい、人物や動物描写、透視図法の重要性を知ってもらいます。また、立体を手掛けている仕事も観てもらって、平面を制作する上でも立体思考がいかに大切なのかを知ってもらえたらと思います。そしてイメージを膨らませパースを付けた誇張した表現描写や、構図で臨場感や迫力ある画面作り、クオリティーの高い完成度を目指します。

成績評価方法・基準 課題作品提出 60% 授業への取り組み態度 20% 出席率 20%

教科書

参考書・参考文献 参考作品、参考資料プリントなど

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 私の仕事のスライドを見てもらい、人物や動物描写、透視図法の重要性を知ってもらいます。
- 2 プロダクトイラストとして身近な物(オリジナル可)をその物の使い方や、用途をイラストで分かりやすく説明したポスターまたは解説図を制作する。
- 3 プロダクトイラストの作成。
- 4 似顔絵イラスト。皆が知る著名人をデフォルメ表現にて、その方の活動やキャラクターが分かる様、服装、アイテムを盛り込み表現します。
- 5 似顔絵イラストの作成。
- 6 動物イラスト。動物をモチーフに動物園、動物カフェ、動物病院、動物のゲーム、サファリパークなどの架空の施設を想定したポスターや案内のビジュアルを考える。
- 7 動物イラストの制作。
- 8 ご当地キャラクター。ご当地(自身の身近なところや、市、県単位でも可)のキャラクターを考え、そのキャラクターがPRする内容も盛り込みビジュアル化する。
- 9 ご当地キャラクターの制作。
- 10 ブックカバー。誰もが知る本(ストーリー)の表紙を制作。

11 ブックカバーの制作。

12 イラストマップ。マップの範囲は問いません。国単位から、家の周りまで、観光目的なのか、名所、食べ物等々、目的を明確にしたイラストマップを制作します。

13 イラストマップの制作

14 イラストマップの制作

15 全ての提出課題のプレゼンテーションと総評。

受講上の注意 授業外でも普段からから(学校の登下校)周りを観察したり映画などを観ることで人物を含めた背景(パース)やアングルを学び、常にイメージ作りの研究をしていくことが大切です。

特記事項

教員名 藪 晶子 **科目名** 色彩演習Ⅱ

教員実務経験 デザイン事務所でグラフィックデザイナーとして印刷物や書籍制作の実務経験を持つ。幼児を対象としたイベント企画や教材提案を行う事業を主催し、保育園や幼稚園で造形教室、コンピュータ教室、職員 ITC 教育を担当。

授業目的と到達目標 色彩を応用する仕事に就くために必要な実践的知識を習得し、A E C D 色彩士検定 2 級合格を目指す。

授業概要 教科書の各セクションに対応する講義と演習を行い、色彩演習Ⅰを基にして色彩士検定 2 級合格に必要な色彩についてのより深い知識を習得する。最後の授業で昨年の模擬テストに取り組み採点と解説を行う。

成績評価方法・基準 平常点 40% 各回課題 30% 最終課題 30%

※平常点とは授業における取組 80% の出席が必要ということである

教科書 3 級対応公式テキスト「Color Master BASIC」(カラーマスターベーシック 出)ADEC 出版局

2 級対応公式テキスト「Color Master STANDARD」(カラーマスタースタンダード 出)ADEC 出版局

参考書・参考文献

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス
- 2 色のなりたちと意味
- 3 色の分類
- 4 色のユニバーサルデザイン
- 5 照明光源、光源の種類
- 6 色の表示方法
- 7 色の知覚的効果
- 8 色の心理的効果
- 9 色彩嗜好、流行色
- 10 色彩調和論
- 11 混色の実際、カラーマッチング
- 12 デジタルの色彩
- 13 色彩士検定 理論問題 取り組みと解説
- 14 色彩士検定 演習問題 取り組みと解説
- 15 模擬テストと解説

受講上の注意 欠席した回に作品制作を行った場合は、課外時間を使って最終授業までに提出することが望ましい。

特記事項 描画のために筆記用具以外に持ち物が必要な場合は、口頭および授業で案内するサイトに記載して伝える。

員名 塩谷 麗子 **科目名** 立体表現

教員実務経験 現役のデザイナーにより、商品デザインの実務に必要な視点から指導します。

授業目的と到達目標 立体の形状を基本から理解することで、イラストとデザインを効果的に表現する力を習得。制作を通じて新たな目標を設定し、各自の長所や適性を再確認。ポートフォリオの充実を目的とする。

授業概要 基礎を学びながら応用に展開。自由な制作から企画書としてまとめる。

成績評価方法・基準 提出課題の内容 70% 授業態度 30%

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/課題説明
- 2 「ギフトボックス」水張り/鉛筆ラフ
- 3 「ギフトボックス」制作(下書きトレース/着彩)
- 4 「ギフトボックス」制作(着彩)
- 5 「ギフトボックス」カット/作品撮影、提出/次回課題説明
- 6 「キャラクター作成」基本説明/三面図鉛筆ラフ/粘土の説明
- 7 「キャラクター(粘土)」粘土形成
- 8 「キャラクター(粘土)」やすり/着彩
- 9 「キャラクター(三面図)」三面図作成
- 10 「キャラクター(三面図)」作品撮影、提出/次回課題説明
- 11 「モビール」基本説明/鉛筆ラフ
- 12 「モビール」鉛筆ラフ提出/制作
- 13 「モビール」制作
- 14 「モビール」作品撮影、提出
- 15 ポートフォリオ提出(上記3課題分)

受講上の注意 Active メールで連絡することもあるので、確認するようにしてください。ハサミ、カッター、カッターマット、定規、筆記用具など各自でご用意ください。

特記事項

教員名 永田 秋穂 **科目名** プレゼンテーションⅡ

教員実務経験 現役イラストレーター/漫画家が制作・出版の経験をもとにプレゼンテーションの指導をします。

授業目的と到達目標 提案力を高め、より実践に特化した課題で就職活動に備える。

授業概要 実践的な課題に取り組み、クライアントニーズの理解を深める。

成績評価方法・基準 制作物 60% 出席率 30% 取り組み 10%

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 アイデアラッシュ・初回ラフチェック
- 2 ポートフォリオ
- 3 ポートフォリオ
- 4 提出・合評
- 5 ノベルティ アイデアラッシュ・制作・チェック
- 6 ノベルティ 制作・チェック
- 7 提出・合評
- 8 ブラッシュアップ
- 9 ブラッシュアップ
- 10 提出・合評
- 11 冊子・リーフレット アイデアラッシュ・制作・チェック
- 12 冊子・リーフレット 制作・チェック
- 13 冊子・リーフレット 制作・チェック
- 14 提出・合評
- 15 プレゼンテーションⅡ総括

受講上の注意 クオリティ向上を目的とした再提出は随時受け付けます。

特記事項

教員名 塩谷 麗子 **科目名** グッズ&パッケージデザインⅡ

教員実務経験 現役のデザイナーにより、イラストと商品デザインをリサーチ、提案も含めて指導します。

授業目的と到達目標 文字とイラストの関連性、トレンドを意識したロゴやレイアウトを、商品デザインを作成しながら考えます。企画書として、文書、写真のレイアウトによってアピールすることで、デザインの見せ方を考えます。これらの制作を通じて、新たな目標を設定したり、各自の長所、適性を再確認し、最終的にポートフォリオの充実を目的とします。

授業概要 イラストを生かした身近な商品デザインを作成。様々なデザイン業務に対応できるように、リサーチ、提案も含めて流れを学びます。ダミーサンプル作成、撮影後、企画書としてまとめます。使用ソフト Illustrator、Photoshop

成績評価方法・基準 提出課題の内容 70% 授業態度 30%

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 Illustrator と Photoshop について ポートフォリオフォーマット作成
- 2 菓子パッケージ 制作デザイン「板チョコ 2 柄」
- 3 菓子パッケージ 制作デザイン
- 4 菓子パッケージ 企画書、ダミー作成、撮影
- 5 Photoshop 画像補正、次回課題説明
- 6 アクリルキーホルダー デザイン イラストカット制作
- 7 アクリルキーホルダー デザイン 企画書作成、入稿用データ作成
- 8 アクリルキーホルダー デザイン 次回課題説明
- 9 カードデザイン 制作デザイン ----- 「2 色印刷の入稿用データ作成」
- 10 カードデザイン 入稿用データ作成、次回課題説明
- 11 クリスマス商品 制作デザイン「ペーパーバッグ、ペーパーカップ等」
- 12 クリスマス商品 制作デザイン
- 13 クリスマス商品 企画書、ダミー作成、次回課題説明
- 14 文具商品企画 制作デザイン 「ポチ袋 2 柄 (形状企画含む)」
- 15 文具商品企画 制作デザイン 「ポチ袋 2 柄 (形状企画含む)」ポートフォリオ提出

受講上の注意 Active メール、Slack を連絡用に使用します。

特記事項

教員名 西田 順治 **科目名** グラフィックアート

教員実務経験 グラフィックデザイン～編集デザインの業務遂行によりポートフォリオ作成(再考)と、アイテム・サービスのプロデュース・ディレクションを課題制作として投下します(大阪芸大でのグラフィックデザイン授業と同じ内容を講義していきます)。

授業目的と到達目標 クリエイティブをする上で、ぐらふいっくでざいん(主にPR)と自身と社会に対するアートの再構築を考えます。デザインやアートの社会の役割、自身の表現と社会性との設定を掘り下げて、前半はマーケティング概論と実践としてポートフォリオ自体のデザインを個別に見直していき、後半は最終課題としてグラフィックデザインの市場展開を考えます。

授業概要 デザインとアートの再構築から、マーケティング論を学ぶところで、クリエイティブを通して自身の強みの伝え方を考えます。ポートフォリオは自身の実績評価のためのものだけでなく、接点をもつべき他者及び社会に対する手紙でありラブレターです。自身の作品(課題)だけでなく、相手を思い考え、自身の世界観・価値観(自分らしさ)を伝える為の、ポートフォリオ自体のデザイン制作を行います。グラフィックデザインの総括として制作をしていきます。

成績評価方法・基準 講義・課題制作における質量・理解・表現・工夫・伝達力等に対する総合評価 70% 出席日数・授業態度 30%

教科書

参考書・参考文献 資料用意

参考 URL

授業計画(予定)

- 31 ガイダンス グラフィックデザインとアート
- 32 デザインマーケティング論～情報発信としてのデザインとアート
- 33 デザインマーケティング論～伝達方法と効果
- 34 デザインマーケティング論～心理作用と社会デザイン
- 35 ポートフォリオ再考～実践/ターゲットと CV(自分らしさの構築)
- 36 ポートフォリオ再考～実践/編集デザイン 作品数。ジャンル分け・キャプション
- 37 ポートフォリオ再考～実践/構成とレイアウト・拍子と装丁
- 38 ポートフォリオ再考～制作とレフレクション
- 39 グラフィックデザイン実践のまとめ 「新しいアイテム・サービスをデザインを通して考える」
- 40 グラフィックデザイン実践 企画
- 41 グラフィックデザイン実践 企画書作成
- 42 グラフィックデザイン実践 ロゴ制作
- 43 グラフィックデザイン実践 ロゴ制作
- 44 グラフィックデザイン実践 ロゴ制作
- 45 プレゼンテーション

受講上の注意 受講・出席・制作・質問を積極的にすること。課題提出日(納期)を厳守すること。将来の仕事の訓練として社会性を保持すること。

特記事項 学生個々の就職活動に対しての面談からポートフォリオの戦略・戦術の捉え方を、与件の考え方からページネーションまで、実践的にもサポートしていきます。

教員名 大村 忠久 **科目名** デジタルイラストレーション II

教員実務経験 30年以上の実務実績を持つ現役のイラストレーターにより、イラストレーターとしての技術力・伝達力の育成に主眼を置いた指導をします。

授業目的と到達目標 現代ではイラストレーターの大半がデジタル機材を使用して作品制作を行っています。当授業ではイラストレーター界の現状に対応すべく画像・編集ソフトの仕様・活用法をトレーニングします。2年次までの学生の習熟の程度を考慮し、補足・反復を行いながらアプリケーションの使用法、及び応用法を習得することを目的とします。また、アプリケーションを使用しながら同時に画力・描写力の向上、構成力の育成を行います。

授業概要 デザイン業界で業界標準となっている、Adobe Photoshop・Illustrator の使用法の習得に重点を置き、特に学生から要望の多い Photoshop を使った描画技法のトレーニングを行います。また、イラストレーションの作成ツールとしての Photoshop・Illustrator の使用法を反復実習し習得します。

成績評価方法・基準 作品の完成度 80% 出席率 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&描画ソフトの基礎知識の講義
- 2 Photoshop の使い方①例にそって主線の中を塗る/寿司
- 3 Photoshop の使い方①自由制作：水性ペンを使って線画作成
- 4 Photoshop の使い方①自由制作：着彩
- 5 Photoshop の使い方②ペンツールの使い方
- 6 Photoshop の使い方②主線が無い場合の描画 平面的(ペンツール・グラデーション・ぼかし)/アゲハ蝶
- 7 Photoshop の使い方②主線が無い場合の描画 立体的(ペンツール・グラデーション・シアー等)/帽子
- 8 フォトモンタージュ：トーストとスライスチーズ
- 9 フォトモンタージュ：トーストとスライスチーズ
- 10 Photoshop の使い方③写実表現：人参
- 11 Photoshop の使い方③写実表現：人参
- 12 作品制作
- 13 作品制作
- 14 作品制作
- 15 作品制作

受講上の注意

特記事項

教員名 西田 順治 **科目名** メディアコミュニケーション II

教員実務経験 WEB マーケッターとしてメディア論から、市場/社会におけるデザインの企画からモデル構築のプロデュースを伝えます。アイテム・サービスのプロデュース・ディレクションを課題制作として投下します(大阪芸大でのグラフィックデザイン授業と同じ内容を講義していきます)。

授業目的と到達目標 現代のメディアはテレビ・新聞・ラジオ・雑誌という一方的な広告主体の4大メディアの時代から、WEB(SNS)が主体の双方向的なクロスメディアの時代に入っています。クリエイティブをする上で、現代のメディアを理解し、メディアを理解・使用することを可能にすることで「想いを伝える」「効率的に伝える」「売ることを考える」という展開を考えながら、デザインとマーケティングを施行していきます。

授業概要 メディア論を総括的にデザイン・マーケティング、市場展開、メディア(WEB/SNS)展開を思考・体得する。

成績評価方法・基準 講義・課題制作における質量・理解・表現・工夫・伝達力等と、プレゼンテーションに対する総合評価 70% 出席日数・授業態度 30%

教科書

参考書・参考文献 資料用意

参考 URL

授業計画(予定)

- 46 ガイダンス メディアとは?
- 47 メディア論 メディアの歴史から現代のWEBへ テレビとスマホ
- 48 メディア戦略 概論
- 49 グラフィックデザイン and メディア展開の実践 (グラフィックアート課題の市場/社会展開を考える)
- 50 グラフィックデザイン and メディア展開の実践 告知物 制作
- 51 グラフィックデザイン and メディア展開の実践 告知物 制作
- 52 グラフィックデザイン and メディア展開の実践 告知物 制作
- 53 グラフィックデザイン and メディア展開の実践 告知物 制作
- 54 現代のメディア WEB サイト構築とWEB マーケティング 概論
- 55 グラフィックデザイン and メディア展開の実践 アプリケーション 制作
- 56 グラフィックデザイン and メディア展開の実践 WEB/SNS 展開を考える
- 57 プレゼン資料 and ツール 制作
- 58 プレゼン資料 and ツール 制作
- 59 プレゼンテーション～デザインのまとめ

受講上の注意 受講・出席・制作・質問を積極的にすること。課題提出日(納期)を厳守すること。将来の仕事の訓練として社会性を保持すること。

特記事項

教員名 森村 誠 **科目名** 絵本制作

教員実務経験 絵本に関して、美術作家の経験を元に指導します。

授業目的と到達目標 オリジナルの絵本を手製本で制作し、製本技術を理解することを到達目標とします。

授業概要

成績評価方法・基準 制作・作品評価 80% 取組み・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 ガイダンス
- 2 オリジナルのストーリーを考え、絵本を手製本で制作。内容・表現方法の決定
- 3 オリジナルのストーリーを考え、絵コンテ・アイデアスケッチの作成。
- 4 オリジナルのストーリーを考え、絵コンテ・アイデアスケッチの作成。
- 5 オリジナルのストーリーを考え、本文作業。原画制作
- 6 オリジナルのストーリーを考え、本文作業。原画制作
- 7 オリジナルのストーリーを考え、本文作業。原画制作
- 8 オリジナルのストーリーを考え、本文作業。原画制作
- 9 オリジナルのストーリーを考え、本文作業。原画制作
- 10 オリジナルのストーリーを考え、本文作業。原画制作
- 11 オリジナルのストーリーを考え、本文作業。原画制作
- 12 オリジナルのストーリーを考え、絵本を手製本で制作。製本
- 13 オリジナルのストーリーを考え、絵本を手製本で制作。製本
- 14 オリジナルのストーリーを考え、絵本を手製本で制作。製本
- 15 合評

受講上の注意

特記事項

教員名 藤原 純子 **科目名** 写真演習

教員実務経験 フォトグラファーとしての実績経験をもとに、写真の基本を中心に幅広く指導。

授業目的と到達目標 写真の基礎知識と技術、表現効果を学習し、コンセプトに応じた写真表現を行う。

授業概要 写真の基礎知識(カメラメカニズム、ライティング等)を理解する。写真撮影、合評を通して表現効果を学習する。

成績評価方法・基準 作品、出席、授業態度 100%

教科書 必要に応じて資料配布

参考書・参考文献

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 ガイダンス
- 2 基礎概論①
- 3 基礎概論②
- 4 基礎実践撮影
- 5 Photoshop 基本、プレゼンテーション
- 6 屋外ロケーション撮影
- 7 Photoshop 応用、プレゼンテーション
- 8 テーマ別写真制作 撮影
- 9 テーマ別写真制作 編集
- 10 テーマ別写真制作 仕上げ、プレゼンテーション
- 11 ポートレイト撮影
- 12 Photoshop 応用、プレゼンテーション
- 13 組写真撮影
- 14 Photoshop 応用
- 15 プレゼンテーション

受講上の注意

特記事項

教員名 森村 誠 **科目名** 基礎造形

教員実務経験 基礎造形に関して、美術作家の経験を元に指導します。

授業目的と到達目標 平面・立体の基礎技術・知識・発想力を体験的に学び、各専門分野の制作に対応できること及び、最低限度自分の言葉で説明ができることを授業の到達目標とします。

授業概要 素材に対する意味要素、テーマに対する切り口など、作品制作に対する考え方を学び、完成度を追求する作品制作の技術力・発想力の育成を行うことを目的とした実習です。

成績評価方法・基準 出席度:全日数 100 とする 70 可&受講状況 30%

研究度:制作研究・実習・習熟度 30% 制作・作品評価 40%

教科書 オリジナルのプリントを配布

参考書・参考文献 **参考 URL**

授業計画(予定)

16 ガイダンス・オリエンテーション

17 3 「点～円の画面構成:浮遊する 108 個の●」。平面構成における「●」の「造形的存在」を探り「視覚効果」を感覚的配列や構成により幾何学的視覚効果を表現する。ポスターカラー「黒」を使い「白(白地)黒」を製図器・筆によるベタ塗の技術体験をする。制作物のプレゼンテーション

18 5 複数の線列利用による「造形表現(集積面のイラスト化)の図案表現と時間経過の可能性」使用前・使用后、過去・現在・未来などアイデア図案(線の長短・強弱・配置・校正・集・散など)。規則正しい線列にアイデア図案を託す。烏口の線幅を駆使し、図案構成・描画の訓練。制作物のプレゼンテーション

6 7 8 紙ケント立体造形ケントでのランプシェードの作成。切り込み+折り曲げ、繰返+連結により、12cm の立方体ランプシェードを制作する。単純な幾何的カットによる折り込みや折り曲げを駆使し 1 面を立体表現の 1 ピースとし、電源側を除く 5 面を体連続(repetition)しランプシェードを制作する。制作物のプレゼンテーション

9 10 印刷物の意味と質感について印刷物の意味(各メディアの意味:例;新聞、ファッション誌、DM等の意味)と印刷物の質感(仕上げ・厚み・紙の種類など)を考慮してシュールな世界をコラージュで制作する。制作物のプレゼンテーション 参考資料:シュールレアリズムの作品画像など

11 12 引用(パロディ)と盗用(パクリ)の違いを理解し質の高いパロディ作品(平面/立体/素材は問わず)の制作参考資料:デザインから現代美術のパロディ作品画像など

13 14 15 根付の制作 根付についての基本情報の講義・根付の実物を使用して、根付の機能性などを体感する。現代における「根付」に対するコンセプトの構築。制作+完成+プレゼンテーション

受講上の注意

特記事項

教員名 大村 忠久 **科目名** デッサン

教員実務経験 30年以上の実務実績を持つ現役のイラストレーターにより、ビジュアルコミュニケーションの技術力の育成に主眼を置いた指導をします。

授業目的と到達目標 デザインの業務においては自らが構想した意匠を「他者に簡潔に伝達する」という作業が必須となります。意匠の伝達は、確かな技術力があって初めて達成しうるものです。鉛筆を使って短時間でイメージスケッチを作成しうる能力は、確かなデッサン力があって初めて発揮することができるようになります。この授業ではデザインの業務において必須とされる、鉛筆を使った伝達力の養成を最終的な目的とした授業を行います。

授業概要 造形の基礎となるデッサンの作業を通じて、構成力・造形力・描写力の育成を図ります。デザインの業務を考慮し、鉛筆デッサンのみに絞る形で実習を行います。具体的な鉛筆の使い方に始まり、構図の選定、透視図法、立体感の表現法、質感の描き分け方、タッチの入れ方等を習得しデッサン力及び描写力の向上と表現の基礎を学びます

成績評価方法・基準 技術の習熟度 70% 出席率 30%

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
- 2 基礎立体 立方体
- 3 基礎立体 球体
- 4 基礎立体 円柱
- 5 質感表現 コンクリートブロック
- 6 質感表現スプーン(金属)
- 7 質感表現 ガラスのコップ
- 8 質感表現手袋(布)
- 9 複数のモチーフの構成 1 2つのモチーフを組み合わせる 植木鉢と園芸用紐
- 10 複数のモチーフの構成 2 2つのモチーフを組み合わせる 植木鉢と園芸用紐
- 11 複数のモチーフの構成 3 3つのモチーフを組み合わせる コーラの瓶とボールと白い布
- 12 複数のモチーフの構成 4 3つのモチーフを組み合わせる コーラの瓶とボールと白い布
- 13 スケッチ 1 校内でスケッチする(透視図法・遠近法のトレーニング)
- 14 スケッチ 2 校内でスケッチする(透視図法・遠近法のトレーニング)
- 15 上記課題の中から加筆したい作品に自由に加筆

受講上の注意

特記事項

教員名 浜本 隆司 **科目名** デッサン

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、強い表現力を身につける指導を行っています。

授業目的と到達目標 クリエイターとして必要な「ものを正確に観察し表現する」デッサン力を身につける

授業概要 造形の基礎となるデッサンの作業を通じて、構成力・造形力・描写力の育成を図ります。デザインの業務を考慮し、鉛筆デッサンのみに絞る形で実習を行います。具体的な鉛筆の使い方に始まり、構図の選定、透視図法、立体感の表現法、質感の描き分け方、タッチの入れ方等を習得しデッサン力及び描写力の向上と表現の基礎を学びます。

成績評価方法・基準 技術の習熟度 70% 出席率 30%

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

授業計画(予定)

- 19 ガイダンス、デッサンとは
- 20 基本形のデッサン 立方体
- 21 基本形のデッサン 円柱
- 22 基本形のデッサン 球体
- 23 質感表現1 コンクリートブロック
- 24 質感表現2 スプーン+
- 25 ビンのデッサン
- 26 ビンのデッサン
- 27 ビンのデッサン
- 28 靴のデッサン
- 29 靴のデッサン
- 30 靴のデッサン
- 31 スケッチ1 校内をスケッチする(透視図法・遠近法のトレーニング)
- 32 スケッチ1 校内をスケッチする(透視図法・遠近法のトレーニング)
- 33 総合評価

受講上の注意 モチーフなどは、主に学校装備のものを使用する。

特記事項

教員名 畑 卓也 **科目名** デザインスケッチ

教員実務経験 絵画・版画・造形などの作品制作と、イラストやデザイン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、アイデアスケッチ表現の指導を行う。

授業目的と到達目標 より高い描写力と表現力の構築観察力と集中力の養成

授業概要 より正確な技術力と高度な表現力の修得

成績評価方法・基準 課題内容の理解度 50% 取り組みと到達度 30%
出席 20%

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 デッサン復習 三面図課題
- 2 「立体文字」遠近法の理解と表現
- 3 「風景」一点透視の空間表現
- 4 「風景」一点透視の空間表現
- 5 「車」写真模写 色鉛筆によるリアル表現
- 6 「車」写真模写 色鉛筆によるリアル表現
- 7 「ボールペンスケッチ」
- 8 「ボールペンスケッチ」
- 9 「りんご」鉛筆&色鉛筆(クラフト紙)
- 10 「ホワイトデッサン」黒紙・白色鉛筆
- 11 「人物表現」人体の捉え方 クロッキー
- 12 「人物表現」手・足の表現 クロッキー
- 13 「人物表現」顔のパーツ・表情 クロッキー
- 14 「人物」写真模写 鉛筆によるリアル表現
- 15 「人物」写真模写 鉛筆によるリアル表現

受講上の注意

特記事項

教員名 塩谷 麗子 **科目名** イラストレーション I

教員実務経験 現役のデザイナーにより、デザインやイラストの実務に必要な視点から基礎を指導します。

授業目的と到達目標 アナログ画材の特性を基本から理解することで、幅広いイラストの表現力を習得。制作を通じて新たな目標を設定し、各自の長所や適性を再確認。イラスト制作の充実を目的とする。

授業概要 基礎を学びながら応用に展開。自由な制作から作品としてまとめる。

成績評価方法・基準 作品提出 70% 出席・授業態度 30%

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／画材の説明（色鉛筆、パステル） --- ①空のミニイラスト
- 2 「色鉛筆 イラスト」 トレース／着彩 --- ②ハンバーガー
- 3 「色鉛筆 イラスト」 着彩／提出／次回課題説明
- 4 「色鉛筆＋パステル イラスト」 ラフ／下描き --- ③ジャケットイラスト
- 5 「色鉛筆＋パステル イラスト」 着彩
- 6 「色鉛筆＋パステル イラスト」 着彩／提出／次回課題説明
- 7 画材の説明（透明水彩、アクリルガッシュ）／水張り
- 8 「透明水彩 イラスト」 ラフ／下描き --- ④メニュー「ハンバーガーと文字」
- 9 「透明水彩 イラスト」 着彩
- 10 「透明水彩 イラスト」 着彩／提出／次回課題説明
- 11 「透明水彩 イラスト」 ラフ／下描き --- ⑤カレンダー用(誕生日)イラスト
- 12 「透明水彩 イラスト」 着彩／提出／次回課題説明
- 13 「アクリルガッシュ イラスト」 ラフ／下描き／着彩 --- ⑥テーマのある自由課題
- 14 「アクリルガッシュ イラスト」 着彩
- 15 「アクリルガッシュ イラスト」 着彩／提出

受講上の注意

筆記用具、スケッチブック、色鉛筆、カッターを持参すること。

Active メール、Slack を連絡用に使用します。

特記事項

画材の入荷状況により、上記内容の順番が変わる場合があります。

教員名 大村 忠久 **科目名** イラストレーション II

教員実務経験 30年以上の実務実績を持つ現役のイラストレーターにより、イラストレーターとしての技術力・伝達力の育成に主眼を置いた指導をします。

授業目的と到達目標 イラストレーションを制作する上で必要とされる技術力の修得を目的とします。

授業概要 紙や絵の具と格闘することを重視し、画力・描写力・表現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

参考 URL

授業計画(予定)

- 16 ガイダンス
- 17 絵の具の使い方講座
- 18 透明系絵の具の使い方(アクリル絵の具)
- 19 透明系絵の具の使い方2(アクリル絵の具)
- 20 透明系絵の具の使い方2(アクリル絵の具)
- 21 透明系絵の具を使った自由制作
- 22 透明系絵の具を使った自由制作
- 23 不透明系絵の具の使い方(アクリルガッシュ)
- 24 不透明系絵の具の使い方2(アクリルガッシュ)
- 25 不透明系絵の具の使い方2(アクリルガッシュ)
- 26 絵の具を使った自由制作
- 27 絵の具を使った自由制作
- 28 絵の具を使った自由制作
- 29 絵の具を使った自由制作
- 30 予備

受講上の注意

特記事項

教員名 畑 卓也 **科目名** マルチプリンティング

教員実務経験 絵画・版画・造形などの作品制作と、イラストやデザイン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。

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共に、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 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

授業計画(予定)

- 1 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
- 2 モノプリント：スクリーン版とクレヨンを使ったモノタイプ
- 3 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
- 4 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
- 5 紙版画（凸版）：身の回りにある紙の形と質感を活かした版制作
- 6 紙版画（凸版）：身の回りにある紙の形と質感を活かした版制作
- 7 クラフトテープ版画（凹版）クラフトテープとメディウムを使った凹版表現の試み
- 8 クラフトテープ版画（凹版）クラフトテープとメディウムを使った凹版表現の試み
- 9 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・ラフ案からガンブ制作 製版原稿制作、製版、印刷
- 10 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・ラフ案からガンブ制作 製版原稿制作、製版、印刷
- 11 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・ラフ案からガンブ制作 製版原稿制作、製版、印刷
- 12 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・ラフ案からガンブ制作 製版原稿制作、製版、印刷
- 13 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・ラフ案からガンブ制作 製版原稿制作、製版、印刷
- 14 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・ラフ案からガンブ制作 製版原稿制作、製版、印刷
- 15 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・ラフ案からガンブ制作 製版原稿制作、製版、印刷

受講上の注意 アナログで切る貼る、製版、プリント等の作業をします。汚れてもいい服装で。

特記事項

教員名 檜垣 平太 **科目名** イラストレーションⅢ

教員実務経験 現役グラフィックデザイナーが、デジタル環境での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 デジタルアプリの応用技術の習得とより高いレベルでの表現を目指すイラストレーション制作

授業概要 Adobe Photoshop と Illustrator の応用技術の習得と、実際に使用される各種メディアにあわせたイラストレーションを制作。

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

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 各種アプリ (Adobe Photoshop、Illustrator) の応用技術の習得 A1
- 2 各種アプリ (Adobe Photoshop、Illustrator) の応用技術の習得 A2
- 3 各種アプリ (Adobe Photoshop、Illustrator) の応用技術の習得 A3
- 4 イベント用イラスト制作 1
- 5 イベント用イラスト制作 2
- 6 イベント用イラスト制作 3
- 7 イベント用イラスト制作 4
- 8 イベント用イラスト制作 5
- 9 イベント用イラスト制作 6
- 10 イベント用イラスト制作 7
- 11 各種アプリ (Adobe Photoshop、Illustrator) の応用技術の習得 B1
- 12 各種アプリ (Adobe Photoshop、Illustrator) の応用技術の習得 B2
- 13 各種アプリ (Adobe Photoshop、Illustrator) の応用技術の習得 B3
- 14 各種アプリ (Adobe Photoshop、Illustrator) の応用技術の習得 B4
- 15 各種アプリ (Adobe Photoshop、Illustrator) の応用技術の習得 B5 と半年間の講評会

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 永田 秋穂 **科目名** イラストレーションⅣ

教員実務経験 現役イラストレーター/漫画家が制作・出版の経験をもとにプレゼンテーションの指導をします。

授業目的と到達目標 デジタルアプリの応用技術の習得と各種メディア対応するイラストレーションの制作技術の向上

授業概要 Adobe Photoshop と Illustrator の応用技術の習得とイラストレーション作成

成績評価方法・基準 制作物 60% 出席率 30% 取り組み 10%

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
- 2 各種アプリ (Adobe Photoshop、Illustrator) の応用技術の習得 1
- 3 各種アプリ (Adobe Photoshop、Illustrator) の応用技術の習得 2
- 4 各種アプリ (Adobe Photoshop、Illustrator) の応用技術の習得 3
- 5 各種アプリ (Adobe Photoshop、Illustrator) の応用技術の習得 4
- 6 各種アプリ (Adobe Photoshop、Illustrator) の応用技術の習得 5
- 7 印刷メディア用イラスト制作 1
- 8 印刷メディア用イラスト制作 2
- 9 印刷メディア用イラスト制作 3
- 10 印刷メディア用イラスト制作 4
- 11 デジタルメディア用イラスト制作 1
- 12 デジタルメディア用イラスト制作 2
- 13 デジタルメディア用イラスト制作 3
- 14 デジタルメディア用イラスト制作 4
- 15 イラストレーションⅣ総括

受講上の注意 クオリティ向上を目的とした再提出は随時受け付けます。

特記事項

教員名 竹野 嘉恵 **科目名** イラストレーションⅤ

教員実務経験 商業誌連載漫画家の実績を持つ現役イラストレーターです。実務10年以上の経験を活かし、現在必要不可欠なデジタル技術と表現方法を指導します。

授業目的と到達目標 前期で学んだイラスト制作技術の基礎を活かし、より実践に近い課題を通し、自身のイラストレーターとしての方向性を明確にする。またクライアントワークにおける心構えや礼儀作法も身につけていく。

授業概要 CLIP STUDIO PAINT (EX)を使用し、前期に学んだ基礎技術を応用し、さらにイラストの精度を高めていく。また表現したいイメージを、自身で身につけた技術と理想を上回るイラストで表現し、自信を高めていく。

成績評価方法・基準 授業態度 30% 小課題 30% 最終課題 40%

教科書 こちらで用意したテキスト配布

参考書・参考文献 同上

参考 URL

授業計画(予定)

1. ガイダンス
2. 2DLT 基礎、オートアクション機能②、オリジナル背景やデコレーションブラシ制作
3. エフェクト①光、炎、キラキラ
4. エフェクト②水、空
5. クライアントワーク練習
6. イラスト展①打合せ
7. イラスト展②作画
8. イラスト展③着彩
9. イラスト展④最終打ち合わせ
10. イラスト展⑤仕上げ
11. 大判印刷、トンボカット、額装、展示
12. 撤収、講評
13. モノクロイラスト①、モノクロ・グレー・カラーの基礎知識
14. モノクロイラスト②、閾値、トーンの基礎知識
15. モノクロイラスト③、トーン化、素材集の活用

受講上の注意 メモ、筆記用具、USB を毎回忘れずに持って来てください。

特記事項 遅刻厳禁、不切厳守

教員名 畑 卓也 **科目名** マスタードローイング

教員実務経験 (畑)「絵画・版画・造形などの作品制作と、イラストやデザイン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、アイデアスケッチ表現の指導を行う。」

授業目的と到達目標 観察力とより高い表現力の構築根気・集中力

授業概要 ラフスケッチ等で必要な短時間での描写力・表現力の修得画材・技法・色彩等、独自の表現の可能性を探る

成績評価方法・基準 課題内容の理解度、完成度 50% 取り組みと到達度 30%
出席 20%

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 「手」ポージングによる空間の動き・表情の表現
- 2 「動物」色鉛筆
- 3 「動物」色鉛筆
- 4 「動物」色鉛筆
- 5 「空想の世界を描く」アイメソ図法を活かした表現 アイデアスケッチ
- 6 「空想の世界を描く」 下描き
- 7 「空想の世界を描く」 描写
- 8 「空想の世界を描く」 描写
- 9 「空想の世界を描く」 描写
- 10 「物語の場面」 アイデアスケッチ
- 11 「物語の場面」 下描き
- 12 「物語の場面」 描写
- 13 「物語の場面」 描写
- 14 「物語の場面」 描写
- 15 まとめ

受講上の注意 集中力と根気。観察力を!!

特記事項

教員名 西田 順治 **科目名** ビジュアルデザイン I

教員実務経験 ショップデザインとショップ運営によりインディビジュアルマーケットのデザイン・PRの授業を行います。

授業目的と到達目標 ビジュアルデザインでは、デザインの目的がコミュニケーション・ソリューションであり、エモーションを必要とすることを理解し、具体的なテーマを解決していく。イラストレーションの表現者であることを強みとして、コミュニケーションツールとしてのデザインとマーケティングの意味や意義を認識していきます。紙と印刷への理解から、文字組や図の配置などのレイアウトの基礎的实践も習得します。

授業概要 ショップのビジュアルデザイン計画をテーマに、「街とデザイン」を思考し様々な要素を制作する。プレゼンテーションによって制作行為の理論・客体性を確認し、伝達力も体得する。自身の制作イメージをインディビジュアルマーケットへ展開していくことで、発注者(クライアント)側に必要な「クリエイティブ・リテラシー」と、受注者(デザイナー)側に必要な「マネジメント・リテラシー」への相互理解の意味も体験・体感することを目的とする。

成績評価方法・基準 講義・課題制作における質量・理解・表現・工夫・伝達力等に対する総合評価 70% 出席日数・授業態度 30%

教科書

参考書・参考文献 資料用意

参考 URL

授業計画(予定)

- 60 ガイダンス～社会課題解決にいたる価値をデザインを通して考える
- 61 シンボルマーク、ロゴタイプ 概論、制作
- 62 シンボルマーク、ロゴタイプ 概論、制作
- 63 シンボルマーク、ロゴタイプ 概論、制作
- 64 カード(表現・伝達手段としての名刺) 紙・印刷術 概論、制作
- 65 カード(ショップカード) 概論、制作
- 66 カード(ショップカード) 概論、制作
- 67 ピクトグラム or キャラクター 概論、制作
- 68 ピクトグラム or キャラクター 概論、制作
- 69 DM(レセプション告知) 文字・タイポグラフィー 概論、制作
- 70 DM(レセプション告知) 概論、制作
- 71 DM(レセプション告知) 概論、制作
- 72 プレゼンテーションツール 概論、制作・製作 (店舗イラスト、グッズ、ペーパーバッグ、パッケージ、シール、看板等)
- 73 プレゼンテーションツール 概論、制作・製作 (店舗イラスト、グッズ、ペーパーバッグ、パッケージ、シール、看板等)
- 74 プレゼンテーション

受講上の注意 受講・出席・制作・質問を積極的にすること。課題提出日(納期)を厳守すること。将来の仕事の訓練として社会性を保持すること。

特記事項 ・外注業者への発注方法と交渉も課題として盛り込む。必要性があれば課外授業にて外注先製造メーカー等への見学も実施する。・対個人事業へのデザイン制作という特性を活かして可能ならば、見積もりの作成方法や金額の相場と交渉の方法から各種ロイヤリティも提示したい。

教員名 西田 順治 **科目名** ビジュアルデザイン II

教員実務経験 デザインと地域イベント運営によりキャピタルマーケットと社会に対しての課題解決としてのデザイン・PRの授業を行います。

授業目的と到達目標 ビジュアルデザインでは社会に対してデザインの目的がコミュニケーション・ソリューションであり、エモーションを必要とすることを理解し、具体的なテーマを解決していきます。イラストレーションの表現者であることを強みとして、コミュニケーションツールとしてのデザインとマーケティングの意味や意義を認識していく。レイアウト技術、紙と印刷への理解から、文字組や図の配置、色彩管理などの基礎的实践も修得していきます。

授業概要 企業・行政のプロモーションにおけるビジュアルデザイン計画をテーマに「地域社会と人の共生・再生」を思考し、社会とブランディングにおける問題解決も意識しながら様々な要素を制作します。プレゼンテーションによって制作行為の論理・客体性を確認し、伝達力も体得します。ツール展開としてはキャピタルマーケットにおける様々なメディアにおけるデザインの展開と、イベント・プロジェクトという場づくりへの対応力・応用力を習得します。

成績評価方法・基準 講義・課題制作における質量・理解・表現・工夫・伝達力と、プレゼンテーションに対する総合評価 70% 出席日数・授業態度 30%

教科書

参考書・参考文献 資料用意

参考 URL

授業計画(予定)

- 75 ガイダンス～社会課題における動機と目的意図の認識
- 76 企画提案書(問題定義と解決)、ネーミング、テーマカラー、キャッチフレーズ 概論。企画書作成
- 77 シンボルパターン or マーク、ロゴタイプ 概論、制作
- 78 シンボルパターン or マーク、ロゴタイプ 概論
- 79 シンボルパターン or マーク、ロゴタイプ 概論
- 80 ポスター 現代の PR 概論、制作
- 81 ポスター (吊り広告 and B0 駅張り広告) 制作
- 82 ポスター (吊り広告 and B0 駅張り広告) 制作
- 83 ポスター (吊り広告 and B0 駅張り広告) 制作
- 84 アプリケーションツール 概論、制作
- 85 アプリケーションツール 制作
- 86 プレゼンテーション 概論
- 87 プレゼン資料 and ツール 制作
- 88 プレゼン資料 and ツール 制作
- 89 プレゼンテーション

受講上の注意 受講・出席・制作・質問を積極的にすること。課題提出日(納期)を厳守すること。将来の仕事の訓練として社会性を保持すること。

特記事項 ・「クリエイティブ思考によりどのように問題を解決するか」社会問題の解決から販売促進からのデザインという見解より、企業的且つ社会的な問題や課題を規定し、そのためのソリューションとしてのビジュアル展開を考えてプレゼンテーションまで行う。

教員名 畑 卓也 **科目名** イラストレーションVI

教員実務経験 絵画・版画・造形などの作品制作と、イラストやデザインの仕事を通して得た経験を活かして、観察・収集・分析・考察する事と、幅広い表現方法等の指導を行う。

授業目的と到達目標 イラストレーションのファインアートとの相違点はその目的が他者との意思伝達にあるという点にあります。そこからイラストレーターには、ビジュアルによる意思伝達を可能ならしめる能力がなにより必要となります。この授業では、ビジュアルコミュニケーションを実現する為の表現力・描写力・伝達力といった具体的な技術力の修得を目指し、習得したスキルを使って作品制作を行うことを目的とします。

授業概要 イラストレーターにとっての仕事の場となる広告・出版・Web 業界といったプロフェッショナルな世界で通用する人材の育成を目指し、より良いコミュニケーションを実現する為に必要とされる技術力、描写力の向上、具体的には絵の具や描画ソフトを使った汎用性の高い表現が出来る人材の育成を模索し、作品制作を通じて学生一人一人から独創性を引き出す為のトレーニングを行います。

成績評価方法・基準 作品の完成度 40% 技術の習熟度 40% 出席率 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・自由制作
- 2 自由制作
- 3 透明系絵の具を使った写実表現
- 4 透明系絵の具を使った写実表現
- 5 不透明系絵の具を使った写実表現
- 6 不透明系絵の具を使った写実表現
- 7 個別課題
- 8 個別課題
- 9 個別課題
- 10 個別課題
- 11 自由制作(作風模索)
- 12 自由制作(作風模索)
- 13 自由制作(作風模索)
- 14 自由制作(作風模索)
- 15 自由制作(作風模索)

受講上の注意

特記事項

教員名 大村 忠久 **科目名** イラストレーションVI

教員実務経験 30年以上の実務実績を持つ現役のイラストレーターにより、イラストレーターとしての技術力・伝達力の育成に主眼を置いた指導をします。

授業目的と到達目標 イラストレーションのファインアートとの相違点はその目的が他者との意思伝達にあるという点にあります。そこからイラストレーターには、ビジュアルによる意思伝達を可能ならしめる能力がなにより必要となります。この授業では、ビジュアルコミュニケーションを実現する為の表現力・描写力・伝達力といった具体的な技術力の修得を目指し、習得したスキルを使って作品制作を行うことを目的とします。

授業概要 イラストレーターにとっての仕事の場となる広告・出版・WEB 業界といったプロフェッショナルな世界で通用する人材の育成を目指し、より良いコミュニケーションを実現する為に必要とされる技術力、描写力の向上、具体的には絵の具や描画ソフトを使った汎用性の高い表現が出来る人材の育成を模索し、作品制作を通じて学生一人一人から独創性を引き出す為のトレーニングを行います。

成績評価方法・基準 作品の完成度 40% 技術の習熟度 40% 出席率 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・自由制作
- 2 自由制作
- 3 自由制作
- 4 自由制作
- 5 透明系絵の具を使った写実表現
- 6 透明系絵の具を使った写実表現
- 7 不透明系絵の具を使った写実表現
- 8 不透明系絵の具を使った写実表現
- 9 自由制作(作風模索)
- 10 自由制作(作風模索)
- 11 自由制作(作風模索)
- 12 自由制作(卒業制作シミュレーション)
- 13 自由制作(卒業制作シミュレーション)
- 14 自由制作(卒業制作シミュレーション)
- 15 自由制作(卒業制作シミュレーション)

受講上の注意

特記事項

教員名 中野 クニヒコ **科目名** キャラクター&イラスト

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 世に出回っている様々なイラストを知ることによってその必要性や使用効果を考え、様々な状況に合ったイラストとはなにかを追求。イメージの膨らませ方や、人物や動物、架空のオリジナリティー溢れるキャラクター作品を制作できるようになる。

授業概要 イラストの視点～企画・展開…演習を通して「想像～創造」アイデアと表現の連動トレーニングを通し、表現効果を研究…オリジナルキャラのストーリー実践を構築・創作～作品を制作。私の仕事のスライドを観てもらって、イラストレーターとしての様々な活動内容や表現方法をしてもらいます。表現方法や、見せ方を知ってもらうため、毎回テーマ(題材)を設け、オリジナルで制作し提出してもらいます。2年時から、より発展したテーマで一つのテーマで、資料収集含め様々な要素を考えながらよりクオリティの高い作品の制作を目指します。提出物は、全て皆さんにみてもらって、私からのコメントや、皆で考えてもらう合評の時間を設けます。

成績評価方法・基準 課題作品の提出 60% 授業態度と出席率 20% 出席率 20%

教科書

参考書・参考文献 オリジナルプリントの配布(参考資料等)

参考 URL

授業計画(予定)

- 16 ガチャポンの新しいシリーズを考える。まずはキャラクターグッズを考えます。
- 17 ガチャポンの新しいシリーズ。キャラクターが出来たらカプセルの中に入る解説書を作ります。
- 18 ガチャポンの新しいシリーズ。ポスターの制作。一つの題材で提出物は3項目あります。
- 19 ハウトゥーイラスト。折り紙で作る作品の折り方や、観葉植物の育て方など、ハウトゥーをイラストで表現します。
- 20 ハウトゥーイラスト。
- 21 ハウトゥーイラスト。仕上げて提出します。
- 22 誰でも知っている小説の表紙を想定してイラストで表現します。
- 23 基本、好きな小説を題材にしますが、誰でも知っている物語が望ましいです。
- 24 小説の表紙。仕上げて提出します。
- 25 サイエンスフィクションの映画のポスター制作。オリジナルでも既存の映画からのオリジナルポスターの制作。

26 映画のポスター制作。

27 映画のポスター制作

28 本の挿し絵。見開きを想定して挿し絵の入る構図、配置を考え文章込みで表現します。

29 本の挿し絵。見開きを想定して挿し絵の入る構図、配置を考え文章込みで表現します。

30 本の挿し絵を完成して提出します。

受講上の注意 常日頃から関心を持ち、資料集めや情報を集めイメージトレーニングや、表現方法を研究してください。

特記事項

教員名 宮田 綾乃 **科目名** プラクティカル・プログラム

教員実務経験 デザイン事務所、広告企画制作プロダクション勤務を経て、現在はフリーランスデザイナー&イラストレーター。これらの経験を基に幅広く指導します。

授業目的と到達目標 イラストレーターとして活動するためのスキル向上を目指し、実践に対応するための具体的手順を理解する。

授業概要 実践を想定した課題を通し、他者に伝わる表現や技法を学ぶ。

成績評価方法・基準 制作物 60% 出席・取り組み 40%

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 / 星占いページ アイデアラッシュ
- 2 星占いページ 制作
- 3 星占いページ 制作
- 4 星占いページ 制作
- 5 星占いページ 提出・合評
- 6 飲食店メニュー アイデアラッシュ
- 7 飲食店メニュー 制作
- 8 飲食店メニュー 制作
- 9 飲食店メニュー 制作
- 10 飲食店メニュー 提出・合評
- 11 教科書表紙 アイデアラッシュ
- 12 教科書表紙 制作
- 13 教科書表紙 制作
- 14 教科書表紙 制作
- 15 教科書表紙 提出・合評

受講上の注意 よりクオリティを上げる事を目的とした再提出は随時受け付けます。

特記事項

教員名 畑 卓也 **科目名** 卒業制作

教員実務経験 「絵画・版画・造形などの作品制作と、イラストやデザインの仕事を通じて得た経験を活かして、観察、収集・分析・考察することと、幅広い表現方法等の指導を行う。」

授業目的と到達目標 イラストレーターにとって作風は、自らにとってのアイデンティティとなる非常に重要な物となります。この授業では、卒業制作作品の制作を通じて他者との差別化を図るためのオリジナリティの重要性を意識し、一人の作家として社会に認められるために必要な、自らの作風を模索・完成させることを目的とします。

授業概要 イラストレーターが仕事を受ける場合、締め切りはつきものです。卒業制作作品の制作を通じて、スケジュール管理の体験やビジュアル系の作品を他者に見せる時の注意点等の学習をします。また、これまでの授業で習得した技術力、描写力、伝達力を駆使し、ビジュアルを使っていかに他者を説得できるか、作品発表を通じてシミュレートします。

成績評価方法・基準 作品の完成度 80% 出席率 20%

教科書

参考書・参考文献 参考作品、参考資料、プリント、ビデオスライド

参考 URL

授業計画(予定)

- 1 構想
- 2 構想
- 3 企画書作成
- 4 企画書作成
- 5 作品制作
- 6 作品制作
- 7 作品制作
- 8 作品制作
- 9 作品制作
- 10 作品制作
- 11 作品制作
- 12 作品制作
- 13 プレ・プレゼンテーション (日程は未定)
- 14 作品制作
- 15 プレゼンテーション

受講上の注意

特記事項

教員名 大村 忠久 **科目名** 卒業制作

教員実務経験 30年以上の実務実績を持つ現役のイラストレーターにより、イラストレーターとしての技術力・伝達力の育成に主眼を置いた指導をします。

授業目的と到達目標 イラストレーターにとって作風は、自らにとってのアイデンティティとなる非常に重要なものとなります。この授業では、卒業制作作品の制作を通じて他者との差別化を図る為のオリジナリティの重要性を意識し、一人の作家として社会に認められる為に必要な、自らの作風を模索・完成させることを目的とします。

授業概要 イラストレーターが仕事を引き受ける場合、締め切りはつきものです。卒業制作作品の制作を通じて、スケジュール管理の体験やビジュアル系の作品を他者に見せる時の注意点等の学習をします。また、これまでの授業で習得した技術力、描写力、伝達力を駆使し、ビジュアルを使って、いかに他者を説得できるか、作品発表を通じてシミュレートを行います。

成績評価方法・基準 作品の完成度 80% 出席率 20%

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

授業計画(予定)

- 31 構想
- 32 構想
- 33 企画書作成
- 34 企画書作成
- 35 作品制作
- 36 作品制作
- 37 作品制作
- 38 作品制作
- 39 作品制作
- 40 作品制作
- 41 作品制作
- 42 作品制作
- 43 プレ・プレゼンテーション(日程は未定)
- 44 作品制作
- 45 プレゼンテーション

受講上の注意

特記事項