

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表  
(クリエイティブデザイン科 高度グラフィックアート専攻)

科目区分	必修選択区分	授業科目	実務教員による授業	うちシラバス添付	第1学年		第2学年		第3学年		第4学年		授業時間数	実務教員授業時数				うちシラバス添付事業時数									
					週間授業時数	年間授業時数	週間授業時数	年間授業時数	週間授業時数	年間授業時数	週間授業時数	年間授業時数		第1学年	第2学年	第3学年	第4学年	第1学年	第2学年	第3学年	第4学年						
講義科目	必修科目	キャリアセミナー	●		2	6							6														
		言語表現論	●					2	32					32			32										
		ポートフォリオ講座	●					2	6					6													
演習・実技科目	必修科目	ポートフォリオアウト	●							4	28		28					28									
		タイポグラフィ基礎	●			4	24							24	24												
		メディアコンテンツ概論	●			4	48							48	48												
		デッサン1	●	★		4	48							48	48									48			
		デッサン2	●			4	52							52	52												
		色彩学	●	★		4	48							48	48									48			
		平面構成	●			4	48							48	48												
		Illustrator/Photoshop	●			4	48							48	48												
		画材研究	●			4	64							64	64												
		風景描画1	●			4	48							48	48												
		風景描画2	●			4	60							60	60												
		塑像	●			4	48							48	48												
		構成デッサン1	●			4	64							64	64												
		デザインワーク	●			4	64							64	64												
		デジタルイラスト	●			4	64							64	64												
		イメージボード制作	●			4	64							64	64												
		3DCG基礎1	●			4	48							48	48												
		3DCG基礎2	●			4	64							64	64												
		AE/PremierePro1	●			4	64							64	64												
		写真・カメラワーク	●						4	48				48										48			
		構成デッサン2	●						4	48				48									48				
		人体基礎1	●						4	60				60									60				
		Ai/Ps演習1	●		★				4	48				48									48				
		Ai/Ps演習2	●						4	64				64													
		AE/PremierePro2	●						4	48				48									48				
		ゲーム・フィールドワーク	●						4	64				64									64				
		進級制作	●						10	300				300													
		チーム制作(企画/MTG)1	●								4	24		24													
		チーム制作(企画/MTG)2	●								4	32		32													
		チーム制作(映像/プリレンダー)1	●								4	48		48										48			
		チーム制作(映像/プリレンダー)2	●								4	64		64										64			
		人体基礎2	●						4	48				48									48				
		チーム制作(映像/プリレンダー)3	●		★								4	48										48			48
		卒業制作ファンデーション	●										8	200	200										200		
		卒業制作 企画制作	●										4	48	48												
		卒業制作 実制作	●										8	400	400										400		
体育祭	●						10		10		10	40															
東美祭	●						70		70		70	280															
オリエンテーション	●						10		10		10	40															
担任課題	●				4	120		4	120		4	520	4	120	880												
就職ガイダンス	●										2	24										24					
健康診断	●					2			2			8															

科目区分	必修選択区分	授業科目	実務教員による授業	うちシラバス添付	第1学年		第2学年		第3学年		第4学年		授業時間数	実務教員授業時数				うちシラバス添付事業時数								
					週間授業時数	年間授業時数	週間授業時数	年間授業時数	週間授業時数	年間授業時数	週間授業時数	年間授業時数		第1学年	第2学年	第3学年	第4学年	第1学年	第2学年	第3学年	第4学年					
2科目選択		MAYA アニメーション基礎1	●				4	48				48			48											
		ロゴ・UIデザイン1	●					4	48				48			48										
		モデリング1	●					4	48				48			48										
後期2科目選択		2D背景デザイン1	●				4	48				48			48											
		MAYA アニメーション基礎2	●					4	64				64			64										
		ロゴ・UIデザイン2	●					4	64				64			64										
前期3科目選択		モデリング2	●	★			4	64				64			64							64				
		2D背景デザイン2	●					4	64				64			64										
		AE/PremierePro3	●					4	64				64			64										
		キャラクターイラスト	●					4	64				64			64										
		3D制作1	●							4	48		48									48				
		2Dデザインワーク1	●							4	48		48									48				
		モデリングA1	●	★						6	72		72										72			
		モデリングB1	●							6	72		72													
		3DCG/VFX演習1	●							4	48		48									48				
		モーション・ディレクション1	●							4	48		48									48				
後期3科目選択		2D背景デザイン3	●						4	48		48									48					
		2Dデザイン[IPイラスト]	●						4	48		48		48								48				
		映像ディレクション1	●							6	72		72									72				
		Live2D	●							4	48		48									48				
		3D制作2	●							4	64		64									64				
		2Dデザインワーク2	●							4	64		64									64				
		モデリングA2	●							6	96		96									96				
		モデリングB2	●							6	96		96									96				
		3DCG/VFX演習2	●							4	64		64									64				
		モーション・ディレクション2	●							4	64		64									64				
前期3科目選択		2D背景デザイン4	●						4	60		60									60					
		映像ディレクション2	●							6	96		96									96				
		2Dデザイン[独自IPイラスト]1	●	★						4	64		64									64			64	
		3D制作3	●									4	48	48										48		
		2Dデザインワーク3	●																							

## 授業計画進行表（前期）

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/17	グレースケールとイメージデッサン トーンの説明と鉛筆の削り方	第10回 6/26	パイプイス  構造を観察して描いてみる
第2回 4/24	基礎形態 1 石膏 立方体  パースの説明	第11回 7/3	グローブとボール  革の質感を工夫して描いてみる
第3回 5/8	基礎形態 2 石膏 球体  パースの説明	第12回 7/10	足の石膏像  前期の最後、白い対象をえがく。後期の人物につなげたい。
第4回 5/15	基礎形態 3 円筒  視線の高さと楕円についての説明	第13回 /	
第5回 5/22	基礎形態 4 石膏 相貫体  円筒と四角柱の直交した形の説明	第14回 /	
第6回 5/29	レンガの組み合わせ  パースの説明	第15回 /	
第7回 6/5	ブロックと紙袋  質感の違いを工夫して描いてみる	第16回 /	
第8回 6/12	計量カップ  透明感のある表現を工夫して描いてみる	第17回 /	
第9回 6/19	ガラス瓶  厚いガラス瓶の質感を工夫して描いてみる	第18回 /	

授業形式 実習実技

## 授業内容

前期後期を通して、誰もが使い慣れた鉛筆で、実物を自分自身の目でみて描画する授業です。

【講師概要】 大学版画学会会員、(有)N工房 企画主任、鎌取カルチャーセンター講師、画家・銅版画家として活動 他、建築内装インテリアとして、アートパネル、金箔・砂子いかしたアートワークの制作活動。

## 到達目標

写真など、平面的な2次資料ではなく、自分の眼で周りを観察して、それを3Dから、2Dに置き換え、シンプルな画材で表現できるようになること。

## 成績評価基準

各課題の評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。

100-90点：A  
89-80点：B  
79-70点：C  
69-60点：D  
59点以下：不合格

## 提出課題

B3画用紙に鉛筆デッサンを提出  
クロッキー

## 学生の持ち物、授業内で必要な材料など

鉛筆(3H~6B)質の高いものを用意  
練りゴム、消しゴム、カッターナイフ、フィキサチーフ、  
50センチの定規、スティックのり、B3画用紙、ティッシュ

補足（授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。）

課題とモチーフは変更することがあります。

## 授業計画進行表（前期）

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/18	<ul style="list-style-type: none"> <li>色彩のはたらき・効果</li> <li>色のしくみ（三属性・トーン）</li> <li>色とイメージの関連性</li> </ul> 【演習課題①】 トーンマップ	第10回 6/27	<ul style="list-style-type: none"> <li>作品制作</li> <li>コメント記入方法</li> </ul>
第2回 4/25	<ul style="list-style-type: none"> <li>カラーイメージトレーニング</li> <li>パッケージのカラー分析</li> </ul> 【演習課題②】 パッケージのカラー分析	第11回 7/4	<ul style="list-style-type: none"> <li>作品制作</li> </ul>
第3回 5/9	<ul style="list-style-type: none"> <li>カラー分析発表（グループワーク）</li> <li>配色技法_1 配色の基本（色相配色・トーン配色）</li> </ul> 【演習課題③】 配色ワーク	第12回 7/11	<ul style="list-style-type: none"> <li>プレゼンテーション（グループワーク）</li> <li>評価・分析・まとめ → 作品提出</li> </ul>
第4回 5/16	<ul style="list-style-type: none"> <li>配色技法_2 統一（ドミナントなど）</li> </ul> 【演習課題④】 配色ワーク		
第5回 5/23	<ul style="list-style-type: none"> <li>配色技法_3 変化（アクセントなど）</li> </ul> 【演習課題⑤】 配色ワーク		
第6回 5/30	<ul style="list-style-type: none"> <li>色彩理論_1 混色・色名</li> <li>色彩理論_2 対比・同化</li> <li>カラーイメージスケール</li> </ul> 【演習課題⑥】 カラーワーク		
第7回 6/6	<ul style="list-style-type: none"> <li>代表的なイメージの特徴_1 / イメージワーク</li> </ul> 【作品①②】 ナチュラル / カジュアル ※中間確認（演習課題）		
第8回 6/13	<ul style="list-style-type: none"> <li>代表的なイメージの特徴_2 / イメージワーク</li> </ul> 【作品③④】 クラシック / モダン ※中間確認（演習課題）		
第9回 6/20	<ul style="list-style-type: none"> <li>代表的なイメージの特徴_3 / イメージワーク</li> </ul> 【作品⑤⑥】 ロマンティック / エレガント ※中間確認（演習課題）		

## 授業形式

講義 ・ 演習

## 授業内容

【1～2回目】 色彩の働きや効果、色とイメージの関連性、色彩の基本理論、デザインにおける色の役割。イメージワードをもとに色を選ぶワークやパッケージのカラー分析などの実験を行う。

【3～6回目】 イメージや目的に応じたカラーコーディネートを行うための配色と基本的な色彩理論。配色ワークによって（カラーカードを使用）、配色効果を体感しながら色彩表現力を身につける。

【7～9回目】 イメージスケールを活用し代表的なイメージ（6種）の色彩傾向・特徴を確認。作品制作（イメージワーク）→ 最終回に発表＆提出。 ※IllustratorまたはPhotoshopにて作成

【10～12回目】 作品（最終課題制作）およびプレゼンテーション→評価・分析・まとめ。

【講師概要】色彩活用研究所 色彩講師・カラーコーディネーター

色彩活用研究所および一般社団法人日本カラーコーディネーター協会（JColor）において、各層講座（専門学校・大学・社会人向け）、企業・団体主催のセミナー・研修、カラーコンサルティング・イベント等を担当

## 到達目標

色彩の基本知識とともに、配色表現やイメージ表現のテクニックを演習課題を通して身につける。最終課題としてイメージ作品（全6種）を制作、プレゼンテーション・相互評価・評価の分析実習も実施し、総合的な色彩表現力（適切な色を選び組み合わせる＋言葉で伝える）の向上を目指す。

## 成績評価基準

各課題の評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。

100-90点：A  
89-80点：B  
79-70点：C  
69-60点：D  
59点以下：不合格

## 提出課題

【演習課題】○○○○○○ → 各回の内容に応じて設定 ※中間確認＝第7～9回目に実施

【作品】○○○○○○ → イメージワーク（6種） ※第12回（最終回）に提出

## 学生の持ち物、授業内で必要な材料など

<毎回> 教科書「カラーコーディネーター入門 色彩」/ワークブック「Color Exercise」/  
「新配色カード199a」/「配色カード199用演習台紙」（※）/はさみ（カッター不可）/  
のり（スティックタイプが望ましい）/配布プリント（必要時に配布）  
（※）ピンクの袋に入っているカラーカードを貼る台紙（2枚入り） 通称：トーンマップ  
・必要時：カラー分析に使用する商品パッケージ（演習課題⑥）/課題制作に必要なもの（PC・色鉛筆など）

補足（授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。）

・プロジェクト  
・補足プリントを配布（必要時） → 後日データをお渡しします。

## 授業計画進行表（前期）

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/18 4/19	●授業概要説明 ●デザイン基礎知識-座学 ●Ai/Psスキルテスト（Ai/パス、Ps切り抜き） ●課題の予告と素材の準備	第10回 6/27 6/28	課題4 新刊雑誌の表紙制作 前期最終課題。素材は支給またはオリジナルとする。 ターゲットの設定などコンセプトワークからおこなう。
第2回 4/25 4/26	●課題1 ポストカード 自身が撮影した写真に1文を加えてポストカードを制作する。構図を意識した撮影。フォントの重要性。 ※モチーフ別途指示 Ps切り抜き、カラー調整	第11回 7/4 7/5	課題4 製作
第3回 5/9 5/10	●課題1プレゼンテーション、講評 プリントアウトにて実寸評価	第12回 7/11 7/12	●課題4 プレゼンテーション、講評 プリントアウトにて実寸評価 ●前期まとめ
第4回 5/16 5/17	●課題2 色彩表現 課題ワードを設定しイメージに沿った色彩構成を制作する。A4サイズ縦 Ai/パスの使い方（ライブペイント他）	第13回 /	
第5回 5/23 5/24	●課題2制作	第14回 /	
第6回 5/30 5/31	●課題3 ロゴ/ロゴマーク制作（またはタイポグラフィ） 与えられた製品または企業のロゴまたはシンボルマークのデザインを行う。コンセプトとアイデアスケッチを提出。	第15回 /	
第7回 6/6 6/7	●課題3 ロゴ/ロゴマーク制作（またはタイポグラフィ） 与えられた製品または企業のロゴまたはシンボルマークのデザインを行う。コンセプトとアイデアスケッチを提出。	第16回 /	
第8回 6/13 6/14	●課題3 制作	第17回 /	
第9回 6/20 6/21	●課題3プレゼンテーション、講評 プリントアウトにて実寸評価	第18回 /	

## 授業形式

実習実技

## 授業内容

座学によるデザインへの理解と課題による実践と評価を反復しておこない、グラフィックデザインの基礎知識、Ai/Psの操作スキルの向上と定着を図る。また必ずプリントアウトを行い画面上と実際の印刷物の違いを理解させる。

## ■講師について

武蔵野美術大学 造形学部 工芸工業デザイン学科 インダストリアルデザイン専攻卒業  
1990年より株式会社SUBARUにて車両外装デザインを担当  
1993年より株式会社 アド・プランナーにてグラフィックデザイナーとして産業広告などを担当  
1995年より株式会社 オリエンタルランドにて東京ディズニーリゾート園内商品開発を担当  
現在フリーランスとしてグラフィック、プロダクト、CGなど様々な分野のデザインに携わっています。

## 到達目標

グラフィックデザインの目的を理解し、それを表現できるAi/Psの操作スキルを身に付けている。また基本的な印刷の知識を身につけ今後の自身の課題や作業に活用出来るようになっている。

## 成績評価基準

各課題の評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。また全体でのレベル評価だけでなく各人の成長度も考慮し採点する。  
100-90点：A  
89-80点：B  
79-70点：C  
69-60点：D  
59点以下：不合格

## 提出課題

授業内容参照

## 学生の持ち物、授業内で必要な材料など

筆記用具と外付けHDD/USBメモリーの持参

補足（授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。）

## 授業計画進行表（前期）

担当講師 龍 改

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/18	展示用映像制作 進捗チェック 対策会議	第10回 6/27	制作作業 β版（α2）チェック 対策会議
第2回 4/25	制作作業	第11回 7/4	制作作業 βチェック提出→教務→広報
第3回 5/9	制作作業 進捗チェック	第12回 7/11	残作業対策会議
第4回 5/16	制作作業	第13回 /	
第5回 5/23	制作作業 α版チェック 対策会議	第14回 /	
第6回 5/30	制作作業	第15回 /	
第7回 6/6	制作作業 進捗チェック	第16回 /	
第8回 6/13	制作作業	第17回 /	
第9回 6/20	制作作業 進捗チェック	第18回 /	

授業形式

実習実技

授業内容

2025年度ゲームショウ展示映像用作成。授業と並行して就職指導も行き、個別に就職に役立つ知識と経験をできる限り伝える。

■講師について

モーションデザイナーやモデラーとしてアニメ・ゲーム・映画 CMに携わる3DCGクリエイター。

到達目標

2025年度ゲームショウ展示映像用作成。

実習形式の授業を主体として、不明な点を逐次フォローしながら仕事においてのツールを含む作業過程をできるだけ体験し、理解すること。プロクリエイターとして自ら判断し作業に不足する内容を補える制作者になること。授業を通して、業界内での考え方、知識、経験を身につけること。

成績評価基準

授業（制作）への取り組み

担当作業分への取り組みと進捗

100-90点：A  
89-80点：B  
79-70点：C  
69-60点：D  
59点以下：不合格

提出課題

1. α版
2. β版
3. 完成版

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

ノート

筆記用具

有線式イヤホン（編集時に使用、遅延回避のため有線を指定、100円ショップのイヤホン程度でOK）

補足（授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。）

## 授業計画進行表（後期）

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 9/3 (水)	講評会 / 進路に関するヒアリングなど。	第10回 11/12 (水)	制作B ② / 中間チェック
第2回 9/10 (水)	制作A ① / 質疑応答 ・課題制作 10/29 授業開始までが締め切り。 ・指定したプラットフォームを想定した制作。 ・就活向けポートフォリオの目玉になる作品のひとつとして制作	第11回 11/19 (水)	制作B ④ / 質疑応答、各種相談対応
第3回 9/17 (水)	制作A ② / 質疑応答、各種相談対応	第12回 11/26 (水)	制作B ⑤ / 質疑応答、各種相談対応
第4回 9/24 (水)	制作A ③ / 質疑応答、各種相談対応	第13回 12/3 (水)	制作B ⑥ / 講評会 ・質疑応答(振り返り)
第5回 10/1 (水)	制作A ④ / 中間チェック	第14回 1/7 (水)	制作C ① / ポートフォリオ制作
第6回 10/8 (水)	制作A ⑤ / 質疑応答、各種相談対応	第15回 1/14 (水)	制作C ② / ポートフォリオ制作
第7回 10/22 (水)	制作 ⑥ / 講評会	第16回 1/21 (水)	制作C ③ / ポートフォリオ制作 / 提出 / 総括
第8回 10/29 (水)	制作B ① / 質疑応答 ・課題制作 12/3 授業開始までが締め切り。 ・指定したプラットフォームを想定した制作。 ・就活向けポートフォリオの目玉になる2つ目として制作。	第17回 /	
第9回 11/5 (水)	制作B ② / 質疑応答、各種相談対応	第18回 /	

授業形式

実習実技

授業内容

後期は、前期にて学んだ技術をさらに実践で活用してもらう為に作品制作をベースにポートフォリオの更なる底上げと、就職活動をより円滑に行える環境を作る内容となっております。2年次より課題数が減る分、成果を求めさせていただきます。

■講師について

ゲーム業界での3DCGモデル制作をメインとして、幅広い知識と経験をもつ3DCGクリエイター。現在は3DCGを扱う企業の技術面での講習や、学生を相手にした講師業を主に活動中。

到達目標

前期同様、造形の能力を高める事や実際の案件を想定した制作課題、ポートフォリオ制作に活かして貰う事を目標にして貰います。

成績評価基準

各課題の提出作品、出席状況、各50%ずつを合わせた合計点で評価。

100-90点：A  
89-80点：B  
79-70点：C  
69-60点：D  
59点以下：不合格

提出課題

授業内容参照

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

筆記用具と外付けHDD/USBメモリーだけは必ず持参して下さい。

補足（授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。）

授業計画進行表（前期）

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/15 (火)	制作 ① / 進路に関するヒアリング / 進路に合った作品を各自制作開始。	第10回 7/1 (火)	制作 ⑩ / 質疑応答、各種相談対応
第2回 4/22 (火)	制作 ② / 質疑応答、各種相談対応	第11回 7/8 (火)	制作 ⑪ / 質疑応答、各種相談対応
第3回 5/13 (火)	制作 ③ / 質疑応答、各種相談対応	第12回 7/15 (火)	講評会 / 添削会(水曜と併用) ・質疑応答(振り回り)。 ・夏季休暇中の就活相談など。
第4回 5/20 (火)	制作 ④ / 質疑応答、各種相談対応	第13回 /	
第5回 5/27 (火)	制作 ⑤ / 質疑応答、各種相談対応	第14回 /	
第6回 6/3 (火)	制作 ⑥ / 中間チェック	第15回 /	
第7回 6/10 (火)	制作 ⑦ / 質疑応答、各種相談対応	第16回 /	
第8回 6/17 (火)	制作 ⑧ / 質疑応答、各種相談対応	第17回 /	
第9回 6/24 (火)	制作 ⑨ / 質疑応答、各種相談対応	第18回 /	

授業形式

実習実技

授業内容

次年度生(あと1年で卒業)となりましたので、就職活動が可能になる学年になりました。そこで、この授業では就職が円滑に行うための最重要項目、「クオリティの高い作品」を常に目指し、制作を進めて貰います。以下、前期中に必要な作品数の目安になります。

- ・キャラクター(リアル) > セットアップ込み：1体
- ・キャラクター(セミリアル/トゥーン) > セットアップ込み：1. 5～2体(展示用背景込み)
- ・背景(リアル) > 0. 5(モデリング/UV/ノーマルベイクが完了している)
- ・背景(セミリアル/トゥーン) > 1シーン完成

■講師について  
ゲーム業界での3DCGモデル制作をメインとして、幅広い知識と経験をもつ3DCGクリエイター。現在は3DCGを扱う企業の技術面での講習や、学

到達目標

- ・ポートフォリオを完成させ、作品や技術を就活イベントでアピールする。
- ・就職活動が行い年内にインターンの切符を掴む。

成績評価基準

各課題の提出作品、出席状況、各50%ずつを合わせた合計点で評価。

- 100-90点：A
- 89-80点：B
- 79-70点：C
- 69-60点：D
- 59点以下：不合格

提出課題

授業内容参照

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

筆記用具と外付けHDD/USBメモリーだけは必ず持参して下さい。

補足（授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。）

## 授業計画進行表（後期）

担当講師 refeia

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 9/4	導入とラフ案の制作（全部の回で、イラスト業務や技法についてを随時話しながら進めていきます）	第10回 11/13	線画の制作 線画へのフィードバック（全員）
第2回 9/11	ラフ案の制作	第11回 11/20	彩色
第3回 9/18	ラフ案の制作	第12回 11/27	彩色
第4回 9/25	ラフ案の制作 ラフ案へのフィードバック（全員）	第13回 12/4	彩色
第5回 10/2	ラフ案の制作 ラフ案へのフィードバック（全員）	第14回 1/8	仕上げと最終調整
第6回 10/9	線画の制作	第15回 1/15	仕上げと最終調整
第7回 10/23	線画の制作	第16回 1/22	仕上げと最終調整
第8回 10/30	線画の制作	第17回 /	
第9回 11/6	線画の制作 線画へのフィードバック（全員）	第18回 /	

## 授業形式

実習実技

## 授業内容

- ・ゲームなどの業務を想定した2D作品制作
- ・3Dの人物モデリングなどのキャラクターデザイン

これらを主な対象として、作品制作とスキルアップの支援をします。

自身の得意であったり目指したい作風と、制作業務からの要請、これらがよく折り合う点を探りながら制作していきます。授業では、講義やフィードバックを実施します。それらを通じて、イラスト制作業務の要点や実情を学びます。

最終的に、自身のポートフォリオに入れて今後の進路の役に立つ作品を目指します。  
進路はともかく、単に手を動かして技術向上を楽しまたいという方でもOKです。

## ■講義について

前期講義修得後、2025年よりイラスト制作として制作。イラスト制作（描き絵の制作）として、PC・タブレット・スマホなど、イラスト制作に必要となるツールを授業で紹介します。

## 到達目標

- ・イラスト制作に関する業務に役立つ作品と、知識を得ている
- ・上達している

## 成績評価基準

基本的に、完成イラストが「上手くて丁寧」を有利にします。講師を使って自身の作品のレベルを上げていくと考えてください。

他に考慮する点：

- ・フィードバックを理解して、自分に合った受け止め方で進めたか
- ・問題意識や目標をもって取り組み、上達したか
- ・途中経過の提出など、制作ペースを守れたか
- ・出席し、授業中に制作が進んでいたか

100-90点：A 89-80点：B 79-70点：C 69-60点：D 59点以下：不合格

## 提出課題

授業最終日：完成作品1点以上

## 学生の持ち物、授業内で必要な材料など

制作機材とアプリ、途中経過や完成イラストがネットワークで提出できること  
PCとPhotoshopやCLIP STUDIO PAINTなどの高機能なツールを推奨しますが、高品質で、背景・人物などのレイヤーが分かれたPSDを作れる環境ならば、それ以外でも構いません

補足（授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。）

講師用のPCとPhotoshop、ペンタブレットと、プロジェクタなどの学生が講師の画面を見られる手段をお願いします。プロジェクタが新しめの部屋を割り当ていただけると助かります。

## 授業計画進行表（前期）

担当講師 refeia

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/17	導入とラフ案の制作（全部の回で、イラスト業務や技法についてを随時話しながら進めていきます）	第10回 6/26	彩色
第2回 4/24	ラフ案の制作	第11回 7/3	仕上げと最終調整
第3回 5/8	ラフ案の制作 ラフ案へのフィードバック（全員）	第12回 7/10	仕上げと最終調整
第4回 5/15	ラフ案の制作 ラフ案へのフィードバック（全員）	第13回 /	
第5回 5/22	線画の制作	第14回 /	
第6回 5/29	線画の制作	第15回 /	
第7回 6/5	線画の制作 線画へのフィードバック（全員）	第16回 /	
第8回 6/12	線画の制作 線画へのフィードバック（全員）	第17回 /	
第9回 6/19	彩色	第18回 /	

## 授業形式

実習実技

## 授業内容

・ゲームなどの業務を想定した2D作品制作  
 ・3Dの人物モデリングなどのキャラクターデザイン  
 これらを主な対象として、作品制作とスキルアップの支援をします。

自身の得意であったり目指したい作風と、制作業務からの要請、これらがよく折り合う点を探りながら制作していきます。授業では、講義やフィードバックを実施します。それらを通じて、イラスト制作業務の要点や実情を学びます。

最終的に、自身のポートフォリオに入れて今後の進路の役に立つ作品を目指します。  
 単に手を動かして技能向上を楽しみたいという方、3年後期に履修していい方もOKです。

## ■講師について

自動操縦業界に努めた後、2006年よりイラストレーターとして独立。イラスト教本「萌え絵の教科書」シリーズや、PC・コンシューマー・スマホゲーム、ライトノベルなどでイラストを担当。

## 到達目標

- ・イラスト制作に関する業務に役立つ作品と、知識を得ている
- ・上達している

## 成績評価基準

基本的に、完成イラストが「上手くて丁寧」を有利にします。講師を使って自身の作品のレベルをあげていくと考えてください。  
 他に考慮する点：

- ・フィードバックを理解して、自分に合った受け止め方で糧にできたか
- ・問題意識や目標をもって取り組み、上達したか
- ・途中経過の提出など、制作ペースを守れたか
- ・出席し、授業中に制作が進んでいたか

100-90点：A 89-80点：B 79-70点：C 69-60点：D 59点以下：不合格

## 提出課題

授業最終日：完成作品1点以上

## 学生の持ち物、授業内で必要な材料など

制作機材とアプリ、途中経過や完成イラストがネットワークで提出できること  
 PCとPhotoshopやCLIP STUDIO PAINTなどの高機能なツールを推奨しますが、高品質で、背景・人物などのレイヤーが分かれたPSDを作れる環境ならば、それ以外でも構いません

補足（授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。）

講師用のPCとPhotoshop、ペンタブレットと、プロジェクタなどの学生が講師の画面を見られる手段をお願いします。プロジェクタが新しめの部屋を割り当てていただけると助かります。