

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	前期2／後期2	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Ⅰ		担当教員	加藤ケン一	
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	前期2／後期2	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	オリエン／背景について				
3, 4	遠近法とアイレベル				
5, 6	透視図法とは				
7, 8	透視図法作画①				
9, 10	透視図法作画②				
11, 12	分割・増殖 パースへの応用				
13, 14	円のパースと応用（開閉）				
15, 16	【透視図法】平面図から部屋を描き起こす①				
17, 18	【透視図法】平面図から部屋を描き起こす②				
19, 20	【期末課題】テーマ「部屋で過ごすひととき」企画サムネ				
21, 22	【期末課題】テーマ「部屋で過ごすひととき」ラフ画				
23, 24	【期末課題】テーマ「部屋で過ごすひととき」ペン入れ				
25, 26	【期末課題】テーマ「部屋で過ごすひととき」着色 提出				
27, 28	【透視図法】屋外風景「道」の作画表現				
29, 30	【練習作画】屋外風景「坂道」のある風景鉛筆模写①				
31, 32	【練習作画】屋外風景「坂道」のある風景鉛筆模写②				
33, 34	坂道応用「階段」作画①				
35, 36	坂道応用「階段」作画②				
37, 38	坂道応用「階段」作画③				
39, 40	乗り物を描く①				
41, 42	乗り物を描く②				
43, 44	背景構図について座学 【期末課題】身近な風景				
45, 46	【期末課題】身近な風景				
47, 48	【期末課題】身近な風景				
49, 50	【期末課題】身近な風景				
51, 52	【期末課題】身近な風景				
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Ⅰ		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	前期2／後期2	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Ⅰ		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	前期2／後期2	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/PING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	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	前期2／後期2	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／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）				
13, 14	透明水彩／小説、童話、絵本の装丁を描く② 下描きB4サイズ、テーマあらすじ記入提出				
15, 16	透明水彩／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／小説、童話、絵本の装丁を描く④ マスキングについて説明、実演（着色作業）、ペン入れ、着色透明水彩イラスト制作				
19, 20	透明水彩／小説、童話、絵本の装丁を描く⑤ 着色透明水彩イラスト制作、着色作業				
21, 22	透明水彩／小説、童話、絵本の装丁を描く⑥ 着色作業、コンセプトシート記入、提出				
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	ペン画イラスト① タッチの違い9カット作成テクスチャー表現① 説明、ジェッツ・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	ペン画イラスト② 下絵描き B5サイズテクスチャー表現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	ペン画イラスト③ ペン入れ、コンセプトシート記入、提出透明水彩／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	テクスチャー表現① 説明、ジェッツ・モデリングペースト等使いテクスチャー作り（B4サイズ）透明水彩／小説、童話、絵本の装丁を描く② 下描きB4サイズ、テーマあらすじ記入提出				
41, 42	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	透明水彩イラスト制作② 下描き（B4サイズ）下描き後チェック、加筆修正				
47, 48	透明水彩イラスト制作③ トレースダウン、画材を自由にペン入れ、着色				
49, 50	透明水彩イラスト制作④ ペン入れ、着色作業				
51, 52	透明水彩イラスト制作⑤ 着色作業、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	2Dモーション		担当教員	伊藤 由羽	
実務経験	ゲーム制作会社勤務経験があり、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	前期1／後期1	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ができる。					
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	モーションの作成/絵コンテ				
15	モーションの作成/絵コンテ				
16	モーションの作成/絵コンテ				
17	モーションの作成/追加パーツ				
18	モーションの作成/追加パーツ				
19	モーションの作成/追加パーツ				
20	モーションの作成①				
21	モーションの作成②				
22	モーションの作成③				
23	モーションの作成④				
24	モーションの作成⑤				
25	モーションの作成⑥				
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	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	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	前期1／後期1	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	ガイダンス、PC基本操作（ファイル・フォルダ管理）				
2	Illustrator基本①				
3	Illustrator基本②				
4	Illustrator基本③				
5	ロゴデザインの考え方・ラフスケッチ				
6	ロゴ制作①				
7	ロゴ制作②				
8	ロゴ制作③（完成）				
9	画像の配置とリンク・クリッピングマスク				
10	デザインの基本				
11	作品紹介カード制作①				
12	作品紹介カード制作②				
13	前期まとめ				
14	前期復習・WEB画像の基本				
15	バナー制作①制作（概要説明）				
16	バナー制作②				
17	バナー制作③				
18	印刷の基礎（トンボ、塗り足し、フォントの扱い）				
19	ポートフォリオの設計（構成、台割り、作品選定）				
20	ポートフォリオ制作①				
21	ポートフォリオ制作②				
22	ポートフォリオ制作③				
23	ポートフォリオ制作④				
24	中間講評と修正作業				
25	最終仕上げ、プリントアウト確認				
26	ポートフォリオ完成				
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	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	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	前期2／後期2	必須／選択	必須
授業目的と概要					
進級作品の制作。世界観や設定を自分で考えたオリジナルのキャラクターを制作します。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	自己紹介シートの作成 デジタル・アナログどちらでも可、A4縦、カラー、版権OK、解像度350dpi				
3, 4	進級の内容説明 ポートフォリオ分析、大まかなスケジュール、クリスタの基本説明				
5, 6	オリジナルキャラデザ① オリジナルキャラの設定&デザイン ラフ、カラーラフ制作				
7, 8	オリジナルキャラデザ② 立ち絵線画・表情集も同時進行				
9, 10	オリジナルキャラデザ③ 立ち絵着彩・表情集も同時進行 ※アニメ塗り指定				
11, 12	オリジナルキャラデザ④ 三面図の説明、三面図ラフ制作				
13, 14	オリジナルキャラデザ⑤ 三面図線画				
15, 16	オリジナルキャラデザ⑥ 立ち絵、三面図仕上げ				
17, 18	オリキャラ一枚絵① 制作したオリジナルキャラを用いた一枚絵 ラフ、カラーラフ制作				
19, 20	オリキャラ一枚絵② 一枚絵線画				
21, 22	CIGP用イラスト① 学内コンペ「CIGP」用の一枚イラスト ラフ、カラーラフ制作				
23, 24	CIGP用イラスト② CIGPイラスト線画、進級チェック会の資料制作				
25, 26	CIGP用イラスト③ チェック会でのアドバイス部分の修正、遅れている箇所を進める				
27, 28	夏休み中の進捗確認 オリキャラ一枚絵、CIGPの着彩&仕上げ キャラクター仕様書を配布				
29, 30	仕様書キャラ制作① ラフ				
31, 32	仕様書キャラ制作② 線画				
33, 34	仕様書キャラ制作③ 着彩				
35, 36	仕様書キャラ制作④ 背景着彩				
37, 38	仕様書キャラ制作⑤ 仕上げ				
39, 40	ポートフォリオ用作品制作① ラフ ※個人の技量によって内容調整予定				
41, 42	ポートフォリオ用作品制作② 線画				
43, 44	ポートフォリオ用作品制作③ 着彩1 進級チェック会用資料制作				
45, 46	ポートフォリオ用作品制作④ 着彩2				
47, 48	ポートフォリオ用作品制作⑤ 仕上げ				
49, 50	ポートフォリオ制作① 前期後期で制作した作品のブラッシュアップ				
51, 52	ポートフォリオ制作② ポートフォリオの確認				
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	キャリアガイダンスⅠ		担当教員	長峯 祐季	
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13／後期13	単位	前期1／後期1	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	学校紹介				
2	自己紹介会/研修旅行について				
3	エナジード研修①/研修旅行準備①				
4	エナジード研修②/研修旅行準備②				
5	エナジード研修③/研修旅行部屋割り・座席割り				
6	エナジード研修④/ビジネスメールマナー				
7	エナジード研修⑤/進路について/一人暮らしのお金について				
8	エナジード研修⑥/個人面談				
9	エナジード研修⑦/個人面談				
10	エナジード研修⑧/個人面談				
11	エナジード研修⑨/個人面談				
12	個人面談				
13	前期振り返り				
14	フリーランスについて				
15	フリーランスになる為に				
16	確定申告について①				
17	確定申告について②				
18	個人面談				
19	個人面談				
20	個人面談				
21	個人面談				
22	個人面談				
23	著作権基礎				
24	著作権応用				
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教材				
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／デザイン芸術学科(3年制)					
科目名	進級作品制作・審査		担当教員		
実務経験					
履修年次	1	履修学期	後期	授業形態	実習
授業数	後期26	単位	後期4	必須／選択	必須
授業目的と概要					
1年間の集大成として進級作品を制作し、担当の先生に審査していただき評価を得る。					
到達目標					
審査日に作品をプレゼンテーションし合格をもらう。					
授業内容					
1	プレゼンテーション				
2	作品制作				
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14	中間チェック				
15	作品制作				
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26	作品審査				
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	100%	出席状況	0%	平常点	0%
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	加藤ケン一	
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	「サクラの枝花」を描く① 線画				
3, 4	「サクラの枝花」を描く② 着色 提出				
5, 6	三面図から住宅を描き起こす/パース①				
7, 8	三面図から住宅を描き起こす/パース②				
9, 10	三面図から住宅を描き起こす/パース③ 提出				
11, 12	抽象的（アート）な表現①				
13, 14	抽象的（アート）な表現②				
15, 16	スプラッシュ（鉛筆模写）①				
17, 18	スプラッシュ（鉛筆模写）② 着色				
19, 20	食べ物を描く① テーマ／和食・洋食・ファストフード				
21, 22	食べ物を描く② テーマ／和食・洋食・ファストフード				
23, 24	食べ物を描く③ テーマ／和食・洋食・ファストフード				
25, 26	食べ物を描く④ テーマ／和食・洋食・ファストフード 提出				
27, 28	ワンドロトレニング>テーマ／夏				
29, 30	背景画像トレース（店舗を描く）				
31, 32	テーマ背景「秋」企画				
33, 34	テーマ背景「秋」				
35, 36	テーマ背景「秋」				
37, 38	テーマ背景「秋」				
39, 40	テーマ背景「秋」提出				
41, 42	テーマ背景「Xmas」企画				
43, 44	テーマ背景「Xmas」				
45, 46	テーマ背景「Xmas」				
47, 48	テーマ背景「Xmas」				
49, 50	テーマ背景「Xmas」提出				
51, 52	卒業制作または未提出課題の作業				
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	内藤 秀樹	
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				
2	デザイン基礎				
3	Illustrator基礎				
4	Illustrator基礎				
5	Photoshop、Illustrator連携				
6	レイアウト基礎				
7	既存デザインの模写				
8	バナー制作（概要説明）				
9	バナー制作				
10	バナー制作				
11	バナー制作				
12	バナー制作（完成）				
13	前期まとめ／フィードバック・ロゴ制作説明				
14	ロゴ制作（概要説明）				
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	倍賞 恵介	
実務経験	ゲーム制作会社で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					
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	モブキャラのデザイン①：主要キャラとモブキャラのデザインの足し引きを学ぶ				
9, 10	モブキャラのデザイン②：モブキャラ、素体をベースに2パターン作成				
11, 12	モブキャラのデザイン③：「複数人数」の課題で作成した主要キャラ1体を清書し比較する				
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	お菓子の擬人化①：自分の出身地方の名産品、お菓子、商品などを擬人化する				
23, 24	お菓子の擬人化②：前期ラフ案三点制作				
25, 26	お菓子の擬人化③：ラフ三案から一点選びブラッシュアップする				
27, 28	お菓子の擬人化④：線画～着色				
29, 30	お菓子の擬人化⑤：着色～仕上げ				
31, 32	お菓子の擬人化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：デフォルメなど頭身の違いでデザイン				
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	田澤 真奈	
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・ショートカットについて・立ち絵制作①(説明とラフ)				
3, 4	CLIP STUDIO機能の説明 立ち絵制作②(ラフ作業)				
5, 6	立ち絵制作③(ラフ作業) 色ラフまで予定				
7, 8	立ち絵制作④(線画作業)				
9, 10	立ち絵制作⑤(線画作業)				
11, 12	立ち絵制作⑥(着色作業)				
13, 14	立ち絵制作⑦(着色作業)				
15, 16	立ち絵制作⑧(着色作業)				
17, 18	立ち絵制作⑨(効果等ブラッシュアップ作業～完成) 次回課題説明				
19, 20	三面図制作①(立ち絵制作延長して力を入れたい人要相談)				
21, 22	三面図制作②				
23, 24	三面図制作③				
25, 26	三面図制作④、前期まとめ、後期課題の予告				
27, 28	パーツ分けSDキャラクターの制作①ラフ 2.5～3等身				
29, 30	パーツ分けSDキャラクターの制作②線画(ここからパーツ分け)				
31, 32	パーツ分けSDキャラクターの制作③線画～着色				
33, 34	パーツ分けSDキャラクターの制作④着色				
35, 36	パーツ分けSDキャラクターの制作④完成 次回課題説明				
37, 38	一枚イラスト制作①ラフ				
39, 40	一枚イラスト制作②ラフ				
41, 42	一枚イラスト制作③線画				
43, 44	一枚イラスト制作④線画				
45, 46	一枚イラスト制作⑤着色				
47, 48	一枚イラスト制作⑥着色				
49, 50	一枚イラスト制作⑦ブラッシュアップ作業～完成				
51, 52	一枚イラスト制作⑧完成 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	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、装飾もシンプルに制作				
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	平田 瑠花	
実務経験	ゲーム制作会社で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、「CIGP」「ペンタブレットdeアート」のテーマを決める				
2	「CIGP」「ペンタブレットdeアート」用 サムネラフ案／クリスタ新機能について				
3	「CIGP」「ペンタブレットdeアート」用 ラフ案1～3案に絞る／カメラアングルについて				
4	「CIGP」「ペンタブレットdeアート」用 カラーラフ案① /空間表現について				
5	「CIGP」「ペンタブレットdeアート」用 カラーラフ案②				
6	「CIGP」「ペンタブレットdeアート」用 カラーラフ案③				
7	「CIGP」「ペンタブレットdeアート」用 線画① /ベクターレイヤーについて				
8	「CIGP」「ペンタブレットdeアート」用 線画②／データ保存の確認				
9	「CIGP」「ペンタブレットdeアート」用 着彩①				
10	「CIGP」「ペンタブレットdeアート」用 着彩②				
11	「CIGP」「ペンタブレットdeアート」用 着彩③／仕上げと色トレスのついて				
12	「CIGP」「ペンタブレットdeアート」用 仕上げ/光の効果(塵と埃、入射光、レンズフレアなど)				
13	「CIGP」「ペンタブレットdeアート」作品のディスカッション				
14	「CIGP」「ペンタブレットdeアート」作品の最終確認				
15	公募探し、スケジュール制作				
16	著作権についておさらい				
17	コンテスト作品制作				
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／仕上げ加工オススメ素材リンクをクラスルームにアップ				
23	コンテスト作品制作				
24	卒業記念冊子用イラスト制作				
25	卒業記念冊子用イラスト制作				
26	ディスカッション／「入学当初の作品」と「最近の作品」の成長をお互いに意見交換				
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／グーグルカレンダー・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	長峯 祐季	
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	進路希望調査/スケジュール制作/春休み課題(企業調べ)回収				
2	履歴書について				
3	自己PR対策				
4	履歴書添削/証明書写真について				
5	エントリー会/個人面談				
6	面接対策/個人面談				
7	面接練習/個人面談				
8	個人面談				
9	個人面談				
10	個人面談/著作権基礎				
11	個人面談/著作権応用				
12	ビジネスマナーアップテスト				
13	前期振り返り				
14	社会人と学生の違いについて				
15	個人面談				
16	個人面談				
17	個人面談				
18	個人面談				
19	個人面談				
20	アートブック作品提出について				
21	入稿方法について①				
22	入稿方法について②				
23	卒展に向けて①				
24	卒展に向けて②				
25	卒展に向けて③				
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