

デザイン芸術学科 コミックイラスト科					
科目名	表現Ⅰ（デッサン）		担当教員	伊勢 西紀	
実務経験					
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
様々な表現方法の土台となるデッサンの基本テクニック（形をとる、立体感を出す、色と質感を出す、質感の描き分け）を習得し、確かな基礎力を養成します。					
到達目標					
デッサン力を上げ、対象物を正確に捉えて描くことができるようになる。					
授業内容					
1, 2	オリエンテーション(自己紹介カード、デッサン用具説明、調子/階調練習etc…)				
3, 4	基本形(立方体・円柱・円錐・球体)のプリント模写と石膏のデッサン				
5, 6	基本形(立方体・円柱・円錐・球体)のプリント模写と石膏のデッサン				
7, 8	静物デッサン(様々なモチーフを描く/構図の取り方/遠近法)				
9, 10	静物デッサン(様々なモチーフを描く/構図の取り方/遠近法)				
11, 12	静物デッサン(様々なモチーフを描く/構図の取り方/遠近法)				
13, 14	静物デッサン(様々なモチーフを描く/構図の取り方/遠近法)				
15, 16	静物デッサン(様々なモチーフを描く/構図の取り方/遠近法)				
17, 18	静物デッサン(様々なモチーフを描く/構図の取り方/遠近法)				
19, 20	石膏像(面取り)のデッサン①				
21, 22	石膏像のデッサン②				
23, 24	石膏像のデッサン③				
25, 26	石膏像のデッサン④/前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	自画像①/夏休み課題提出				
29, 30	自画像②				
31, 32	人物デッサン(人体の構造)+人物クロッキー				
33, 34	人物デッサン(各顔のパーツ)+人物クロッキー				
35, 36	人物デッサン(各顔のパーツ)+人物クロッキー				
37, 38	人物デッサン(各体のパーツ)+人物クロッキー				
39, 40	人物デッサン(各体のパーツ)+人物クロッキー				
41, 42	人物デッサン(表情を描く)+人物クロッキー				
43, 44	人物デッサン(表情を描く)+人物クロッキー				
45, 46	人物デッサン(様々なポーズ)+人物クロッキー				
47, 48	人物デッサン(様々なポーズ)+人物クロッキー				
49, 50	人物デッサン(プリント資料の模写とデッサン)+人物クロッキー				
51, 52	人物デッサン(プリント資料の模写とデッサン)+人物クロッキー				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準(100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 コミックイラスト科					
科目名	背景基礎		担当教員	加藤 ケー	
実務経験	印刷会社に勤務し、デザイン・イラスト制作経験がある。フリーのイラストレーター				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
イラストに深みや意味を持たせる背景の描き方や、表現の幅を広げる効果線などの描き方を身に付けます。					
到達目標					
背景遠近法の基礎を身に付け、描きたいものを正確に描ける「画力」を成長させる。					
授業内容					
1, 2	1) 授業内容説明(目的目標、心構え) アンケート/背景イラストとは? 2) 【作画課題】パーソナルチェック→自分の部屋を描く【A4用紙回収】				
3, 4	1) アイレベル「自分の部屋」作画から考察 2) アオリ、フカン・水平線 ※アイレベルの大事さ				
5, 6	遠近法《空気・縮小・圧縮・透視図法/1点、2点、3点(立方体)・魚眼パース》消失点とは				
7, 8	一点透視図法①一点透視図法で作画 1) 練習(カラーBOX) 2) 練習(ハコから食卓、椅子へ)				
9, 10	一点透視図法②一点透視図法で作画 1) 分割・増殖とパースへの応用 2) 練習作画(廊下)				
11, 12	一点透視図法③一点透視図法で作画 1) リビングを描く(アイテムはハコをイメージして) 2) 壁や窓などを派生				
13, 14	二点透視図法①二点透視図法で作画 1) 食卓テーブルを作画 2) 椅子やソファなど派生させる				
15, 16	二点透視図法②二点透視図法で作画 1) 前回課題の続き 2) 仕上げ				
17, 18	坂道を描く 1) 坂道画像から考察(どんなルールが隠れている?) 2) 画像をモチーフに作画				
19, 20	1) 階段を描く(1点・2点透視図法) 階段の画像背景から探る/螺旋階段の描き方 2) 練習作画				
21, 22	ドアの開閉と円のパース 1) 色々な窓やドアの開閉 2) 練習作画(開閉する窓・ドア)				
23, 24	1, 2) 期末課題「自分の部屋を透視図法を使って描く」制作作業 ①				
25, 26	1, 2) 期末課題「自分の部屋を透視図法を使って描く」制作作業 ② 前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	クルマを描く(模写) 1) 描くコツ 2) モチーフを用意して2枚以上提出(アングルの違うもの)				
29, 30	クルマを描く(模写) 1) 2) 前回課題の続き 課題提出まで				
31, 32	二輪車を描く(模写) 1) 描くコツ 2) モチーフを用意して2枚以上提出(自転車・オートバイ)				
33, 34	二輪車を描く(模写) 1) 2) 前回課題の続き 課題提出まで				
35, 36	木を描く(模写) 1) 描くコツ 2) モチーフを用意して2枚以上提出				
37, 38	岩を描く(模写) 1) 描くコツ 2) モチーフを用意して2枚以上提出				
39, 40	街並みを描く(模写) ① 1) 描くコツ 2) 指定モチーフを模写				
41, 42	街並みを描く(模写) ② 1) 2) 前回課題の続き				
43, 44	自然風景を描く① 1) 描くコツ(近景・中景・遠景) 2) 指定モチーフを模写				
45, 46	自然風景を描く② 1) 2) 前回課題の続き				
47, 48	自撮りした風景写真を模写する① ※自分なりに良いと感じた身近なシチュエーションでOK				
49, 50	自撮りした風景写真を模写する② 前回課題の続き				
51, 52	自撮りした風景写真を模写する③ 前回課題の続き 課題提出まで				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準(100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 コミックイラスト科					
科目名	イラスト基本テクニック		担当教員	佐藤 勝則	
実務経験	イラスト制作会社に勤務し、イラスト制作経験がある。フリーのイラストレーター				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
アナログイラスト表現に必要な画材の特性や使い方を学びます。イラストの意味や考え方、制作に必要な構図や色彩、アイデアの考え方を学習します。					
到達目標					
画材の特性・特徴を理解し、作品制作に反映する。イラストレーションがコミュニケーションツールであることを理解し、テーマを作品の中で表現する。					
授業内容					
1, 2	イラストレーターについて講義/自己PRイラスト制作① 下描きラフ作業				
3, 4	コピックマーカー/自己PRイラスト② 下描きラフ案チェック後1案に決定				
5, 6	コピックマーカー/自己PRイラスト③ マーカー練習 (線画に見本を見ながら着色)				
7, 8	コピックマーカー/自己PRイラスト④ 下書きチェック後修正・加筆 (PMパッドにトレース・ペン入れ後コピックで着色)				
9, 10	コピックマーカー/自己PRイラスト⑤ 着色→コンセプトシート記入、トレペ掛け、提出				
11, 12	透明水彩イラスト/「日本」をテーマにイラスト制作① 構図について説明 下描きラフスケッチ2案をチェック後1案に決定する				
13, 14	透明水彩イラスト制作② 下描き (B4サイズ)				
15, 16	透明水彩イラスト制作③ 透明水彩の着色練習、塗り方説明 (にじみ、ぼかしの練習)				
17, 18	透明水彩イラスト制作④ 下描き後チェック、加筆修正 (トレースダウン、画材を自由にペン入れ、着色)				
19, 20	透明水彩イラスト制作⑤ マスキングについて説明、実演 (着色作業)				
21, 22	透明水彩イラスト制作⑥ ペン入れ、着色作業				
23, 24	色鉛筆① 『動物と人』 テーマイラスト 課題説明、下書きラフ→A4下描き				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認 色鉛筆 ②練習メニュー 『動物と人』 テーマイラスト下描き夏休み宿題				
27, 28	色鉛筆③ 『動物と人』 テーマイラスト 下描きチェック、ペン入れ、着色				
29, 30	色鉛筆④ 『動物と人』 テーマイラスト 着色				
31, 32	色鉛筆⑤ 『動物と人』 テーマイラスト 着色仕上げ、トレペ掛け、コンセプトシート記入、提出				
33, 34	テクスチャー表現① 説明、ジェッソ・モデリングペースト等使いテクスチャー作り (B4サイズ)				
35, 36	テクスチャー表現② アクリル絵具説明、テクスチャー下地にアクリル着色、イラスト作画				
37, 38	透明水彩/小説、童話、絵本の装丁を描く① 課題説明、下書き (ラフスケッチ2案以上)				
39, 40	透明水彩/小説、童話、絵本の装丁を描く② 下描きB4サイズ、テーマあらずじ記入提出				
41, 42	透明水彩/小説、童話、絵本の装丁を描く③ トレースダウン、ペン入れ				
43, 44	透明水彩/小説、童話、絵本の装丁を描く④ 着色				
45, 46	透明水彩/小説、童話、絵本の装丁を描く⑤ 着色				
47, 48	ペン画イラスト① タッチの違い9カット作成				
49, 50	ペン画イラスト② 下絵描き B5サイズ				
51, 52	ペン画イラスト② ペン入れ、コンセプトシート記入、提出 後期まとめ/課題提出確認				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 コミックイラスト科					
科目名	キャラクター表現基礎		担当教員	鈴木 裕	
実務経験	アニメーション制作業務に従事経験あり				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
キャラクターを表現する為の要素、表情・ポージング・衣装などの表現方法を学習します。					
到達目標					
バランスのとれたキャラクターを描く。					
授業内容					
1, 2	自己紹介イラスト/授業の流れ				
3, 4	人間のバランス①：全身正面、頭身を基本に考える描きかた				
5, 6	人間のバランス②：全身横、正面画から描き起こす				
7, 8	人間のバランス③：顔正面・横				
9, 10	アングルを変えた描き方：顔のアオリ・フカン				
11, 12	表情①：喜怒哀楽と感情深度				
13, 14	表情②：課題制作				
15, 16	キャラクターデザイン①：「天使と悪魔を描く」、資料集め、研究				
17, 18	キャラクターデザイン②：ラフ制作				
19, 20	キャラクターデザイン③：ラフ制作、線画				
21, 22	キャラクターデザイン④：線画				
23, 24	キャラクターデザイン⑤：彩色、仕上げ				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	テーマイラスト①：イラスト制作の基本、題材発表				
29, 30	テーマイラスト②：題材について資料集め、研究				
31, 32	テーマイラスト③：題材について資料集め、研究				
33, 34	テーマイラスト④：サムネイルスケッチ				
35, 36	テーマイラスト⑤：ラフ制作				
37, 38	テーマイラスト⑥：ラフ制作				
39, 40	テーマイラスト⑦：ラフチェック				
41, 42	テーマイラスト⑧：線画				
43, 44	テーマイラスト⑨：線画				
45, 46	テーマイラスト⑩：線画チェック				
47, 48	テーマイラスト⑪：彩色				
49, 50	テーマイラスト⑫：彩色、仕上げ				
51, 52	後期まとめ/課題提出確認				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 コミックイラスト科					
科目名	デジタルイラスト基礎		担当教員	伊藤 睦実	
実務経験	ゲームのキャラクターや背景等のイラスト制作業務に従事している。				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
Photoshop・CLIP STUDIOを使用したデジタル実習。基本となる塗り方から、背景の描写方法などを学習します。					
到達目標					
ソフトやツールの基本的な使用方法を身に付け、デジタル作品を制作する。					
授業内容					
1, 2	Macの使い方・各種ログイン・Photoshop起動・ペンタブ繋ぎ方/Photoshopのワークスペース				
3, 4	ワークスペース復習/classroomの使い方、スキャナの使い方、アニメ塗りの基本、印刷の方法/次回用の線画制作				
5, 6	自分のイラスト塗ってみる① 線画抽出・下準備				
7, 8	自分のイラスト塗ってみる② 用意した画像を使ってレイヤー構造理解、フィルタ効果の試行				
9, 10	塗り色々① 塗り色々説明(アニメ・グラデ・水彩・ブラシ・厚塗り)				
11, 12	塗り色々② 次回課題説明 しつつ、ラフ制作 クリスタの使い方				
13, 14	塗り分け① CMYK・解像度/色の校正の方法、カラーピッカーの見方、アクションの使用方法				
15, 16	塗り分け② GIF/JPEG/PNGの保存形式について				
17, 18	塗り分け③ 次回課題説明				
19, 20	CLIP STUDIOでのトーン貼り① Photoshopでのトーン貼りも説明 見本通りにトーン貼り				
21, 22	CLIP STUDIOでのトーン貼り② 自分のイラストへトーン貼り				
23, 24	CLIP STUDIOでのトーン貼り③				
25, 26	自然物の描き方① 空・雲 遠近法について				
27, 28	自然物の描き方②ビーチ 空・雲 遠近法おさらい				
29, 30	自然物の描き方③木・葉っぱ・低木 地面近くの処理				
31, 32	プロ漫画原稿のトレス① トレス準備・フキダシ、文字入れ、枠線の引き方				
33, 34	プロ漫画原稿のトレス② パース定規、各種定規の使い方、ベクターレイヤーについて				
35, 36	プロ漫画原稿のトレス③				
37, 38	背景ありのイラスト制作① サムネイルスケッチ・大ラフ・カラーラフ				
39, 40	背景ありのイラスト制作② カラーラフ・下書き・線画				
41, 42	背景ありのイラスト制作③ 線画・塗り				
43, 44	背景ありのイラスト制作④塗り込み				
45, 46	背景ありのイラスト制作⑤塗り込み				
47, 48	背景ありのイラスト制作⑥仕上げ&調整レイヤー 調整レイヤー色々、実際に写真を調整				
49, 50	レイヤー効果 レイヤー効果の使い方、キラキラブラシの作り方/レイヤー効を使ってエフェクト描画、フィルタ使用例				
51, 52	デジタルでデッサン 線に頼らず陰影で立体を表現、球体&立方体、グレスケ描画～グリザイユ				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 コミックイラスト科					
科目名	公募作品分析		担当教員	平田 瑠花	
実務経験	ゲーム制作会社に勤務し、イラスト制作業務に携わっている。				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期13	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
学外コンペに出品する為の作品作りや、キャラクター・ポスターなどのさまざまな内容へ向け、ラフスケッチからフィニッシュワークまで作品制作の考え方を学習します。					
到達目標					
学外コンペに作品を出品し、受賞を目標とする。					
授業内容					
1	コミュニケーション/好きなものを落書き				
2	イラスト分析①				
3	公募について説明/ディスカッション				
4	イラスト分析②/1年次と前期の目標決め				
5	構図について(アングル)				
6	構図について(三分割法)				
7	構図について(シルエット)/色彩について				
8	被写界深度について/光源について				
9	ベンタレットdeアート・CIGPのイラスト作成①(資料探し/案出し)				
10	ベンタレットdeアート・CIGPのイラスト作成②(ラフ)				
11	ベンタレットdeアート・CIGPのイラスト作成③(線画)				
12	ベンタレットdeアート・CIGPのイラスト作成④(着色/仕上げ)				
13	ベンタレットdeアート・CIGPのイラスト作成⑤(仕上げ)/まとめ				
14	半年の成長を確認/1年次の目標確認と後期の目標決め/ディスカッション				
15	著作権について①				
16	著作権について②				
17	グッズ制作①				
18	グッズ制作②				
19	グッズ制作③				
20	グッズ制作④				
21	グッズ制作⑤				
22	過去作品のリメイク①				
23	過去作品のリメイク②				
24	過去作品のリメイク③				
25	過去作品のリメイク④				
26	1年次の成長を確認/2年次の目標決め/まとめ				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 コミックイラスト科					
科目名	2Dモーション		担当教員	伊藤 由羽	
実務経験	ゲーム制作会社に勤務し、イラスト制作業務に携わっている。				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期13	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
代表的なキャラクターモーションツール「Spine」「Live2D」の制作方法を学び、ゲームアニメーションの基礎について学びます。					
到達目標					
アニメーションの基礎をマスターし応用的な方法などの理解とオリジナルキャラクターでアニメーションを制作出来る。					
授業内容					
1	今年度授業の説明/業界におけるSpineモーションについて				
2	ソフトの説明～キーポーズの作成				
3	体の動きの原則について				
4	体の動き～オフセットの活用法				
5	体の動き～揺れものについて				
6	揺れ物の作成				
7	揺れ物の作成				
8	揺れ物の作成/ツールの活用法				
9	揺れ物の作成/ツールの活用法②				
10	基本のセットアップについて①				
11	基本のセットアップについて②				
12	基本のセットアップについて③				
13	前期まとめと後期について/課題提出確認				
14	オリジナルキャラでセットアップ				
15	セットアップ②				
16	セットアップ③				
17	セットアップ④				
18	セットアップ⑤				
19	セットアップ⑤				
20	セットアップ⑥				
21	モーション作品制作①				
22	モーション作品制作②				
23	モーション作品制作③				
24	モーション作品制作④				
25	モーション作品制作⑤				
26	Spineモーションについてまとめ/課題提出確認				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 コミックイラスト科					
科目名	進級制作		担当教員	伊藤 睦実	
実務経験	ゲームのキャラクターや背景等のイラスト制作業務に従事している。				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
進級作品の制作。既存の小説を元にイラストを制作します。コンセプト制作からデザインの展開、プレゼン方法までを学習します。					
到達目標					
作品点数、内容、締め切りにおいて基準をクリアし、制作意図などををしっかりプレゼンテーションする。					
授業内容					
1, 2	1:自己紹介シートの作成(デジタル・アナログどちらでも可) サイズA4・縦・カラー・版權OK・解像度350				
3, 4	2:ポートフォリオ研究・進級の内容説明・大まかなスケジュール(好きなイラストレーターさんのプレゼン推しポイントなど分析)				
5, 6	3:小説イラスト研究(表紙・口絵・挿絵) キャラデザの必要性/iPadでのクリスタ使い方①基本編				
7, 8	4:進級制作テーマ・コンセプト/iPadでのクリスタ使い方②便利ツール編(次週キャラ制作に入るので、外見や特徴の記載のある項目に目星付けておいてもらう)				
9, 10	5:キャラデザ①テンプレ配布・アニメ塗り指定(ラフ・カラーラフ制作)				
11, 12	6:キャラデザ②(カラーラフ添削・線画制作)				
13, 14	7:キャラデザ③(線画添削・着彩制作) ポスター・表紙・挿絵・口絵について改めて説明				
15, 16	8:キャラデザ④(着彩添削・仕上げ制作)				
17, 18	9:ポスター①				
19, 20	10:口絵(1)①				
21, 22	11:挿絵①				
23, 24	12:表紙①				
25, 26	13:進級プレゼン資料制作・口絵(2)①/前期最後 夏休み中▶口全ての修正				
27, 28	1:進捗確認 口絵(1)(2):②				
29, 30	2:挿絵②				
31, 32	3:表紙②				
33, 34	4:キャラデザ⑤(仕上げ修正・加筆)・ポスター②				
35, 36	5:口絵(1)③				
37, 38	6:口絵(2)③				
39, 40	7:表紙③				
41, 42	8:ポスター③/指示書渡しておく				
43, 44	9:指示書を読んでキャラ制作①				
45, 46	11:指示書を読んでキャラ制作②				
47, 48	12:指示書を読んでキャラ制作③/資料作り/冬休み中▶口進級=挿絵の完成 キャラ制作=ラフ修正してキャラの線画				
49, 50	13:指示書を読んでキャラ制作④				
51, 52	14:指示書を読んでキャラ制作⑤完成/進級プレゼン資料作り				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準(100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 コミックイラスト科					
科目名	キャリアガイダンス I		担当教員	小松 美樹	
実務経験	イラスト等の制作業務に従事している。フリーのイラストレーター。				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期13	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
業界の理解、社会人としての基礎知識UP、個人面談などのカウンセリング。校内行事や研修等の準備、説明などのホームルームを行います。					
到達目標					
希望進路の方向性を決定。報告、連絡、相談を徹底し、自ら進んで物事に取り組む姿勢を身に付ける。					
授業内容					
1	自己管理セミナー				
2	他己紹介				
3	エナジード研修①				
4	エナジード研修②				
5	エナジード研修③				
6	エナジード研修④				
7	エナジード研修⑤				
8	エナジード研修⑥				
9	エナジード研修⑦				
10	エナジード研修⑧				
11	エナジード研修⑨				
12	学園祭について話し合い				
13	前期振り返り				
14	後期予定についてスケジュール立て				
15	エナジード研修⑩				
16	エナジード研修⑪				
17	エナジード研修⑫				
18	エナジード研修⑬				
19	エナジード研修⑭				
20	エナジード研修⑮				
21	エナジード研修⑯				
22	エナジード研修⑰				
23	エナジード研修⑱				
24	エナジード研修⑲				
25	就職活動について、履歴書の書き方志望動機				
26	就職活動について、履歴書の書き方自己PR				
教科書・資料等	ENAGEED教本				
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価		出席状況	50%	平常点	50%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 コミックイラスト科					
科目名	表現Ⅱ（絵画表現）		担当教員	伊勢 西紀	
実務経験					
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26／後期26	単位数	前期4／後期4	必須／選択	必須
授業目的と概要					
デッサンをはじめとした基礎表現方法や、絵画表現の思考・技法の研究を行い、右脳を活性化させます。					
到達目標					
授業の最初に描いたデッサンと最後に描いたデッサンを比較して成長を実感し、見方の変化によってデッサン力が向上することを理解する。					
授業内容					
1, 2	人物クロッキー①ペア/→デッサン～イラスト展開				
3, 4	人物クロッキー②写真・画像→デッサン～イラスト展開				
5, 6	人物クロッキー③→デッサン～イラスト展開				
7, 8	足を描く				
9, 10	手を描く				
11, 12	顔を描く				
13, 14	自画像①				
15, 16	自画像②				
17, 18	好きな曲と私(コラージュ)				
19, 20	好きな曲と私(コラージュ)				
21, 22	好きな曲と私(コラージュ)				
23, 24	好きな曲と私(コラージュ)				
25, 26	講評会/前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	夏休み課題提出/セッティング配置バランスについて				
29, 30	静物デッサン①(複数組み合わせ)/テーマ・ストーリーを考えセッティングする				
31, 32	静物デッサン②(複数組み合わせ)				
33, 34	静物デッサン③(複数組み合わせ)				
35, 36	静物デッサン④(複数組み合わせ)/講評会				
37, 38	テーマ「冬」静物デッサン①/セッティング配置を考える				
39, 40	テーマ「冬」静物デッサン②				
41, 42	テーマ「冬」静物デッサン③				
43, 44	テーマ「冬」静物デッサン④				
45, 46	テーマ「冬」静物デッサン⑤/講評会				
47, 48	石膏像デッサン①				
49, 50	石膏像デッサン②				
51, 52	石膏像デッサン③/講評会/課題提出確認/1年間のまとめ				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 コミックイラスト科					
科目名	背景・効果応用		担当教員	加藤 ケナー	
実務経験	印刷会社に勤務し、デザイン・イラスト制作経験がある。フリーのイラストレーター				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
イラストに深みや意味を持たせる背景の描き方や、表現の幅を広げる効果線などの描き方を学び、イラストの完成度を高める技術を身に付けます。					
到達目標					
一点透視、二点透視図法を理解し、作品の完成度を高める。					
授業内容					
1, 2	「サクラを描く」① アナログ模写 1) 2) 模写スケッチ (スケッチブック)				
3, 4	「サクラを描く」② 水彩着色 ※空気遠近法など意識して				
5, 6	1) 背景構図について 2) フォトバッシュ技法				
7, 8	背景表現/デジタル① 1) 2) レンガを描く (元絵を参考に作画着色)				
9, 10	背景表現/デジタル② 1) 2) 岩石と草を描く (元絵を参考に作画着色)				
11, 12	背景表現/デジタル③ 1) 2) 草木と地面を描く (元絵を参考に作画着色)				
13, 14	背景表現/デジタル④ 1) 2) 青空と雲を描く (元絵を参考に作画着色)				
15, 16	2点透視の応用「三面図から住宅を描き起こす」①				
17, 18	2点透視の応用「三面図から住宅を描き起こす」②				
19, 20	2点透視の応用「三面図から住宅を描き起こす」③ 線画下絵>デジタル着色				
21, 22	風景ドローイング①「丘に立つ廃屋」元絵を参考に時間内に完成させる				
23, 24	風景ドローイング②「住宅街の交差点」元絵を参考に時間内に完成させる				
25, 26	前期残課題制作 【前期課題完成提出】				
27, 28	「スプラッシュ」飛沫を描く/見本画像を元に飛沫の動きを捉えて描き写す (複数)				
29, 30	「秋」をテーマにした背景イラスト①※旬の食材や料理のシズル感、自然をモチーフとした秋の表現 ◎サムネチェック				
31, 32	「秋」をテーマにした背景イラスト② 制作				
33, 34	「秋」をテーマにした背景イラスト③ 途中経過確認チェック				
35, 36	「秋」をテーマにした背景イラスト④ 制作				
37, 38	「秋」をテーマにした背景イラスト⑤ 制作 【課題完成提出】				
39, 40	「クリスマス」をテーマにした背景① ◎サムネチェック				
41, 42	「クリスマス」をテーマにした背景② 制作				
43, 44	「クリスマス」をテーマにした背景③ 途中経過確認チェック				
45, 46	「クリスマス」をテーマにした背景④ 制作				
47, 48	「クリスマス」をテーマにした背景⑤ 制作 【課題完成提出】				
49, 50	残り課題制作/卒業作品制作				
51, 52	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作 【classroomに提出 背景全課題提出締切】				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 コミックイラスト科					
科目名	グラフィックデザイン		担当教員	木谷 友弥	
実務経験	様々な業種での広告制作経験があるフリーランスデザイナー				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期13	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
グラフィックデザインの考え方やIllustratorの使い方、UI・ロゴデザイン等の制作を学習します。					
到達目標					
作品イメージに合ったデザインレイアウトやイラストの魅せ方、フォントの選択、タイトルロゴの制作が出来るレベルを目指す。					
授業内容					
1	デザイン基礎①カラーモード、画像解像度				
2	デザイン基礎②書体、レイアウト				
3	Illustrator①Illustratorとは、基本操作、文字				
4	Illustrator②ペンツール、図形ツール				
5	Illustrator③アピアランス、効果				
6	Photoshopを使って画像加工、Illustratorで画像配置、マスク				
7	既存デザインの模写				
8	名刺orポストカードデザイン（概要説明・ラフ制作・素材集め）				
9	名刺orポストカードデザイン制作				
10	名刺orポストカードデザイン制作				
11	名刺orポストカードデザイン制作				
12	名刺orポストカードデザイン制作（完成・入稿）				
13	前期まとめ/フィードバック・ロゴ制作説明				
14	ロゴ制作フィードバック・制作				
15	ロゴ制作				
16	ロゴ制作				
17	ロゴ制作（完成）				
18	卒業制作作品パンフレット制作（概要説明・コンセプト立案）				
19	卒業制作作品パンフレット制作（ラフ制作・素材集め）				
20	卒業制作作品パンフレット制作（ラフ制作・素材集め）				
21	卒業制作作品パンフレット制作				
22	卒業制作作品パンフレット制作				
23	卒業制作作品パンフレット制作				
24	卒業制作作品パンフレット制作（完成）				
25	後期まとめ/課題提出確認				
26	卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 コミックイラスト科					
科目名	キャラクター表現応用		担当教員	大笹 知子	
実務経験	書籍や企業のマスコットキャラクターなどのイラスト制作業務に従事している。				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
一枚のイラストを構成する為の要素としてのキャラクター描画及び、ポージング・衣装・擬人化などの表現方法を学習します。					
到達目標					
要求に応じたポージングでキャラクターを描画することが出来るようになる。					
授業内容					
1, 2	複数人数のキャラデザ①：性格別のキャラクターの描き分け				
3, 4	複数人数のキャラデザ②：関係性が解るように最低三人デザインする				
5, 6	複数人数のキャラデザ③：見栄えする立ちポーズについて研究する(コントラポストの説明)				
7, 8	「表情」のイラスト①：表情をメインにしたバストアップ以上のイラスト制作				
9, 10	「表情」のイラスト②：表情だけで人を引き付けられる作品を目指す				
11, 12	「表情」のイラスト③：アップに耐えられるように目など情報量を増やす				
13, 14	「表情」のイラスト④：ポートフォリオを意識した一枚絵として制作				
15, 16	1つのポーズを360度から描く①：どの角度からでも人物を描けるようになる練習				
17, 18	1つのポーズを360度から描く②：1つのポーズを5つの角度から描き起こす				
19, 20	1つのポーズを360度から描く③：「1ポーズ×5枚」提出				
21, 22	名産品の擬人化①：自分の出身地方の名産品、おみやげ、商品などを擬人化する				
23, 24	名産品の擬人化②：前期ラフ案三点制作				
25, 26	名産品の擬人化③：ラフ三案から一点選びブラッシュアップする				
27, 28	名産品の擬人化④：線画～着色				
29, 30	名産品の擬人化⑤：着色～仕上げ				
31, 32	名産品の擬人化⑥：表情差分(4パターン)を制作				
33, 34	動物+人 イラスト①：動物と人物のサイズ感やバランスに気を付けて作画する				
35, 36	動物+人 イラスト②：続き(出来れば馬などに乗ったものが理想)				
37, 38	動物+人 イラスト③：続き 動物と人物のサイズ感、躍動感が伝わるように作画する				
39, 40	動物+人 イラスト④：続き 角度、ポーズによる魅せ方にも注意する				
41, 42	動物+人 イラスト⑤：続き				
43, 44	2人以上を組み合わせたイラスト①：2人以上の人物を組み合わせた作画				
45, 46	2人以上を組み合わせたイラスト②：複数人数の構図を工夫して考える				
47, 48	2人以上を組み合わせたイラスト③				
49, 50	残りの課題や卒業制作の作業にあてる				
51, 52	残りの課題や卒業制作の作業にあてる				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準(100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 コミックイラスト科					
科目名	デジタルイラスト応用		担当教員	平田 瑠花	
実務経験	ゲーム制作会社に勤務し、イラスト制作経験がある。				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
Photoshop・CLIP STUDIOを使用したデジタル実習。グラデーション、テクスチャ表現などのテクニックを身に付けます。					
到達目標					
クライアントの依頼に対応できるスキルを身に付ける。					
授業内容					
1, 2	CLIP STUDIOの基本と応用ツール・ショートカットについて説明				
3, 4	CLIP STUDIO機能について①				
5, 6	CLIP STUDIO機能について②/立ち絵作成①(作業内容の説明)				
7, 8	立ち絵作成②(資料集め・ラフ作成)				
9, 10	立ち絵作成③(ラフ)				
11, 12	立ち絵作成④(ラフ～線画)				
13, 14	立ち絵作成⑤(線画～着色)				
15, 16	立ち絵作成⑥(着色)				
17, 18	立ち絵作成⑦(完成)/SD素材作成				
19, 20	時間帯に合わせた効果付けについて(SD使用)①				
21, 22	時間帯に合わせた効果付けについて(SD使用)②				
23, 24	立ち絵のキャラに効果をつける①				
25, 26	立ち絵のキャラに効果をつける②/後期課題説明/まとめ				
27, 28	絵柄合わせの課題①				
29, 30	絵柄合わせの課題②				
31, 32	絵柄合わせの課題③				
33, 34	絵柄合わせの課題④				
35, 36	絵柄合わせの課題⑤				
37, 38	絵柄合わせの課題⑥				
39, 40	絵柄合わせの課題⑦				
41, 42	卒制のキャラを使用して1枚イラストの作成①				
43, 44	卒制のキャラを使用して1枚イラストの作成②				
45, 46	卒制のキャラを使用して1枚イラストの作成③				
47, 48	卒制のキャラを使用して1枚イラストの作成④				
49, 50	卒制のキャラを使用して1枚イラストの作成⑤				
51, 52	1年のまとめ/レクリエーション				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準(100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 コミックイラスト科					
科目名	小物アイテム表現		担当教員	伊藤 睦実	
実務経験	ゲームのキャラクターや背景等のイラスト制作業務に従事している				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
塗りやテイストの指定に従い、仕事を意識した作品制作を行います。アイテムやモンスターなどの質感やエフェクトの描写方法を学習します。					
到達目標					
提示された指示書を読み取り、クライアントの求める作品を制作する。					
授業内容					
1, 2	イラストを描く以外、Photoshopで出来ること/写真コラージュ・合成/選択範囲&パスそれぞれの切り抜き				
3, 4	モンスターを武器ヘリデザイン① 1年時に描いたモンスターをカラーラフ/質感・属性・攻撃方法決める/資料集め/ラフ制作/				
5, 6	モンスターを武器ヘリデザイン② ラフ制作/線画/ベクターレイヤー・エフェクト炎・質感				
7, 8	モンスターを武器ヘリデザイン③ 線画/塗り込み・エフェクト水				
9, 10	モンスターを武器ヘリデザイン④ 塗り込み/仕上げ・エフェクト雷				
11, 12	ユニットイラスト制作① ラフ制作・エフェクト風				
13, 14	ユニットイラスト制作② ラフ制作/線画				
15, 16	ユニットイラスト制作③ 線画				
17, 18	ユニットイラスト制作④ 塗り込み				
19, 20	ユニットイラスト制作⑤ 塗り込み				
21, 22	ユニットイラスト制作⑥ 調整・提出				
23, 24	ユニットイラスト+@ UIにはめ込んでみる/被写界深度について				
25, 26	金属など質感の描き分け/Photoshop便利機能				
27, 28	ティーセット制作① パース定規で形を取り小物を描く カップ&ソーサー・グラス				
29, 30	ティーセット制作② ラフ制作				
31, 32	ティーセット制作③ 線画				
33, 34	ティーセット制作④ 塗り込み				
35, 36	ティーセット制作⑤ 塗り込み				
37, 38	ティーセット制作⑥ 塗り込み				
39, 40	ティーセット制作⑦ 仕上げ・完成				
41, 42	スーパーデフォルメキャラ制作① 大ラフ・ラフ制作 キャラの特徴を損なわずデフォルメ、装飾もシンプルに				
43, 44	スーパーデフォルメキャラ制作② パス復習/線画				
45, 46	スーパーデフォルメキャラ制作③ 塗り込み				
47, 48	スーパーデフォルメキャラ制作④ 塗り込み・完成				
49, 50	スーパーデフォルメキャラ制作⑤ 入稿データ制作				
51, 52	卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 コミックイラスト科					
科目名	公募作品制作		担当教員	大笹 知子	
実務経験	書籍や企業のマスコットキャラクターなどのイラスト制作業務に従事している。				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期13	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
学外コンペに出品する為の、キャラクター・ポスターなどのさまざまな作品を制作します。					
到達目標					
学外コンペに作品を出品し、受賞を目標とする。					
授業内容					
1	公募探し、スケジュール制作				
2	「CIGP」「ペンタレットdeアート」用 サムネラフ案				
3	「CIGP」「ペンタレットdeアート」用 ラフ案 1~3案に絞る				
4	「CIGP」「ペンタレットdeアート」用 カラーラフ案どちらか1案制作				
5	「CIGP」「ペンタレットdeアート」用 カラーラフ案残りの1案制作				
6	「CIGP」「ペンタレットdeアート」用 線画制作				
7	「CIGP」「ペンタレットdeアート」用 線画~着色作業				
8	「CIGP」「ペンタレットdeアート」用 着色作業				
9	「CIGP」「ペンタレットdeアート」用 着色、仕上げ作業				
10	「CIGP」「ペンタレットdeアート」用 仕上げ~完成				
11	新規コンテスト、未完成作品の作業 (自分の目指すイラストの分析)				
12	新規コンテスト、未完成作品の作業				
13	ディスカッション、「CIGP」「ペンタレットdeアート」作品の最終確認				
14	公募探し、スケジュール制作				
15	コンテスト作品制作				
16	コンテスト作品制作				
17	「CIGP」「ペンタレットdeアート」ディスカッション				
18	コンテスト作品制作				
19	コンテスト作品制作				
20	コンテスト作品制作				
21	コンテスト作品制作				
22	コンテスト作品制作				
23	コンテスト作品制作				
24	コンテスト作品制作				
25	コンテスト作品制作				
26	コンテスト作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 コミックイラスト科					
科目名	卒業制作		担当教員	伊藤 睦実	
実務経験	ゲームのキャラクターや背景等のイラスト制作業務に従事している				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
卒業作品審査会・卒業制作展へ向けた、オリジナルイラストやデザインの展開、プレゼン方法などを学習します。					
到達目標					
作品点数、内容、締め切りにおいて基準をクリアし、質の高い作品制作、プレゼンテーションを目指す。					
授業内容					
1, 2	制作物・展示/入稿・審査スケジュール/案出し/スケジュール/スプレッドシート使い方/自己紹介シート(1年生へ向けて)				
3, 4	案出し・資料集めなど/面談/立ち絵の重要性/制作物についてヒアリング				
5, 6	制作進行/個人面談				
7, 8	制作進行/個人面談				
9, 10	制作進行/スプレッドシートを使って休み中のスケジュール記入				
11, 12	制作進行/スケジュール振り返り				
13, 14	制作進行/打ち合わせ				
15, 16	制作進行/打ち合わせ				
17, 18	制作進行/打ち合わせ				
19, 20	制作進行/打ち合わせ				
21, 22	制作進行/打ち合わせ				
23, 24	制作進行/資料作成				
25, 26	資料作成/スプレッドシートを使って休み中のスケジュール記入				
27, 28	制作進行/スケジュール振り返り				
29, 30	制作進行/レイヤースタイルでテキストエフェクト				
31, 32	制作進行/打ち合わせ				
33, 34	制作進行/打ち合わせ				
35, 36	制作進行/打ち合わせ				
37, 38	制作進行/打ち合わせ				
39, 40	制作進行/打ち合わせ				
41, 42	制作進行/打ち合わせ				
43, 44	制作進行/打ち合わせ				
45, 46	制作進行/打ち合わせ				
47, 48	資料作成/スケジュール確認				
49, 50	最終調整/展示レイアウト①				
51, 52	最終調整/展示レイアウト②				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準(100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 コミックイラスト科					
科目名	キャリアガイダンスⅡ		担当教員	小松 美樹	
実務経験	イラスト等の制作業務に従事している。フリーのイラストレーター。				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期13	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
業界の理解、社会人としての基礎知識UP、個人面談などのカウンセリング。校内行事や研修等の準備、説明などのホームルームを行います。					
到達目標					
スケジュール管理やビジネスマナーを習得し、進路を決定する。					
授業内容					
1	適性検査				
2	大手ゲーム会社に採用された方のインタビューを読む/関心がある企業について給与・募集資格・締切などを調べて書き出す				
3	企業説明会の案内/自己PRの着手/ポートフォリオ作りのポイントについて説明				
4	合同企業説明会へ向けて質問の書き出し作業				
5	企業説明会準備/個人面談				
6	個人面談				
7	ビジネスマナー、身だしなみについての説明				
8	進路希望調査書記入、インターンシップ希望調査書記入				
9	ビジネスマナー、添え状についての説明				
10	学園祭について話し合い				
11	グループディスカッション、現状の就職活動の情報共有				
12	電話マナーについて説明、練習				
13	前期振り返り				
14	スケジュール作成				
15	学園祭の話し合い				
16	個人面談				
17	個人面談				
18	ビジネスマナーテスト				
19	ビジネスマナー答え合わせ				
20	保険について				
21	福利厚生について、社会に出てからのマナーについて				
22	フリーランスなどの働き方について				
23	卒業作品制作				
24	卒業作品制作				
25	卒業作品制作				
26	後期振り返り/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価		出席状況	50%	平常点	50%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価