

## 実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

### 職業実践専門課程 産業デザイン学科 イラストレーション専攻

授業科目名	区分		配当年次 学期	授業時数
	必修	選択		
デザイン演習 I	○		1年・前期	60
DTP演習 I	○		1年・前期	60
デッサン I	○		1年・前期	60
イラスト基礎	○		1年・前期	60
イラストテクニック I	○		1年・前期	60
デジタルイラスト I	○		1年・前期	60
イラストレーション演習	○		1年・前期	60
クリエイティブワーク I	○		1年・前期	60
英語	○		1年・前期	30
基礎技術演習 I (オリジナルイラスト II)		○	1年・後期	30
基礎技術演習 II				
デジタルイラスト II		○	1年・後期	30
DTP演習 II				
デザイン演習 II				
基礎技術演習 III				
Photoshop演習		○	1年・後期	30
クリエイティブワーク II (広告)				
デッサン II				
基礎技術演習 IV				
Photoshop演習		○	1年・後期	60
クリエイティブワーク II (広告)				
デッサン II				
基礎技術演習 V				
デッサン II		○	1年・後期	60
デザイン演習 II				
DTP演習 II				
応用技術演習 I				
ウェブトゥーン演習		○	1年・後期	30
Webデザイン I				
プリントワーク				
日本画演習				
応用技術演習 II				
3DCG演習		○	1年・後期	30
ブックデザイン				
リアルイラスト演習				
応用技術演習 III				
クリエイティブワーク II (ゲーム)				

職業実践専門課程 産業デザイン学科 イラストレーション専攻

授業科目名	区分		配当年次 学期	授業時数
	必修	選択		
キャラクターデザイン		○	1年・後期	30
マンガ制作演習Ⅰ				
油彩画演習				
総合技術演習Ⅰ				
デジタル空間表現		○	2年・前期	60
DTP演習Ⅱ				
デザイン演習Ⅲ				
ビジュアル演習				
総合技術演習Ⅱ				
オリジナルキャラクター演習		○	2年・前期	60
Webバナーデザイン				
ブックデザイン				
パッケージデザイン				
総合技術演習Ⅲ				
MVキャラクター演習		○	2年・前期	60
デザイン演習Ⅲ				
DTP演習Ⅲ				
キャラクターグッズデザイン				
総合技術演習Ⅳ				
デジタルイラストⅣ		○	2年・前期	60
Live2Dキャラクター				
イラスト表現演習				
コンセプトメイキング				
総合技術演習Ⅴ				
3DCG		○	2年・前期	60
デザイン演習Ⅲ				
DTP演習Ⅲ				
油彩画演習				
専門技術演習Ⅰ				
デジタル空間表現		○	2年・前期	60
リアルイラスト				
イラストテクニックⅢ				
銅版画演習				
専門技術演習Ⅱ				
ウェブトゥーン演習		○	2年・前期	60
WebデザインⅡ				
エディトリアルイラスト演習				
絵本表現演習				
日本画演習				
専門技術演習Ⅲ				
デッサンⅡ				

職業実践専門課程 産業デザイン学科 イラストレーション専攻

授業科目名	区分		配当年次 学期	授業時数
	必修	選択		
ステーションナリーブランニング		○	2年・前期	60
UI, UXデザインⅡ				
マンガ制作演習Ⅱ				
シルクスクリーン演習				
合 計				1290

対象学科: 産業デザイン学科  
対象専攻: イラストレーション専攻  
担当教員: 渡邊 智美 (非常勤講師)  
実務経験: 渡邊: 広告制作会社にてグラフィックデザイナーとして広告制作を担当。現在はフリーランスでディレクター兼デザイナーとして活動中

科目名 :

## デザイン演習 I

履修形態: 必修  
授業形態: 演習  
履修学年: 1 年次  
開講学期: 前期  
授業時数: 60 時間  
単 位: 2 単位

■科目概要: 書体の扱いやレイアウトといったデザインの基礎を学修し、その後学んだ基礎を元にデザイン制作を実践に即した形で行う。デザインとイラストレーションの関係性を知り、デザインによってイラストレーションにもたらされる効果も学修する。

■到達目標: ①書体の扱いやレイアウト技術といったデザインを行う上での基礎を理解する。  
②グリット・比例分割などを使った構成を考える力の醸成。  
③完成作品発表によるプレゼンテーション能力の醸成。

### ■授業計画:

- |      |  |
|------|--|
| 第1回  | オリエンテーション 概念の理解  |
| 第2回  | 点・線・面の表現   |
| 第3回  | 伝える1<フォントを選ぶ>  |
| 第4回  | 伝える2<レイアウトの基本>   |
| 第5回  | 広告・コンセプトについて①<br>グリット構成1(1)<プロポーシヨングリットを使ったイラストと文字の構成> |
| 第6回  | 広告・コンセプトについて①<br>グリット構成1(2)<プロポーシヨングリットを使ったイラストと文字の構成> |
| 第7回  | グリット構成2(1)<プロポーシヨングリットを使ったイラスト(写真)と文字の構成>              |
| 第8回  | グリット構成2(2)<プロポーシヨングリットを使ったイラスト(写真)と文字の構成>              |
| 第9回  | グリット構成2(3)<プロポーシヨングリットを使ったイラスト(写真)と文字の構成>              |
| 第10回 | グリット構成2(4)<プロポーシヨングリットを使ったイラスト(写真)と文字の構成>              |
| 第11回 | グリット構成2(5)<プロポーシヨングリットを使ったイラスト(写真)と文字の構成>              |
| 第12回 | グリット構成3(1)<プロポーシヨングリットの応用構成> リデザイン(リサイズ)               |
| 第13回 | グリット構成3(2)<プロポーシヨングリットの応用構成> リデザイン(リサイズ)               |
| 第14回 | グリット構成3(3)<プロポーシヨングリットの応用構成> リデザイン(リサイズ)               |
| 第15回 | 広告・コンセプトについて②<br>ディスカッション / プレゼンテーション                  |

### ■教科書:

■参考書: Illustrator操作とデザインの教科書、Photoshop操作とデザインの教科書、  
とりあえず素人っぽく見えないデザインのコツ

■成績評価: 出席状況・取り組み姿勢・提出課題作品の達成度等を総合的に評価する。

■関連科目: DTP演習 I ・クリエイティブワーク I

### ■履修上の留意点:

対象学科: 産業デザイン学科  
対象専攻: イラストレーション専攻  
担当教員: ゴトウ マキエ、栗井 亜矢子 (非常勤講師・専任教員)  
実務経歴: ゴトウ マキエ: 印刷会社にてイラストレーター、編集デザインを担当。退社後はフリーイラストレーターとして活動。  
栗井: 広告制作会社でグラフィックデザイナーとして広告・イラスト制作を担当

科目名 : **DTP演習 I**

履修形態: 必修  
授業形態: 演習  
履修学年: 1年次  
開講学期: 前期  
授業時数: 60時間  
単 位: 2単位

■科目概要: デザイン制作で必要不可欠となったデジタル技術をDTPの知識やアプリケーションとともに学習する。前半はillustratorを使用してグラフィック技術を学びながらデジタルの操作感に慣れていくことを基本とし、後半はDTPの知識やルール、Photoshopによる画像生成の基本を学ぶことや印刷物制作を通して実務的なDTPワークフローを実習する。その他にPC以外のDTP関連の周辺機器の正しい取り扱いと操作を実習し制作に活用できるようにする。

■到達目標:

- ・DTP、印刷工程の知識の習得
- ・DTPアプリケーション (illustratorおよびPhotoshop) の基本操作の習得
- ・アプリケーションとデジタル機器類の連携操作を理解したデザイン制作ができる

■授業計画:

- 第1回 DTP概要・デジタル基礎
- 第2回 illustrator基礎(1)
- 第3回 illustrator基礎(2)
- 第4回 illustrator基礎(3)
- 第5回 illustrator基礎(4)
- 第6回 illustrator基礎(5)
- 第7回 illustrator基礎(6)
- 第8回 illustrator基礎(7)
- 第9回 illustrator基礎(8)
- 第10回 illustrator基礎(9)
- 第11回 illustrator基礎(10)
- 第12回 illustrator基礎(11)
- 第13回 illustrator基礎(12)
- 第14回 illustrator基礎(13)
- 第15回 illustrator基礎(14)

■教科書: Illustrator操作とデザインの教科書 Photoshop操作とデザインの教科書

■参考書:

■成績評価: 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目:

■履修上の留意点:

対象学科：産業デザイン学科  
対象専攻：イラストレーション専攻  
担当教員：植田 伊都子、浅野 ルリ子、森迫 暁夫（非常勤講師）  
実務経験：植田：大手キャラクター制作会社にてグリーティングカードやラッピングペーパーなどのイラストを担当。退職後フリーランス、イラストレーターズクラブα役員。  
浅野：フリーのイラストレーターとして広告ポスター・挿画イラストを担当。造形作家としても活動。  
森迫：美術館学芸員として勤務したのち、イラストレーター・美術作家・版画家として活動、北海道テキスタイル協会会員 2008年「VOCA2008」出品

科目名：	<b>イラスト基礎</b>
------	---------------

履修形態：必修  
授業形態：演習  
履修学年：1年次  
開講学期：前期  
授業時数：60時間  
単位：2単位

■科目概要：着色画材の演習：U35、アクリルガッシュの基本的使用方法と特性を学ぶ。  
イラストの画面構成作り：イラストの構成要素や構図を実践的に学ぶ。

■到達目標：着色画材を自在に操り、各自の思い通りの絵を表現出来るスキルを身につける。  
プレゼンを通して自分の考えを述べる力を養い、互いの作品を鑑賞することを通して客観性を身につける。

■授業計画：

第1回	講師の自己紹介 使用画材の説明	画材の特性と使用方法の説明
第2回	レッスン課題②	
第3回	●コラージュコンポジション	
第4回	(コラージュ制作)	
第5回	(コラージュ制作、チェック、トレース、制作)	
第6回	(着色)	
第7回	(着色)	
第8回	プレゼンテーション(提出)	
第9回	●テーマに沿ってイラスト制作(サイズA3)(水張り、資料収集)	
第10回	(ラフチェック、着色)ラフ提出	
第11回	(トレース、着色)	
第12回	(着色)	
第13回	(着色)	
第14回	(着色)	
第15回	プレゼンテーション(提出)	

■教科書：

■参考書：

■成績評価：出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科: 産業デザイン学科  
対象専攻: イラストレーション専攻  
担当教員: 栗山 義勝 (非常勤講師)  
実務経験: イラスト制作会社にてイラストレーター・アートディレクターとしてテクニカルイラストを担当。退職後フリーランスで活動。

科目名 : **イラストテクニック I**

履修形態: 必修  
授業形態: 演習  
履修学年: 1年次  
開講学期: 前期  
授業時数: 60時間  
単位: 2単位

■科目概要: 練習課題・応用課題に挑戦。徐々に精密表現に馴れさせ個々人の表現力の基盤を作り上げる。

■到達目標: 前半はU35を中心に透明画材でのリアル表現・色づくりを、後半はアクリルガッシュを中心に不透明画材でのリアル表現を習得させる。

■授業計画:

- 第1回 <座学>テクニカルイラスト
- 第2回 <基礎>パステル色鉛筆
- 第3回 <基礎>透明画材U35
- 第4回 <応用>透明画材表現(1)
- 第5回 <応用>透明画材表現(2)
- 第6回 <応用>透明画材表現(3)
- 第7回 <応用>透明画材表現(4)
- 第8回 <応用>透明画材表現(5)
- 第9回 <基礎>不透明画材(1)
- 第10回 <基礎>不透明画材(2)
- 第11回 <応用>透明・不透明水彩の併用(1)
- 第12回 <応用>透明・不透明水彩の併用(2)
- 第13回 <応用>透明・不透明水彩の併用(3)
- 第14回 <応用>透明・不透明水彩の併用(4)
- 第15回 <応用>透明・不透明水彩の併用(5)

■教科書:

■参考書:

■成績評価: 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目:

■履修上の留意点:

**対象学科:** 産業デザイン学科  
**対象専攻:** イラストレーション専攻  
**担当教員:** 井上 冴香、福田 小雪、深沢 麗奈、佐々米 (非常勤講師)  
**実務経験:** 井上: 大手広告代理店制作会社にてグラフィックデザインを担当。退職後日本画家として作家活動中。  
福田: webマンガサイト 大手のcomi colにて作品連載。マンガ家として活躍中。  
深沢: ゲーム制作会社で2Dデザイナーとしてイラスト制作を担当したのち、フリーランスで活動。  
佐々米: 本校在学中よりMイラスト等の仕事に関わる。卒業後はフリーランスのイラストレーターとして装丁画など幅広く活躍。

**科目名 :** デジタルイラストⅠ

**履修形態:** 必修  
**授業形態:** 演習  
**履修学年:** 1年次  
**開講学期:** 前期  
**授業時数:** 60時間  
**単 位:** 2単位

**■科目概要:** イラストレーション制作において現場での利用率が高まっているPC、ペンタブレットを用いたデジタルイラストについて基礎から応用まで実際に制作しながら習得を図る。コミックキャラクター、電子コミック、美人画など幅広い課題に取り組む。

**■到達目標:** ペンタブレット・クリップスタジオの基本操作。  
初回のチュートリアル・アンケートを経てコースを分け、  
ビギナーコース(井上・深沢)では操作習得を中心にゆっくりと課題を進める。  
エキスパートコース(小守・福田)では人物の描き分け、パース定規などを用いて空間の作画を含めた課題に取り組む。

**■授業計画:**

第1回	CLIP STUDIO PAINT チュートリアル① / ペンタブレット チュートリアル	
第2回	CLIP STUDIO PAINT チュートリアル②	
第3回	CLIP STUDIO PAINT チュートリアル③ /プレゼンテーション	
第4回	スタンダード 人物描き分け①:年齢差、体格の異なる4~5名を配置し描き分ける	スロウ チュートリアル中級のマスター①:マスク塗り、レイヤー、ブラシ設定などゆっくりクリアしていく
第5回	人物描き分け②	チュートリアル中級のマスター②
第6回	人物描き分け③	チュートリアル中級のマスター③
第7回	人物描き分け④	人物描き分け①:年齢差、体格の異なる4~5名を配置し描き分ける
第8回	人物描き分け④	人物描き分け②
第9回	人物描き分け⑤	人物描き分け③
第10回	風景とパース①:パース訓練 建物を描き、前景に人物を配置	人物描き分け④
第11回	風景とパース②	人物描き分け④
第12回	風景とパース③	人物描き分け⑤
第13回	風景とパース④	クリアした人には風景とパース課題を指導 人物描き分け⑥
第14回	風景とパース⑤	人物描き分け⑦
第15回	風景とパース⑤	人物描き分け⑧

**■教科書:** 360° どんな角度もカンペキマスター! マンガキャラデッサン入門(西東社)

**■参考書:**

**■成績評価:** 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

**■関連科目:**

**■履修上の留意点:**



対象学科: 産業デザイン学科  
対象専攻: イラストレーション専攻  
担当教員: 池田 蔵人 (非常勤講師)  
実務経験: 広告制作会社にてグラフィックデザイナーとしてキャラクター・イラストレーションの作画を担当、現在はフリーランスとして雑誌カット、絵本、広告イラスト、グッズ制作を行う。

科目名 : **イラストレーション演習**

履修形態: 必修  
授業形態: 演習  
履修学年: 1年次  
開講学期: 前期  
授業時数: 60時間  
単 位: 2単位

■科目概要:

- ・新聞、雑誌、ポスター、パンフレット等の広告媒体で使用するイラストレーションの役割を理解し、表現方法や技術を習得。
- ・独りよがりではない、受け手にメッセージがしっかりと届くイラスト表現を身につける。
- ・アイデア出しやイメージの膨らませ方をトレーニングする。
- ・クライアントや読み手を意識したイラストを制作。

■到達目標:

- ・Illustratorを使用したデジタルイラストの技術を習得。
- ・クライアントが求める様々な要望を理解し、オリジナリティのあるイラストを制作できるようになる。

■授業計画:

- |      |                       |
|------|-----------------------|
| 第1回  | オリエンテーション             |
| 第2回  | シャッターアートコンペ イラスト制作(1) |
| 第3回  | シャッターアートコンペ イラスト制作(2) |
| 第4回  | シャッターアートコンペ イラスト制作(3) |
| 第5回  | シャッターアートコンペ イラスト制作(4) |
| 第6回  | シャッターアートコンペ イラスト制作(5) |
| 第7回  | 円山動物園ポストカードデザイン(1)    |
| 第8回  | 円山動物園ポストカードデザイン(2)    |
| 第9回  | 円山動物園ポストカードデザイン(3)    |
| 第10回 | 円山動物園ポストカードデザイン(4)    |
| 第11回 | 円山動物園ポストカードデザイン(5)    |
| 第12回 | ユーザーに意識したタッチの描きわけ(1)  |
| 第13回 | ユーザーに意識したタッチの描きわけ(2)  |
| 第14回 | ユーザーに意識したタッチの描きわけ(3)  |
| 第15回 | ユーザーに意識したタッチの描きわけ(4)  |

■教科書:

■参考書: たのしく、イラストディレクション

■成績評価: 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目:

■履修上の留意点:

対象学科: 産業デザイン学科  
対象専攻: イラストレーション専攻  
担当教員: 山田 尚人 (非常勤講師)  
実務経験: 広告制作会社勤務、絵本作家・イラストレーター・グラフィックデザイナーとして従事。  
第14回文芸社えほん大賞 絵本部門大賞受賞

科目名 :

## クリエイティブワークⅠ

履修形態: 必修  
授業形態: 演習  
履修学年: 1 年次  
開講学期: 前期  
授業時数: 60 時間  
単 位: 2 単位

■科目概要: イラストレーションの役割やデザインの現場において、より魅力的かつ人に伝わるビジュアル制作を学習する。イラストレーターとしてのワークフローなど、イベントを想定した制作物を通してデザインとイラストレーションの関係性などを含めて習得する。

■到達目標: イラストレーションに対してのテーマやコンセプトを自分の中で持ち表現する力を養う。  
表現方法を通して、現状の表現からの新たな発見や応用ができる力を養う。  
イラストレーションを通してデザインの面白さを発見する。

### ■授業計画:

- 第1回 デザインとイラストレーションの関係性について
- 第2回 ①コンセプトメイキング
- 第3回 制作
- 第4回 制作
- 第5回 プレゼンテーション
- 第6回 ②デザインってなに？デザインってこんなに面白い！
- 第7回 制作
- 第8回 プレゼンテーション
- 第9回 ③イベントを通してデザインとイラストレーションの関係性について
- 第10回 制作物の方向性を決める
- 第11回 制作
- 第12回 制作
- 第13回 制作
- 第14回 制作
- 第15回 プレゼンテーション

■教科書: たのしくイラストディレクション！

### ■参考書:

■成績評価: 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

### ■関連科目:

■履修上の留意点:

**対象学科:** 産業デザイン学科  
**対象専攻:** イラストレーション専攻  
**担当教員:** 井上 冴香、福田 小雪、深沢 麗奈、佐々米 (非常勤講師)  
**実務経験:** 井上: 大手広告代理店制作会社にてグラフィックデザインを担当。退職後日本画家として作家活動中。  
福田: webマンガサイト 大手のcomi colにて作品連載。マンガ家として活躍中。  
深沢: ゲーム制作会社で2Dデザイナーとしてイラスト制作を担当したのち、フリーランスで活動。  
佐々米: 本校在学中よりMイラスト等の仕事に関わる。卒業後はフリーランスのイラストレーターとして装丁画など幅広く活躍。

**科目名 :** デジタルイラストⅠ

**履修形態:** 必修  
**授業形態:** 演習  
**履修学年:** 1年次  
**開講学期:** 前期  
**授業時数:** 60時間  
**単 位:** 2単位

**■科目概要:** イラストレーション制作において現場での利用率が高まっているPC、ペンタブレットを用いたデジタルイラストについて基礎から応用まで実際に制作しながら習得を図る。コミックキャラクター、電子コミック、美人画など幅広い課題に取り組む。

**■到達目標:** ペンタブレット・クリップスタジオの基本操作。  
初回のチュートリアル・アンケートを経てコースを分け、  
ビギナーコース(井上・深沢)では操作習得を中心にゆっくりと課題を進める。  
エキスパートコース(小守・福田)では人物の描き分け、パース定規などを用いて空間の作画を含めた課題に取り組む。

**■授業計画:**

第1回	CLIP STUDIO PAINT チュートリアル① / ペンタブレット チュートリアル	
第2回	CLIP STUDIO PAINT チュートリアル②	
第3回	CLIP STUDIO PAINT チュートリアル③ /プレゼンテーション	
	スタンダード	スロウ
第4回	人物描き分け①: 年齢差、体格の異なる4~5名を配置し描き分ける	チュートリアル中級のマスター①: マスク塗り、レイヤー、ブラシ設定などゆっくりクリアしていく
第5回	人物描き分け②	チュートリアル中級のマスター②
第6回	人物描き分け③	チュートリアル中級のマスター③
第7回	人物描き分け④	人物描き分け①: 年齢差、体格の異なる4~5名を配置し描き分ける
第8回	人物描き分け④	人物描き分け②
第9回	人物描き分け⑤	人物描き分け③
第10回	風景とパース①: パース訓練 建物を描き、前景に人物を配置	人物描き分け④
第11回	風景とパース②	人物描き分け④
第12回	風景とパース③	人物描き分け⑤
第13回	風景とパース④	クリアした人には風景とパース課題を指導 人物描き分け⑥
第14回	風景とパース⑤	人物描き分け⑦
第15回	風景とパース⑤	人物描き分け⑧

**■教科書:** 360° どんな角度もカンペキマスター! マンガキャラデッサン入門(西東社)

**■参考書:**

**■成績評価:** 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

**■関連科目:**

**■履修上の留意点:**

対象学科: 産業デザイン学科  
対象専攻: イラストレーション専攻  
担当教員: 宮崎 昭人 (非常勤講師)  
実務経験: Just English Press Ltd. 代表取締役。翻訳業務(観光・ビジネス・科学・法務分野等)、海外とのやり取り代行、外国語コンテンツ制作、企業向け英会話講座

科目名 : 英語

履修形態: 必修  
授業形態: 講義  
履修学年: 1年次  
開講学期: 前期  
授業時数: 30時間  
単 位: 1単位

■科目概要: 義務教育で習った英語の基本を再確認し、芸術分野、デザイン分野の職業の中で、英語を使用する場面に必要な英語力を習得する。

■到達目標: 英語力の自信を深め、自力でも能力を高めることができるようになるとともに、交換留学生などと積極的に異文化交流ができるような教養を育む。

#### ■授業計画:

- 第1回 はじめに:仕事のシーンで間違った英語を使ってしまう感覚を磨く
- 第2回 身の回りの英語:会社名、ブランド名、商品名に使われている英語の意味
- 第3回 英会話基礎:日本語の中の外来語の多さを理解し、英会話の基礎を学ぶ
- 第4回 品詞の理解:辞書の使い方
- 第5回 品詞別重要ポイント①:名詞、冠詞、代名詞の正しい使い方
- 第6回 スペルミス防止:作品のタイトル、チラシ、ポスター、看板等に見られる誤表記事例
- 第7回 品詞別重要ポイント②:動詞(be動詞、一般動詞)、助動詞の使い方
- 第8回 スペルミス防止:作品のタイトル、チラシ、ポスター、看板等に見られる誤表記事例
- 第9回 品詞別重要ポイント④:接続詞、形容詞、副詞、前置詞、接続詞の使い方
- 第10回 翻訳:翻訳の種類(直訳、意訳、超訳とはどのようなものかを理解する)
- 第11回 翻訳:自動的に翻訳される機械翻訳の問題点を理解し、使い方のコツを習得
- 第12回 自己紹介
- 第13回 口語英語表現、英語を必要とする様々なシーン
- 第14回 日常で使用する英語:住所表記、入国カード、日本食の英語表現
- 第15回 まとめ

■教科書: プリント配布

■参考書:

■成績評価: 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目:

■履修上の留意点:

**対象学科:** 産業デザイン学科  
**対象専攻:** イラストレーション専攻  
**担当教員:** 浅野 ルリ子、井上 冴香、福田 小雪、  
 モリチカシュウト、成田 千尋（非常勤講師）  
**実務経験:** 浅野：フリーのイラストレーターとして広告ポスター・挿画イラストを担当。造形作家としても活動。  
 井上：大手広告代理店制作会社にてグラフィックデザインを担当。退職後日本画家として作家活動中。  
 福田：webマンガサイト 大手のcomi coにて作品連載。マンガ家として活躍中。  
 モリチカシュウト：札幌のキャラクターイラスト制作会社にて主にソーシャルゲームのキャラクターイラストの仕事に7年間勤務。退職後はフリーランスとしてVtuberキャラクターなどの仕事に携わる。  
 成田：大手ゲーム会社でデザイナーとしてキャラクター制作を担当。退職後、雑誌、web誌で漫画家として活動。

**科目名：** 基礎技術演習 I (オリジナルイラスト)

**履修形態:** 選択  
**授業形態:** 演習  
**履修学年:** 1年次  
**開講学期:** 後期  
**授業時数:** 30時間  
**単 位:** 1単位

- 科目概要:** 学生のスキル・得意分野によってアナログ（浅野）デジタル（ビギナー：井上、エキスパート：福田）に分かれ着色画材の演習としてアナログ（水彩・リキテックス・アクリルガッシュ）デジタル（CLIPSTUDIO PAINT）の基本的使用方法と特性を学ぶ。  
 イラストの構成要素や構図をアナログ、デジタルどちらの場合も実践的に学ぶ。
- 到達目標:** 着色画材を自在に操り、各自の思い通りの絵を表現出来るスキルを身につける。  
 プレゼンを通して自分の考えを述べる力を養い、互いの作品を鑑賞することを通して客観性を身につける。

■授業計画:	アナログ	デジタル
第1回	B3イラスト制作:ラフチェック	B3イラスト制作:ラフチェック
第2回	B3イラスト制作:水張り、ラフチェック	B3イラスト制作:ラフチェック
第3回	B3イラスト制作:下地塗り、ラフチェック、カラーカンブ、拡大連写、トレース	B3イラスト制作:ラフチェック、カラーカンブ
第4回	B3イラスト制作:着色	B3イラスト制作:着色
第5回	B3イラスト制作:着色	B3イラスト制作:着色
第6回	B3イラスト制作:着色	B3イラスト制作:着色
第7回	プレゼンテーション(提出)	プレゼンテーション(提出)
第8回	B2イラスト進級:進級課題説明、イメージボード作成	B2イラスト進級:進級課題説明、イメージボード作成
第9回	B2イラスト進級:ラフチェック	B2イラスト進級:ラフチェック
第10回	B2イラスト進級:ラフチェック	B2イラスト進級:ラフチェック
第11回	B2イラスト進級:制作	B2イラスト進級:制作
第12回	B2イラスト進級:制作	B2イラスト進級:制作
第13回	B2イラスト進級:制作	B2イラスト進級:制作
第14回	B2イラスト進級:制作	B2イラスト進級:制作
第15回	B2イラスト進級:提出	B2イラスト進級:提出

■教科書:

■参考書:

■成績評価: 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目:

■履修上の留意点:

対象学科: 産業デザイン学科  
対象専攻: イラストレーション専攻  
担当教員: 深沢 麗奈、佐々米 (非常勤講師)  
実務経験: 深沢: ゲーム制作会社で2Dデザイナーとしてイラスト制作を担当したのち、フリーランスで活動。  
佐々米: 本校在学中よりMイラスト等の仕事に関わる。卒業後はフリーランスのイラストレーターとして装丁画など幅広く活躍。

科目名 : **基礎技術演習Ⅱ(デジタルイラストⅡ)**

履修形態: 選択  
授業形態: 演習  
履修学年: 1年次  
開講学期: 後期  
授業時数: 30時間  
単 位: 1単位

■科目概要: 自分で選んだ小説をもとに、デジタルで1枚のイメージイラストを制作する。  
<評価のポイント>  
物語の内容が伝わってくる・あるいは興味を持てるようなイラストになっていること。

■到達目標: 課題に沿ったイラスト制作に必要な技術を身につける。  
自分にあった表現を方法を模索・発見する。画力の向上。

■授業計画:

第1回	ラフ制作
第2回	ラフ制作
第3回	ラフ制作
第4回	線画・下塗り
第5回	線画・下塗り
第6回	線画・下塗り
第7回	着色
第8回	着色
第9回	着色
第10回	着色
第11回	仕上げ
第12回	仕上げ
第13回	仕上げ
第14回	完成
第15回	完成、提出

■教科書: 360° どんな角度もカンペキマスター! マンガキャラデッサン入門(西東社)

■参考書:

■成績評価: 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目:

■履修上の留意点:

対象学科： 産業デザイン学科  
対象専攻： イラストレーション専攻  
担当教員： ゴトウ マキエ（非常勤講師）  
実務経験： ゴトウ マキエ：印刷会社にてイラストレーター、編集デザインを担当。退社後はフリーイラストレーターとして活動。

科目名： **基礎技術演習Ⅱ・Ⅴ(DTP演習Ⅱ)**

履修形態： 選択  
授業形態： 演習  
履修学年： 1年次  
開講学期： 後期  
授業時数： 60時間  
単 位： 2単位

■科目概要： 前期で習得したDTP知識、Illustrator基礎操作を踏まえた上でPhotoshopの基礎を学ぶことでDTPワークフローでのそれぞれの役割を把握し円滑な印刷媒体制作ができるようになる。印刷セミナーを通して印刷行程の理解を深めたり、カメラ撮影実習を通しデジタル画像の作成操作などをDTP制作に活用できるようにする。

■到達目標： ・Photoshopの基礎の習得 ・Illustrator とPhotoshopの連携や他の機器類の操作を通じDTPワークフローの理解を深めスキルアップする ・媒体制作やポートフォリオ素材用の画像撮影方法や補正などの画像制作ワークフローの理解と習得

■授業計画：

- 第1回 印刷・入稿
- 第2回 Photoshop基礎1
- 第3回 Photoshop基礎2
- 第4回 Photoshop基礎3
- 第5回 撮影実習(2-1)
- 第6回 撮影実習(2-2)
- 第7回 Photoshop基礎4(2-1)
- 第8回 Photoshop基礎4(2-2)
- 第9回 印刷物実践(4-1)
- 第10回 印刷物実践(4-2)
- 第11回 印刷物実践(4-3)
- 第12回 印刷物実践(4-4)
- 第13回 印刷実習(2-1)
- 第14回 印刷実習(2-2)
- 第15回 課題講評

■教科書： 世界一わかりやすいIllustrator操作とデザインの教科書 世界一わかりやすいPhotoshop操作とデザインの教科書 他

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科: 産業デザイン学科  
対象専攻: イラストレーション専攻  
担当教員: 坂田 玲楽 (非常勤講師)  
実務経験: 坂田: 広告制作会社でグラフィックデザイナーとして広告・イラスト制作を担当

科目名 : **基礎技術演習Ⅱ・Ⅴ(デザイン演習Ⅱ)**

履修形態: 選択  
授業形態: 演習  
履修学年: 1年次  
開講学期: 後期  
授業時数: 30時間  
単 位: 1単位

■科目概要: 自身のイラストレーション・デザインをより良く伝えるための制作技術・プレゼンテーションの指導を実践に即した形で行う。適性や目的に合わせたイラストレーション・デザインを制作する為のコンセプトメイキング・ビジュアル制作・提案を現場の流れを想定した制作で学修。

■到達目標:  
・ 広告作りに必要な、論理的にイラストレーションとの構成を考える力の習得。  
・ 自身のイラストレーション・デザインの魅力を伝えるプレゼンテーション能力の習得。  
・ 自身の能力適正の把握

■授業計画:

- |      |                              |
|------|------------------------------|
| 第1回  | オリエンテーション デザインスキルの理解         |
| 第2回  | 制作①-1 自由広告デザイン制作             |
| 第3回  | 制作①-2 自由広告デザイン制作             |
| 第4回  | 制作①-3 自由広告デザイン制作             |
| 第5回  | 制作①-4 自由広告デザイン制作             |
| 第6回  | 制作①-5 自由広告デザイン制作             |
| 第7回  | 制作①-6 自由広告デザイン制作             |
| 第8回  | 制作①-7 自由広告デザイン制作             |
| 第9回  | 制作①-8 自由広告デザイン制作             |
| 第10回 | 制作①-9 自由広告デザイン制作             |
| 第11回 | 制作①-10 自由広告デザイン制作            |
| 第12回 | 制作①-11 自由広告デザイン制作            |
| 第13回 | 制作①-12 自由広告デザイン制作            |
| 第14回 | 制作①-13 自由広告デザイン制作            |
| 第15回 | 制作①-14 自由広告デザイン制作 提出 プレゼン 講評 |

■教科書:

■参考書: Illustrator操作とデザインの教科書、Photoshop操作とデザインの教科書、配色アイデア手帖、とりあえず素人っぽく見えないデザインのコツ、誰も教えてくれないデザインの基本 最新版 細山田デザイン事務所著

■成績評価: 出席状況・取り組み姿勢・提出課題作品の達成度等を総合的に評価する。

■関連科目: DTP演習Ⅱ・クリエイティブワークⅡ

■履修上の留意点:



対象学科: 産業デザイン学科  
対象専攻: イラストレーション専攻  
担当教員: 坂田 玲奈、高田 直樹 (非常勤講師・専任教員)  
実務経験: 坂田: 広告制作会社でグラフィックデザイナーとして広告・イラスト制作を担当  
高田: 広告制作会社でディレクターとして広告・webサイト制作を担当

科目名 : **基礎技術演習Ⅲ・Ⅳ(Photoshop演習)**

履修形態: 選択  
授業形態: 演習  
履修学年: 1年次  
開講学期: 後期  
授業時数: 60時間  
単 位: 2単位

■科目概要: 「Photoshop操作とデザインの教科書」をテキストとして進め、進度別にサポートしていく。進路別にphotoshopを応用する課題も用意する。Photoshop検定受験希望者には検定対策を実施する。

■到達目標: Adobe PhotoshopCCの基本操作を習得し、デザインや作品制作に生かすことができる。

■授業計画:

第1回	初回ガイダンス レッスン進行①	・ガイダンス説明・必要データのコピー・進め方の確認 ・進行中は机間巡視/レクチャー・最後に進行度チェックシートを回収して終了
第2回	レッスン進行②	・チェックシート戻し、個別評価 ・進行中は机間巡視/レクチャー ・最後に進行度チェックシートを回収して終了
第3回	レッスン進行③	・チェックシート戻し、個別評価 ・進行中は机間巡視/レクチャー ・最後に進行度チェックシートを回収して終了
第4回	レッスン進行④	・チェックシート戻し、個別評価 ・進行中は机間巡視/レクチャー ・最後に進行度チェックシートを回収して終了
第5回	レッスン進行⑤	・チェックシート戻し、個別評価 ・進行中は机間巡視/レクチャー ・最後に進行度チェックシートを回収して終了
第6回	レッスン進行⑥	・チェックシート戻し、個別評価 ・進行中は机間巡視/レクチャー ・最後に進行度チェックシートを回収して終了
第7回	レッスン進行⑦	・チェックシート戻し、個別評価 ・進行中は机間巡視/レクチャー ・最後に進行度チェックシートを回収して終了 ※最初の修了者が出たタイミングで「選択課題」の説明 ・レッスンを終了しない人はそのまま継続/終わり次第選択課題
第8回	選択課題あるいは検定対策①	課題としては教科書15章までのエクササイズ提出のみ 選択課題が提出できた人は評価に加算する
第9回	選択課題あるいは検定対策②	
第10回	選択課題あるいは検定対策③	
第11回	選択課題あるいは検定対策④	
第12回	選択課題あるいは検定対策⑤	
第13回	選択課題あるいは検定対策⑥	
第14回	選択課題あるいは検定対策⑦	
第15回	選択課題あるいは検定対策⑧	

■教科書: Photoshop操作とデザインの教科書

■参考書:

■成績評価: 出席状況・取り組み姿勢・提出課題作品の達成度等を総合的に評価する。

■関連科目:

■履修上の留意点:

対象学科： 産業デザイン学科  
対象専攻： イラストレーション専攻  
担当教員： 山田 尚人 (非常勤講師)  
実務経験： 広告制作会社勤務、絵本作家・イラストレーター・グラフィックデザイナーとして従事。  
第14回文芸社えほん大賞 絵本部門大賞受賞

科目名：

## 基礎技術演習Ⅲ・Ⅳ(クリエイティブワークⅡ)

履修形態： 選択  
授業形態： 演習  
履修学年： 1年次  
開講学期： 後期  
授業時数： 60時間  
単 位： 2単位

■科目概要： イラストレーターとしての活動用ならびに就職活動用のポートフォリオの作成を行う。企業やクライアントなどに魅力的かつ習得したスキルなどが伝わるレイアウト適切な文字の扱いなどページネーションを習得する。また、個別にヒヤリングを行い各業界に向けた魅力あるポートフォリオを制作する。

■到達目標： それぞれの思考や傾向をベースに各業界に向けたポートフォリオ、活動用作品ファイルが制作出来る力を養う。習得したスキルなどが伝わるレイアウト能力、適切な文字の扱いなどでページネーションが出来る力を養う。

### ■授業計画：

- |      |                                       |
|------|---------------------------------------|
| 第1回  | デザインとイラストレーションの関係性について                |
| 第2回  | ①様々な制作物を収集し、デザインやレイアウトの自分の傾向や思考を認識する。 |
| 第3回  | コンセプトメイキング                            |
| 第4回  | レイアウトと文字の扱いについて<br>ヒヤリング①             |
| 第5回  | ヒヤリング②                                |
| 第6回  | 制作                                    |
| 第7回  | 制作 ※レイアウトチェック                         |
| 第8回  | 制作                                    |
| 第9回  | 制作                                    |
| 第10回 | 制作                                    |
| 第11回 | 制作 ※レイアウトチェック                         |
| 第12回 | 制作                                    |
| 第13回 | 制作                                    |
| 第14回 | 制作                                    |
| 第15回 | プレゼンテーション 提出                          |

### ■教科書：

### ■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

### ■関連科目：

### ■履修上の留意点：

対象学科: 産業デザイン学科  
対象専攻: イラストレーション専攻  
担当教員: 水戸 麻記子、伊藤 幸子 (非常勤講師)  
実務経験: 水戸: 主体美術協会会員 札幌市南区文化団体協議会会員 札幌を拠点とし油彩画家として活動  
伊藤: 彫刻家 北海道美術協会(道展)彫刻部門会員

科目名 : 基礎技術演習Ⅲ・Ⅳ・Ⅴ(デッサンⅡ)

履修形態: 選択  
授業形態: 演習  
履修学年: 1年次  
開講学期: 後期  
授業時数: 30時間  
単 位: 1単位

■科目概要: 課題説明、制作、個別指導の流れで実施する。複雑な構成の静物課題に進む。審査時に教室制作になるため、色画用紙の課題をはさむ。

■到達目標: 透視図法を理解し空間を的確に表現する。空気遠近法を用いて明暗のコントラストによる自然な空間表現ができる。質感・量感を観察し再現する。  
デッサンを通して形態の観察眼と表現力を高め、イラスト作品やクリエイティブ業界において必要とされる基礎造形力を養う。

■授業計画:	スロー	スタンダード
第1回	人物(1)クロッキー	人物(1)クロッキー
第2回	人物(2)モデル	人物(2)モデル
第3回	人物(3)モデル	人物(3)モデル
第4回	人物(4)モデル	人物(4)モデル
第5回	静物Ⅴ(1)色画用紙	静物Ⅴ(1)色画用紙
第6回	静物Ⅴ(2)	静物Ⅴ(2)
第7回	静物Ⅳ(1)2~3点のモチーフ構成	静物Ⅳ(1)3~4点のモチーフ構成
第8回	静物Ⅳ(2)	静物Ⅳ(2)
第9回	静物Ⅳ(3)	静物Ⅳ(3)
第10回	静物Ⅳ(4)	静物Ⅳ(4)
第11回	静物Ⅳ(5)	静物Ⅳ(5)
第12回	静物Ⅳ(6)	静物Ⅳ(6)
第13回	静物Ⅳ(7)	静物Ⅳ(7)
第14回	静物Ⅳ(8)	静物Ⅳ(8)
第15回	静物Ⅴ(3)	静物Ⅴ(3)

■教科書:

■参考書: モチーフ、モデル、画用紙、鉛筆等。必要に応じて適宜プリントを配布。

■成績評価: 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目:

■履修上の留意点:

対象学科： 産業デザイン学科  
対象専攻： イラストレーション専攻  
担当教員： 中村 藍、大槻 弥生 (非常勤講師)  
実務経験： 中村： デザイン制作会社にてゲームコンテンツ、CDジャケットなどの印刷物、webサイトの制作などに携わる。  
大槻： 本校在学中よりMVイラスト等の仕事に関わる。卒業後はフリーランスのイラストレーターとして活躍。

科目名 : **基礎技術演習Ⅲ・Ⅳ(MVキャラクター演習)**

履修形態： 選択  
授業形態： 演習  
履修学年： 1年次  
開講学期： 後期  
授業時数： 60時間  
単 位： 2単位

■科目概要： 基本的に「活動者」や「歌手」のMVイラストなどデジタルコンテンツ業界でのキャラクターイラストを制作する。曲の雰囲気に合わせて表情やポーズに注意し、動かすための差分制作、パーツ分けなど仕事に必要なスキル定着を図る。

■到達目標： 仕事としてクライアントの要望に応え、見栄えのするキャラクターを的確に仕上げる。

■授業計画：

- 第1回 課題説明・楽曲選択
- 第2回 ラフスケッチ
- 第3回 ラフスケッチ・ラフチェック
- 第4回 ラフスケッチ・ラフチェック
- 第5回 ラフスケッチ・ラフチェック
- 第6回 線画
- 第7回 線画
- 第8回 線画
- 第9回 線画
- 第10回 着彩
- 第11回 着彩
- 第12回 着彩
- 第13回 着彩
- 第14回 着彩
- 第15回 仕上げ・提出

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科  
対象専攻： イラストレーション専攻  
担当教員： 成田 千尋、鉄(マガネ) (非常勤講師)  
実務経験： 成田：大手ゲーム会社でデザイナーとしてキャラクター制作を担当。退職後、雑誌、web誌で漫画家として活動。  
鉄(マガネ)：本校夜間部マンガ専攻を卒業。近年、webtoon制作関係の複数の案件に携わる。

科目名	<b>応用技術演習Ⅰ(ウェブトゥーン演習)</b>
-----	---------------------------

履修形態： 選択  
授業形態： 演習  
履修学年： 1年次  
開講学期： 後期  
授業時数： 30時間  
単 位： 1単位

■科目概要： ウェブトゥーン制作を通して、コミックイラスト風のカラーキャラクターイラストレーション制作について学ぶ。  
タテ読みコミックの分業制作についても理解を深める。

■到達目標： 近年成長が著しいウェブトゥーン業界では、品質向上と短納期を実現するために、分業制で制作に取り組むケースが増えている。この工程を体験し、自分の得意分野を見つける。

■授業計画：

第1回	ウェブトゥーン制作概要
第2回	ラフ・ネーム
第3回	ラフ・ネーム
第4回	ラフ・ネーム
第5回	ラフ・ネーム
第6回	線画
第7回	線画
第8回	線画
第9回	線画
第10回	塗り
第11回	塗り
第12回	塗り
第13回	塗り
第14回	塗り
第15回	仕上げ・提出

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科  
対象専攻： イラストレーション専攻  
担当教員： 鈴木 咲希 (非常勤講師)  
実務経験： 大手広告・web会社にてデザイナーとして在職し、主にwebバナーの広告に従事している。

科目名： **応用技術演習 I (Webデザイン I)**

履修形態： 選択  
授業形態： 演習  
履修学年： 1年次  
開講学期： 後期  
授業時数： 30時間  
単 位： 1単位

■科目概要： Webバナー制作における基本的な制作過程、紙媒体の制作とは異なる部分を中心に学習する。  
Illustrator, Photoshopを活用しデザインデータを作成するための基本的な操作を行う。

■到達目標： Webバナー制作における基礎的な知識をつける。ワークフローと特性の理解。  
Webバナーのビジュアルデザインに特化しIllustrator, Photoshopの技術向上をはかる。

■授業計画：

- 第1回 Webバナーについての理解 基本知識 データについて解説
- 第2回 Webバナー制作① (1)
- 第3回 Webバナー制作① (2)
- 第4回 Webバナー制作① (3)
- 第5回 Webバナー制作① (4)
- 第6回 Webバナー制作① (5)
- 第7回 Webバナー制作① (6)
- 第8回 Webバナー制作① (7) 提出 プレゼン 講評
- 第9回 Webバナー制作② (1)
- 第10回 Webバナー制作② (2)
- 第11回 Webバナー制作② (3)
- 第12回 Webバナー制作② (4)
- 第13回 Webバナー制作② (5)
- 第14回 Webバナー制作② (6)
- 第15回 Webバナー制作② (7) 提出 プレゼン 講評

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科  
対象専攻： イラストレーション専攻  
担当教員： 坂東 伸之 (非常勤講師)  
実務経験： シルクスクリーン刷り師の傍版画家として従事。全道美術協会会友

科目名：	<b>応用技術演習Ⅰ（プリントワーク）</b>
------	-------------------------

履修形態： 選択  
授業形態： 演習  
履修学年： 1年次  
開講学期： 後期  
授業時数： 30時間  
単 位： 1単位

■科目概要： 凹版、平版、孔版など版画の基本的なしくみを理解し、それぞれの簡易的な技法を体験する。  
ドライポイント・コラグラフ・木版リトグラフ・シルクスクリーンなど。

■到達目標： 版画作品の制作を通して、版の基本的なしくみを学ぶ。  
イラストレーションの表現のひとつとして版画技法を応用する力を養う。

■授業計画：

- |      |                   |                |
|------|-------------------|----------------|
| 第1回  | ガイダンス:いろいろな版画について | 拓版:フロッタージュ作品制作 |
| 第2回  | 凹版：ドライポイント作品制作    | 下絵 製版          |
| 第3回  | 凹版：ドライポイント作品制作    | 下絵 製版          |
| 第4回  | 凹版：ドライポイント作品制作    | 製版 刷り          |
| 第5回  | 凹版：コラグラフ作品制作      | 下絵 製版          |
| 第6回  | 凹版：コラグラフ作品制作      | 製版             |
| 第7回  | 凹版：コラグラフ作品制作      | 製版 刷り          |
| 第8回  | 平版：木版リトグラフ作品制作    | 下絵 製版          |
| 第9回  | 平版：木版リトグラフ作品制作    | 製版             |
| 第10回 | 平版：木版リトグラフ作品制作    | 製版 刷り          |
| 第11回 | 孔版：シルクスクリーン作品制作   | 下絵 製版          |
| 第12回 | 孔版：シルクスクリーン作品制作   | 製版             |
| 第13回 | 孔版：シルクスクリーン作品制作   | 製版             |
| 第14回 | 孔版：シルクスクリーン作品制作   | 製版 刷り          |
| 第15回 | 孔版：シルクスクリーン作品制作   | 刷り 落版          |

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科  
対象専攻： イラストレーション専攻  
担当教員： 紅露 はるか (非常勤講師)  
実務経験： 日本画家 2016年「ともにいること ともにあること 北海道・今を生きるアーティスト達」  
北海道立近代美術館 / 2012年「札幌美術展 パラレルワールド 冒険譚」 札幌芸術の森美術館  
/ 2022年「砂澤ビッキ展関連事業「文様ステンシル」デザイン監修 北海道立近代美術館  
他、個展、百貨店での販売、グループ展 多数

科目名 : **応用技術演習 I (日本画演習)**

履修形態： 選択  
授業形態： 演習  
履修学年： 1 年次  
開講学期： 後期  
授業時数： 30 時間  
単 位： 1 単位

■科目概要： 日本画材の基本的な使い方、表現方法を学ぶ。日本画の歴史、古今の作品に触れ、その特殊性と多様な表現を知る。日本画は敷居の高いものではなく、自然から出来ている材料、絵の具である事、たくさんある表現の中の一つである事を学び、課題を制作する。

■到達目標： 日本画材の基礎的な知識と使い方の習得、特性を生かした制作が出来るようになる。多種多様な日本画作品を通して型にとらわれない自由な視点を持てるようになる。自分の表現に取り入れる事が出来るようになる。

■授業計画：

- 第1回 日本画の歴史、画材を知る
- 第2回 「和柄文様を学び制作する」
- 第3回 「和柄文様を学び制作する」
- 第4回 「和柄文様を学び制作する」
- 第5回 「箔を使う」(練習課題2)
- 第6回 校外学習 大谷大学見学
- 第7回 「箔を使う」
- 第8回 「箔を使う」
- 第9回 「箔を使う」
- 第10回 「布に描く」(練習課題3)
- 第11回 「布に描く」
- 第12回 「布に描く」
- 第13回 「布に描く」
- 第14回 「布に描く」
- 第15回 「布に描く」

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：



対象学科： 産業デザイン学科  
対象専攻： イラストレーション専攻  
担当教員： 小松崎 笑帆、嵩 奈葉生 (非常勤講師)  
実務経験： 小松崎：映像制作会社にて3DCGによる映像制作事業に携わる。現在はフリーランスの3DCGデザイナーとして活動中。  
嵩：ゲーム会社にて2D・3Dの制作業務を担当、退職後はフリーランスのイラストレーターとして活躍。

科目名： 応用技術演習Ⅱ(3DCG)

履修形態： 選択  
授業形態： 演習  
履修学年： 1年次  
開講学期： 後期  
授業時数： 30時間  
単 位： 1単位

■科目概要： blenderの基本操作を習得する

■到達目標： モデリングに慣れ、自力で簡単な作品を制作できるようになる

■授業計画：

第1回	blenderとは	・ソフトのインストールと初期設定 ・blenderでどんなものが作れるか
第2回	プリミティブモデリング①	・プリミティブでのキャラクター制作
第3回	プリミティブモデリング②	・プリミティブ+簡単なポリゴン編集
第4回	プリミティブモデリング③	・レンダリングして作品を完成させる
第5回	プリミティブモデリング④	
第6回	サブディビジョンサーフェス①	・ミニチュア部屋(UV・テクスチャ不要)の3DCG作品を作りながらサブディビジョンサーフェスマデリングに慣れる
第7回	サブディビジョンサーフェス②	
第8回	サブディビジョンサーフェス③	
第9回	サブディビジョンサーフェス④	
第10回	ミニチュア部屋のモデリング①	・5~7回目の授業と同じテーマで、今度は自由にデザインし、自力で作品を完成させる
第11回	ミニチュア部屋のモデリング②	
第12回	ミニチュア部屋のモデリング③	
第13回	ミニチュア部屋のモデリング④	
第14回	ミニチュア部屋のモデリング⑤	
第15回	ミニチュア部屋のモデリング⑥	

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科: 産業デザイン学科  
対象専攻: イラストレーション専攻  
担当教員: 山田 尚人 (非常勤講師)  
実務経験: 広告制作会社勤務、絵本作家・イラストレーター・グラフィックデザイナーとして従事。  
第14回文芸社えほん大賞 絵本部門大賞受賞

科目名 : **応用技術演習Ⅱ (ブックデザイン)**

履修形態: 選択  
授業形態: 演習  
履修学年: 1 年次  
開講学期: 後期  
授業時数: 30 時間  
単 位: 1 単位

■科目概要: イラストと本の関係性、発想から制作過程までの研究を行う。ストーリーの作り方や表現技法など自由な発想で創造性のある本作りを目指す。6~10ページのオリジナルブックの制作を通じて自分の興味や感情を掘り下げながら様々な表現の魅力や楽しさを実感し今後の創作活動や進路選択に繋げる。

■到達目標: 本を作る楽しみ、喜びを感じてもらい、制作意欲を高める。2年生授業、卒業制作の制作にも役立つよう導く事を目標とする。

■授業計画:

- 第1回 研究1 : 本について基礎講座。種類、ストーリーや作画などを研究。
- 第2回 研究2 : 出版されている様々な本に触れ、自分が作りたい内容を考える。
- 第3回 製作1 : 絵コンテ、ラフスケッチの作成。思いつくアイデアを自由に書き出す。
- 第4回 製作2 : 絵コンテ、ラフ提出。作品の構成や文章表現などをチェックしてアドバイス。
- 第5回 製作3 : 絵コンテ、ラフを元に文字の入れ方やページめくりによる演出などを確認。
- 第6回 製作4 : 描画、デザイン作業
- 第7回 製作5 : 描画、デザイン作業
- 第8回 製作6 : 描画、デザイン作業
- 第9回 製作7 : 描画、デザイン作業
- 第10回 製作8 : 描画、デザイン作業
- 第11回 製作9 : 描画、デザイン作業
- 第12回 製作10 : 描画、デザイン作業
- 第13回 製作11 : 描画、デザイン作業
- 第14回 製作12 : 描画、デザイン作業
- 第15回 最終提出 : 全体のまとめ最終チェック、講評。

■教科書:

■参考書: MOE・絵本つくりトレーニング

■成績評価: 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目:

■履修上の留意点:

対象学科: 産業デザイン学科  
対象専攻: イラストレーション専攻  
担当教員: 栗山 義勝 (非常勤講師)  
実務経験: イラスト制作会社にてイラストレーター・アートディレクターとしてテクニカルイラストを担当。退職後フリーランスで活動。

科目名 : **応用技術演習Ⅱ (リアルイラスト演習Ⅰ)**

履修形態: 選択  
授業形態: 演習  
履修学年: 1年次  
開講学期: 後期  
授業時数: 30時間  
単 位: 1単位

- 科目概要: 広告媒体としてのリアル表現の役割を学びながら自分の限界に挑戦してもらいます。存在感、説得力、訴求力をアップさせる。「書店で手に取りたくなるような表紙」そして、背景はドラマチックに！この授業内で媒体製作まで網羅し、即就職活動に役立つ作品を目指します。後期はアクリルガッシュでのリアル表現に挑戦。更にエアブラシにも挑戦します。
- 到達目標: アクリルガッシュを自由に使いこなし、あらゆる質感表現をマスター。エアブラシも完全マスター。

■授業計画:

- 第1回 動物リアル(1)
- 第2回 動物リアル(2)
- 第3回 動物リアル(3)
- 第4回 動物リアル(4)
- 第5回 動物リアル(5)
- 第6回 動物リアル(6)
- 第7回 動物リアル(7)
- 第8回 動物リアル(8)
- 第9回 動物リアル(9)
- 第10回 動物リアル(10)
- 第11回 動物リアル(11)
- 第12回 動物リアル(12)
- 第13回 雑誌COVER DESIGN(1)
- 第14回 雑誌COVER DESIGN(2)
- 第15回 雑誌COVER DESIGN(3)

■教科書:

■参考書:

■成績評価: 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目:

■履修上の留意点:

対象学科： 産業デザイン学科  
対象専攻： イラストレーション専攻  
担当教員： 山田 尚人、小笠原 ひろの （非常勤講師）  
実務経験： 山田： 広告制作会社勤務、絵本作家・イラストレーター・グラフィックデザイナーとして従事。  
第14回文芸社えほん大賞 絵本部門大賞受賞

小笠原： 株式会社ハ・ン・ドにてアートディレクターとして勤務、ゲーム開発に携わる。

科目名： **応用技術演習Ⅲ(クリエイティブワークⅡ)**

履修形態： 選択  
授業形態： 演習  
履修学年： 1年次  
開講学期： 後期  
授業時数： 60時間  
単 位： 2単位

■科目概要： ゲーム系・デジタルアート系進路の学生に対して、ポートフォリオ制作とオリジナル作品の制作指導を行う。

■到達目標： ゲーム会社で即戦力として雇用可能な実力を養いプレゼンテーションする。

■授業計画：

第1回	ポートフォリオ講座	小笠原先生
第2回	ポートフォリオ制作1	山田先生
第3回	ポートフォリオ制作2	山田先生
第4回	ポートフォリオ制作3	山田先生
第5回	ポートフォリオ指導	小笠原先生
第6回	ポートフォリオ制作4	山田先生
第7回	ポートフォリオ制作5	山田先生
第8回	ポートフォリオ指導	小笠原先生
第9回	ポートフォリオ制作6	山田先生
第10回	ポートフォリオ制作7	山田先生
第11回	ポートフォリオ指導	小笠原先生
第12回		
第13回		
第14回		
第15回		

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科  
対象専攻： イラストレーション専攻  
担当教員： ゴトウ マキエ (非常勤講師)  
実務経験： 印刷会社にてイラストレーター、編集デザインを担当。退社後はフリーイラストレーターとして活動。

科目名 : **応用技術演習Ⅲ (キャラクターデザイン)**

履修形態： 選択  
授業形態： 演習  
履修学年： 1年次  
開講学期： 後期  
授業時数： 30時間  
単 位： 1単位

■科目概要： キャラクターの基本的な概要を理解し、個性を大切にしながらも広く一般に受け入れられるバランスの良いキャラクターを追求し、多数のアイデアの中から作成する。さらに、商品化、広告やグッズ展開など、お客様のニーズに合わせたバリエーションゆたかなキャラクターを設定、制作する。

■到達目標： ●キャラクターをさらに効果的に見せるポーズやアクション、紙面での見せ方を理解できる。  
●クライアントのニーズが理解でき、それをスピーディーに形に出来る

■授業計画：

- 第1回 基礎知識
- 第2回 取材→制作【動物キャラクター】(1)
- 第3回 制作【動物キャラクター】(2)
- 第4回 制作【動物キャラクター】(3)
- 第5回 制作【動物キャラクター】(4)
- 第6回 制作【動物キャラクター】(5)
- 第7回 制作【動物キャラクター】(6)
- 第8回 【動物キャラクター】プレゼンテーション
- 第9回 制作【企業キャラクター】(1)
- 第10回 制作【企業キャラクター】(2)
- 第11回 制作【企業キャラクター】(3)
- 第12回 制作【企業キャラクター】(4)
- 第13回 制作【企業キャラクター】(5)
- 第14回 制作【企業キャラクター】(6)
- 第15回 【企業キャラクター】プレゼンテーション

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科：産業デザイン学科  
対象専攻：イラストレーション専攻  
担当教員：吉岡 彰 (非常勤講師)  
実務経験：大手印刷会社にてデザイン・イラストの仕事に携わった後、デザイン事務所で広告や官公庁・教育機関向けの漫画などを制作。退職後はフリーランスとして学習漫画の制作も手がける。日本漫画家協会会員。

科目名： 応用技術演習Ⅲ(マンガ制作演習Ⅰ)

履修形態：選択  
授業形態：演習  
履修学年：1年次  
開講学期：後期  
授業時数：30時間  
単 位：1単位

■科目概要：漫画技法の習得を目指す学生を対象に、前半では漫画の基本的な技法の練習とストーリーの根幹をなすテーマ（あるいは動機）の決定に力点を置き、後半の大部分においては画力・構成力の向上を第一目標とし、短編漫画のネーム（ラフ）完成までを行い、進級制作での完成を目指す

■到達目標：

- ・プロット、ネーム、原稿という段階を踏んで作品を完成させるプロセスへの理解。
- ・決められた頁数で作品をまとめる構成力を身につける。（構成力）
- ・キャラクターとその動きを役柄によって描き分けられ、場面をきちんと読者に認識させられる。（画力）
- ・自らを律するスケジュール管理ができる。（スケジュール管理能力）

■授業計画：

第1回 漫画の基本技法：漫画とイラストの違い・コマ割の基本・漫画の技法  
第2回 課題「1頁漫画」①  
第3回 課題「1頁漫画」②  
第4回 制作準備：漫画執筆の動機づけ・行程の説明（スケジュールの設定）  
第5回 企画書（プロットとキャラクター設定）の制作  
第6回 企画書提出・チェック→ネーム作成  
第7回 ネーム作成①  
第8回 ネーム作成②  
第9回 ネーム作成③  
第10回 ネーム作成④  
第11回 ネーム作成⑤  
第12回 ネーム作成⑥  
第13回 ネーム作成⑦  
第14回 ネーム作成⑧提出  
第15回 ページ割り・コマ割りのチェック～原稿作成の準備：進級制作準備

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科  
対象専攻： イラストレーション専攻  
担当教員： 野澤 桐子 (非常勤講師)  
実務経験： 油彩画家  
道展(北海道美術協会)会員、審査員

科目名： **応用技術演習Ⅲ(油彩画演習)**

履修形態： 選択  
授業形態： 演習  
履修学年： 1年次  
開講学期： 後期  
授業時数： 30時間  
単 位： 1単位

■科目概要： ホルペインアクアオイルカラー「デュオ」(水溶性油絵具)を使い、イラストレーション表現における油彩画技法の可能性を探る。油彩具の特徴、油彩画の構造、キャンバスサイズ、用具などについて基礎的なレクチャーを行う。希望者には、道展U21に向けた油彩作品制作を指導する。

■到達目標： 油彩独特の美しい発色を作品制作に活かす。水に溶ける性質を持つ、ホルペインの水溶性絵具「デュオ」を使用する。油絵具とアクリル絵具の併用による混合技法を学び、表現の幅を広げ、イラスト表現における油彩活用の可能性を広げる。

■授業計画：

第1回	オリエンテーション	画材特性の把握
第2回	油彩の技法・マチエール	古典絵画の加筆技法レクチャーと実践
第3回	作品制作①-1 サムホールサイズ	アクリルによる下塗りからの油彩上塗りの理解
第4回	作品制作①-2	各自制作・個別指導
第5回	作品制作①-3	各自制作・個別指導
第6回	作品制作①-4	各自制作・個別指導
第7回	作品制作①-5	各自制作・個別指導
第8回	作品制作①-6提出	
第9回	作品制作②-1 自由サイズ	ラフ・技法について打ち合わせ
第10回	作品制作②-2	各自制作・個別指導
第11回	作品制作②-3	
第12回	作品制作②-4	
第13回	作品制作②-5	
第14回	作品制作②-6	
第15回	作品制作②-7 提出	

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科  
対象専攻： イラストレーション専攻  
担当教員： 成田 千尋、嵩 奈葉生 (非常勤講師)  
実務経験： 成田：大手ゲーム会社でデザイナーとしてキャラクター制作を担当。退職後、雑誌、web誌で漫画家として活動。  
嵩：ゲーム会社にて2D・3Dの制作業務を担当、退職後はフリーランスのイラストレーターとして活躍。

科目名： **総合技術演習 I (デジタル空間表現)**

履修形態： 選択  
授業形態： 演習  
履修学年： 2 年次  
開講学期： 前期  
授業時数： 60 時間  
単 位： 2 単位

- 科目概要： クリップスタジオのパス定規の活用を深め、背景や室内空間などを恰好良く描けることを目標とする。  
空間内における人物の魅力的な配置や、奥行きのある絵作りについても指導する。
- 到達目標：  
・クリップスタジオの背景描画に関わる機能への理解を深める  
・空間内における人物の魅力的な配置や奥行きを理解し  
背景や室内空間の描画スキルを高める

■授業計画：

- 第1回 空間表現1(1)線画抽出
- 第2回 空間表現2(1)パス定規
- 第3回 空間表現2(2)パス定規
- 第4回 空間表現2(3)パス定規
- 第5回 空間表現2(4)パス定規
- 第6回 空間表現2(5)パス定規
- 第7回 空間表現3(1)3D素材の活用
- 第8回 空間表現3(2)3D素材の活用
- 第9回 空間表現3(3)3D素材の活用
- 第10回 空間表現4(1)空間を使った構図のイラスト制作
- 第11回 空間表現4(2)空間を使った構図のイラスト制作
- 第12回 空間表現4(3)空間を使った構図のイラスト制作
- 第13回 空間表現4(4)空間を使った構図のイラスト制作
- 第14回 空間表現4(5)空間を使った構図のイラスト制作
- 第15回 空間表現4(6)空間を使った構図のイラスト制作

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：



対象学科: 産業デザイン学科  
対象専攻: イラストレーション専攻  
担当教員: 五十嵐 志保子 (非常勤講師)  
実務経験: 企業にてCGソフトのテクニカルサポート やオペレーターを経てフリーのCGオペレーターとして活動。

科目名 : **総合技術演習 I・III・V (DTP演習 III)**

履修形態: 選択  
授業形態: 演習  
履修学年: 2 年次  
開講学期: 前期  
授業時数: 60 時間  
単 位: 2 単位

■科目概要: 1 年時で得たスキルをベースに課題制作で実践的に使用して自己スキルの確認をしながら、実務で求められる知識やスキルの充足を計る。媒体制作に使用できるクオリティのあるモチーフ画像の撮影や補正など画像作成ワークフローの実践。InDesignの基礎を学び、ページレイアウトの概念及びDTPの制作環境の理解を深める。

■到達目標: ・正確な印刷媒体のデータ作成の知識と各アプリケーション操作の確実な定着  
・印刷媒体ごとの規格の違いやポイントを掴み、進路につながる自己表現、技術を追求した制作ができる

■授業計画:

- 第1回 InDesign基礎1
- 第2回 InDesign基礎2
- 第3回 InDesign基礎3
- 第4回 InDesign基礎4
- 第5回 デジタルワーク1 プロモーションツール①(5-1)
- 第6回 デジタルワーク1 プロモーションツール①(5-2)
- 第7回 デジタルワーク1 プロモーションツール①(5-3)
- 第8回 デジタルワーク1 プロモーションツール①(5-4)
- 第9回 デジタルワーク1 プロモーションツール①(5-5)
- 第10回 デジタルワーク2 プロモーションツール②(2-1)
- 第11回 デジタルワーク2 プロモーションツール②(2-2)
- 第12回 デジタルワーク3 カタログ(4-1)
- 第13回 デジタルワーク3 カタログ(4-2)
- 第14回 デジタルワーク3 カタログ(4-3)
- 第15回 デジタルワーク3 カタログ(4-4)

■教科書: 世界一わかりやすい操作とデザインの教科書 他

■参考書:

■成績評価: 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目:

■履修上の留意点:

対象学科： 産業デザイン学科  
対象専攻： イラストレーション専攻  
担当教員： 坂田 玲奈 (非常勤講師)  
実務経験： 坂田： 広告制作会社でグラフィックデザイナーとして広告・イラスト制作を担当

科目名： **総合技術演習 I・III・V(デザイン演習III)**

履修形態： 選択  
授業形態： 演習  
履修学年： 2年次  
開講学期： 前期  
授業時数： 60時間  
単 位： 2単位

■ 科目概要： 自身のイラストレーション・デザインをより良く伝えるための制作技術・プレゼンテーションの指導を実践に即した形で行う。適性や目的に合わせたイラストレーション・デザインを制作する為のコンセプトメイキング・ビジュアル制作・提案を現場の流れを想定した制作で学修。  
1課題に対してのフィードバック回数を多く設け、クオリティアップを重点的に行う。

■ 到達目標：  
・ 広告作りに必要な、論理的にイラストレーションとの構成を考える力の習得。  
・ 自身のイラストレーション、デザインの魅力を伝えるプレゼンテーション能力の習得。  
・ 自身の能力適正の把握  
・ ポートフォリオ制作技術の向上

■ 授業計画：

- |      |  |
|------|--|
| 第1回  | オリエンテーション デザインスキルの理解                   |
| 第2回  | デザイン制作① (1) 自主制作のブラッシュアップ              |
| 第3回  | デザイン制作① (2) 自主制作のブラッシュアップ              |
| 第4回  | デザイン制作① (3) 自主制作のブラッシュアップ              |
| 第5回  | デザイン制作① (4) 自主制作のブラッシュアップ              |
| 第6回  | デザイン制作① (5) 自主制作のブラッシュアップ              |
| 第7回  | デザイン制作① (6) 自主制作のブラッシュアップ              |
| 第8回  | デザイン制作① (7) 提出 プレゼン 講評                 |
| 第9回  | デザイン制作② (1) 自由広告デザイン制作 or 自主制作課題のツール展開 |
| 第10回 | デザイン制作② (2) 自由広告デザイン制作 or 自主制作課題のツール展開 |
| 第11回 | デザイン制作② (3) 自由広告デザイン制作 or 自主制作課題のツール展開 |
| 第12回 | デザイン制作② (4) 自由広告デザイン制作 or 自主制作課題のツール展開 |
| 第13回 | デザイン制作② (5) 自由広告デザイン制作 or 自主制作課題のツール展開 |
| 第14回 | デザイン制作② (6) 自由広告デザイン制作 or 自主制作課題のツール展開 |
| 第15回 | デザイン制作② (7) 提出 プレゼン 講評                 |

■ 教科書：

■ 参考書：

■ 成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■ 関連科目：

■ 履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科  
対象専攻： イラストレーション専攻  
担当教員： 渡邊 智美 (非常勤講師)  
実務経験： 渡邊： 広告制作会社にてグラフィックデザイナーとして広告制作を担当

科目名 : **総合技術演習 I (ビジュアル演習)**

履修形態： 選択  
授業形態： 演習  
履修学年： 2 年次  
開講学期： 前期  
授業時数： 60 時間  
単 位： 2 単位

- 科目概要：
- ・ アイデアの出し方、さまざまな連想法を学び、ラフスケッチからPC作業で具現化できるよう指導する。
  - ・ 「何のために、何を、誰に、どこ伝えたいか」を考えながら制作に向き合えるよう訓練する。
  - ・ コンセプト、レイアウト、ビジュアルの考え方や作り方、適したフォント選びなど、PC作業(主にIllustrator)のスキルが上がるよう促す。
  - ・ 提出する際にはプレゼンを行い、物怖じせずにコンセプトやデザインの考え方をしっかりと伝えるよう訓練する。

- 到達目標：
- ・ どのような条件でもアイデアを出せる柔軟な発想を身につける。
  - ・ 何を伝えるのが一番大切なのかを的確にとらえ、自由な発想で表現することができるようになる。
  - ・ アイデアだけでなく満足せず、文字組みなど細部まで気を使えるようになる。即戦力として現場で役立つスキルを身につける。
  - ・ プレゼン慣れ、どこ話せば伝わりやすいのかを考えられるようになる。

■ 授業計画：

- |      |                       |
|------|-----------------------|
| 第1回  | オリエンテーション・課題1 雑誌広告(1) |
| 第2回  | 課題1 雑誌広告(2)           |
| 第3回  | 課題1 雑誌広告(3)           |
| 第4回  | 課題1 雑誌広告(4)           |
| 第5回  | 課題2 ログマーク(1)          |
| 第6回  | 課題2 ログマーク(2)          |
| 第7回  | 課題2 ログマーク(3)          |
| 第8回  | 課題2 ログマーク(4)          |
| 第9回  | 課題3 新生活応援マップ(1)       |
| 第10回 | 課題3 新生活応援マップ(2)       |
| 第11回 | 課題3 新生活応援マップ(3)       |
| 第12回 | 課題3 新生活応援マップ(4)       |
| 第13回 | 課題4 キャンペーンチラシ(1)      |
| 第14回 | 課題4 キャンペーンチラシ(2)      |
| 第15回 | 課題4 キャンペーンチラシ(3)      |

■ 教科書：

■ 参考書：

■ 成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■ 関連科目：

■ 履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科  
対象専攻： イラストレーション専攻  
担当教員： 嵩 奈菜生、モリチカシュウト (非常勤講師)  
実務経験： 嵩：ゲーム会社にて2D・3Dの制作業務を担当、退職後はフリーランスのイラストレーターとして活躍。  
モリチカシュウト：札幌のキャラクターイラスト制作会社にて主にソーシャルゲームのキャラクターイラストの仕事に7年間勤務。退職後はフリーランスとしてVtuberキャラクターなどの仕事に携わる。

科目名： **総合技術演習Ⅱ(オリジナルキャラクター演習)**

履修形態： 選択  
授業形態： 演習  
履修学年： 2年次  
開講学期： 前期  
授業時数： 60時間  
単 位： 2単位

■科目概要： 3名以上のチームキャラクターを想定する。チームの目的、チーム内の個々の役割、メンバーの関係性を考え、それぞれのメンバーの性格、服装、装備、髪型などをデザインする。メンバー全員が集めた1枚のイメージイラストに仕上げる。メンバー個々の立ち位置、ポージング、表情に配慮する。

■到達目標： 魅力的なオリジナルの人物キャラクターを制作する。複数のキャラクターを想定し、キャラクター間の関係やストーリーなどを想定する。アクション・表情・衣装・装飾・装備などのディテールを加え、完成度を高める。

■授業計画：

第1回	アイデアラッシュ・資料収集	
第2回	資料収集・イメージボード作成	
第3回	ラフスケッチ	
第4回	ラフスケッチ	
第5回	集合ラフ作成	
第6回	集合ラフ作成	
第7回	集合ラフ作成	ラフチェック
第8回	線画	
第9回	線画・塗り	
第10回	塗り	
第11回	塗り	
第12回	塗り	
第13回	塗り	
第14回	塗り	
第15回	仕上げ・提出	

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科  
対象専攻： イラストレーション専攻  
担当教員： 重泉 正紀 (非常勤講師)  
実務経歴： 重泉：大手ゲーム開発企業、デザイン事務所等に所属。現在はWeb制作会社代表取締役。

科目名：	<b>総合技術演習Ⅱ (Webバナーデザイン)</b>
------	-----------------------------

履修形態： 選択  
授業形態： 演習  
履修学年： 2年次  
開講学期： 前期  
授業時数： 60時間  
単 位： 2単位

■科目概要： 実務で使えるWebバナー制作の基礎知識を身につける。  
Illustrator・Photoshop等の制作知識に加え、Webバナー制作に必要な情報の精査、マーケティング論の内容も扱う

■到達目標： Webバナー広告に必要なIllustrator・Photoshop等の制作知識、マーケティング等、情報精査の知識を身に着ける

■授業計画：

- 第1回 Webバナー制作① (1)
- 第2回 Webバナー制作① (2)
- 第3回 マーケティング論
- 第4回 Webバナー制作② (1)
- 第5回 Webバナー制作② (2)
- 第6回 レジ横POP制作① (1)
- 第7回 レジ横POP制作① (2)
- 第8回 Webバナー制作③ (1)
- 第9回 Webバナー制作③ (2)
- 第10回 Webバナー制作③ (3) リサイズ
- 第11回 Webバナー制作③ (4) リサイズ
- 第12回 Webバナー制作③ (5) 提出 プレゼン 講評
- 第13回 Webバナー制作④ (1) psd制作
- 第14回 Webバナー制作④ (2) psd制作
- 第15回 Webバナー制作④ (3) psd制作 提出 プレゼン 講評

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科  
対象専攻： イラストレーション専攻  
担当教員： 山田 尚人 (非常勤講師)  
実務経験： 広告制作会社勤務、絵本作家・イラストレーター・グラフィックデザイナーとして従事。第14回文芸社えほん大賞 絵本部門大賞受賞

科目名： **総合技術演習Ⅱ（ブックデザイン）**

履修形態： 選択  
授業形態： 演習  
履修学年： 2年次  
開講学期： 前期  
授業時数： 60時間  
単 位： 2単位

■科目概要： ZINE(小冊子)を通して、内容の企画立案やそれに合わせた表紙のデザインやイラストレーションの表現方法やデザインなども含めたオリジナルの小冊子を制作する。

■到達目標： ZINE(小冊子)の制作を通してデザインやページネーションなどイラストレーションがより魅力的に見えるような冊子制作を目指す。就職活動用のオリジナルポートフォリオの対応も含めた自己PRツールとしてのZINEやオリジナル作品集として販売出来る小冊子制作が出来るスキルを高める

■授業計画：

- |      |   |
|------|---|
| 第1回  | 1. オリエンテーション：自己紹介、デザインとイラストレーターの仕事についての説明<br>2. ZINEの鑑賞：色々な種類のZINEを見て研究。レポートの制作 |
| 第2回  | 1企画立案①  |
| 第3回  | 1企画立案②  |
| 第4回  | アイデア出し  |
| 第5回  | ページネーション・ラフチェック   |
| 第6回  | 制作  |
| 第7回  | 制作  |
| 第8回  | 制作  |
| 第9回  | 制作  |
| 第10回 | 原画スキャン  |
| 第11回 | デザインと文字原稿の入力  |
| 第12回 | デザインと文字原稿の入力  |
| 第13回 | 製本作業  |
| 第14回 | 製本作業  |
| 第15回 | プレゼンテーション・鑑賞会   |

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科: 産業デザイン学科  
対象専攻: イラストレーション専攻  
担当教員: 高橋 美絵 (専任教員)  
実務経験: 大手印刷会社の包装開発部門で、ディレクターとして勤務。商品企画およびパッケージデザインのアートディレクションに携わる。  
JPDA(公益社団法人日本パッケージデザイン協会)会員。

科目名 : **総合技術演習Ⅱ(パッケージデザイン)**

履修形態: 選択  
授業形態: 演習  
履修学年: 2 年次  
開講学期: 前期  
授業時数: 60 時間  
単 位: 2 単位

■科目概要: 市場に出回っているパッケージにはどのような種類(構造・包装材料・印刷方式・表面加工等)のものがあるのか学習し、パッケージデザインが消費者に対して果たしている役割について、情報伝達・商品保護・販売促進等の観点から、マーケットリサーチや商品企画・デザインワークを通して考察・実制作・プレゼンテーションまで行う。

■到達目標: 1: パッケージの代表的な種類とその名称・構造・包装材料・用途等を理解している。  
2: パッケージが店頭で果たしている情報伝達機能について考察し、実際の商品デザインに反映させることができる。  
3: 与えられたテーマについて、消費者ニーズを踏まえた商品企画アイデアを立案できる。  
4: 制作物と提案内容についてわかりやすくまとめ、第三者へプレゼンテーションできる。

■授業計画:

第1回 オリエンテーション、概論1(分類)ワークシート記入・事例研究  
第2回 概論2(構成要素)、課題1説明後リサーチ開始  
第3回 課題1(パッケージデザインと戦略①)  
第4回 課題1(パッケージデザインと戦略②)  
第5回 課題1(パッケージデザインと戦略③)  
第6回 課題2(コンペ課題①)  
第7回 課題2(コンペ課題②)  
第8回 課題2(コンペ課題③)  
第9回 課題3(リニューアルデザイン①)  
第10回 課題3(リニューアルデザイン②)  
第11回 課題3(リニューアルデザイン③)  
第12回 課題4(地域の魅力を包む①)  
第13回 課題4(地域の魅力を包む②)  
第14回 課題4(地域の魅力を包む③)  
第15回 課題4(地域の魅力を包む④)

■教科書:

■参考書: 『パッケージデザインの入り口』『箱の設計』『シズルのデザイン』

■成績評価: 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目:

■履修上の留意点:

**対象学科:** 産業デザイン学科  
**対象専攻:** イラストレーション専攻  
**担当教員:** 大槻 弥生、中村 藍 (非常勤講師)  
**実務経験:** 大槻: 本校在学中よりMVイラスト等の仕事に関わる。卒業後はフリーランスのイラストレーターとして活躍。  
中村: デザイン制作会社にてゲームコンテンツ、CDジャケットなどの印刷物、webサイトの制作などに携わる。

**科目名 :** **総合技術演習Ⅲ(MVキャラクター演習)**

**履修形態:** 選択  
**授業形態:** 演習  
**履修学年:** 2年次  
**開講学期:** 前期  
**授業時数:** 60時間  
**単 位:** 2単位

**■科目概要:** 基本的に「活動者」や「歌手」のMVイラストなどデジタルコンテンツ業界でのキャラクターイラストを制作する。曲の雰囲気に合わせて表情やポーズに注意し、動かすための差分制作、パーツ分けなど仕事に必要なスキル定着を図る。

**■到達目標:** 仕事としてクライアントの要望に応え、見栄えのするキャラクターを的確に仕上げる。

**■授業計画:**

- 第1回 課題説明・楽曲選択
- 第2回 ラフスケッチ
- 第3回 ラフスケッチ・ラフチェック
- 第4回 ラフスケッチ・ラフチェック
- 第5回 ラフスケッチ・ラフチェック
- 第6回 ラフスケッチ・ラフチェック
- 第7回 線画
- 第8回 線画
- 第9回 線画
- 第10回 着彩
- 第11回 着彩
- 第12回 着彩
- 第13回 着彩
- 第14回 着彩
- 第15回 仕上げ・提出

**■教科書:**

**■参考書:**

**■成績評価:** 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

**■関連科目:**

**■履修上の留意点:**



対象学科： 産業デザイン学科  
対象専攻： イラストレーション専攻  
担当教員： ゴトウ マキエ (非常勤講師)  
実務経歴： ゴトウ：印刷会社にてイラストレーター、編集デザインを担当。退社後はフリーイラストレーターとして活動。

科目名： **総合技術演習Ⅲ(キャラクターグッズデザイン)**

履修形態： 必修  
授業形態： 演習  
履修学年： 2年次  
開講学期： 前期  
授業時数： 60時間  
単 位： 2単位

■科目概要： キャラクターの基本的な概要を理解し、個性的で広く一般に受け入れられるバランスの良いキャラクターを追求し、多数のアイデアの中から作成する。さらに、商品化、広告やグッズ展開など、お客様のニーズに合わせたバリエーションゆたかなキャラクターを最終的に企画書レベルで設定、制作し、コンペなどにも積極的に参加する。

■到達目標： クライアントが何を望んでいるかを理解でき、それをスピーディーに形に出来る。キャラクターをどのような手順で展開して媒体化するか、理解する。キャラクターをさらに効果的に見せるポーズやアクション、紙面での見せ方を理解できる。

■授業計画：

- 第1回 基礎知識と授業の最終目標
- 第2回 取材→テーマパークキャラクター制作(1)
- 第3回 制作(2)
- 第4回 制作(3)
- 第5回 制作(4)・提出
- 第6回 プレゼンテーション
- 第7回 上川町キャラクター制作(1)
- 第8回 上川町市町村キャラクター制作(2)
- 第9回 上川町市町村キャラクター制作(3)
- 第10回 上川町市町村キャラクター制作(4)
- 第11回 取材→企画→制作
- 第12回 プレゼンテーション
- 第13回 キャラクターコンペ課題制作(1)リサーチ→市場把握
- 第14回 取材→企画→制作(2)
- 第15回 商品化

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科: 産業デザイン学科  
対象専攻: イラストレーション専攻  
担当教員: 福田 小雪 (非常勤講師)  
実務経験: 福田: webマンガサイト 大手のcomi colにて作品連載。マンガ家として活躍中。

科目名 :

## 総合技術演習Ⅳ(デジタルイラストⅣ)

履修形態: 選択  
授業形態: 演習  
履修学年: 2年次  
開講学期: 前期  
授業時数: 60時間  
単 位: 2単位

■科目概要: 進級選択デジタルイラストに引き続き、就活やSNSで注目を集められるような作品の制作を目標に画力アップに励み、デジタルスキルもアップする。

■到達目標: クリップスタジオの中級以上のテクニック伝授。  
フリーランスやデジタルコミック、ゲーム業界を志望する人への個別アドバイス、ポートフォリオの個別指導。ポートフォリオに必要な作品を企画し完成させる。  
またはコンペに向けた作品制作。

### ■授業計画:

	Aクラス: ゲーム就活系	Bクラス: デジタルイラスト系
第1回	アンケート: ポートフォリオ作品か、コンペ作品か、自由テーマ制作の3択から選ぶ	
第2回	作品制作①	
第3回	作品制作②	
第4回	作品制作③	
第5回	作品制作④	
第6回	作品制作⑤	
第7回	作品制作⑥	
第8回	作品制作⑦	
第9回	作品制作⑧	
第10回	作品制作⑨	
第11回	作品制作⑩	
第12回	作品制作⑪	
第13回	作品制作⑫	
第14回	提出	
第15回	プレゼンテーション	

■教科書: 360° どんな角度もカンペキマスター! マンガキャラデッサン入門(西東社)

### ■参考書:

■成績評価: 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

### ■関連科目:

### ■履修上の留意点:

対象学科： 産業デザイン学科  
対象専攻： イラストレーション専攻  
担当教員： 中村 藍、嵩 奈菜生 (非常勤講師)  
実務経験： 中村： デザイン制作会社にてゲームコンテンツ、CDジャケットなどの印刷物、webサイトの制作などに携わる。  
嵩： ゲーム会社にて2D・3Dの制作業務を担当、退職後はフリーランスのイラストレーターとして活躍。

科目名： **総合技術演習Ⅳ(Live2Dキャラクター)**

履修形態： 選択  
授業形態： 演習  
履修学年： 2年次  
開講学期： 前期  
授業時数： 60時間  
単 位： 2単位

■科目概要： vtuber用のキャラクター制作を行う。基本はキャラクター制作、Live2Dの基本操作の説明、パーツ分けの説明、イラストを立体的に見せるテクニック（動き）の説明

■到達目標：  
・Live2Dキュビズムにてキャラクターを動かすためのイラストの制作方法を学べる  
・2Dイラストを立体的に見せる為の知識を学べる

■授業計画：

- 第1回 概要説明
- 第2回 データの作り方1(1)
- 第3回 データの作り方1(2)
- 第4回 Live2D基本的な使い方(1)
- 第5回 Live2D基本的な使い方(2)
- 第6回 Live2D基本的な使い方(3)
- 第7回 Live2D基本的な使い方(4)
- 第8回 Live2D基本的な使い方(5)
- 第9回 データの作り方2(1)
- 第10回 データの作り方2(2)
- 第11回 テクニック(1)
- 第12回 テクニック(2)
- 第13回 テクニック(3)
- 第14回 テクニック(4)
- 第15回 テクニック(5)

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科  
対象専攻： イラストレーション専攻  
担当教員： 森迫 暁夫 (非常勤講師)  
実務経験： 森迫：美術館学芸員として勤務したのち、イラストレーター・美術作家・版画家として活動、北海道テキスタイル協会会員 2008年「VCCA2008」出品

科目名 : **総合技術演習Ⅳ(イラスト表現演習)**

履修形態： 選択  
授業形態： 演習  
履修学年： 2年次  
開講学期： 前期  
授業時数： 60時間  
単 位： 2単位

- 科目概要：
- ・授業内にて開催するグループ展に向けて制作。
  - ・各自でパネルを作り、基本的な工作スキルと、知識をつけ、経験する。
  - ・イベントに参加し社会とのディスカッションを体験する。

- 到達目標：
- ・工作ができるようになり、卒業制作のイメージを広げることに繋がる。
  - ・個々の作家性を重視し、新しい表現に積極的に対応できる姿勢が身につく。
  - ・学外に出ることで、多くのつながりを感じ、プロとしての意欲を育てる。

■授業計画：

- 第1回 オリエンテーション・クロッキー
- 第2回 グループ展ディスカッション
- 第3回 木の講義・パネル制作
- 第4回 パネル制作
- 第5回 制作 1 : 各自テーマにそって小作品制作
- 第6回 制作 2
- 第7回 制作 3
- 第8回 制作 4
- 第9回 制作 5
- 第10回 制作 6
- 第11回 制作 7 : 販売準備、DM配布
- 第12回 グループ展 搬入・展示 : 会場当番・販売管理
- 第13回 グループ展 反省会 (班ごとにディスカッション)
- 第14回 卒業制作について 1
- 第15回 卒業制作について 2

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科: 産業デザイン学科  
対象専攻: イラストレーション専攻  
担当教員: 西野史哉 (専任教員)  
実務経験: 西野: 広告制作会社でグラフィックデザイナーとして広告webバナー・イラスト制作を担当

科目名 :

## 総合技術演習Ⅳ(コンセプトメイキング)

履修形態: 選択  
授業形態: 演習  
履修学年: 2年次  
開講学期: 前期  
授業時数: 60時間  
単 位: 2単位

■科目概要: コンセプトの組み立て方・考え方を重点的に扱い、目標(ゴール)を設定することの重要性を学修する。設定したコンセプトや目標(ゴール)は、デザインの制作意図を第三者へ伝え方を学ぶためにも活用する。設定したコンセプトを活用し、制作するデザインがより効果的に伝わるものとなるようブラッシュアップを行う。

■到達目標:

- ・コンセプトの組み立て方・考え方の理解
- ・設定したコンセプトを活かし、デザイン制作へ繋げる技術の習得
- ・制作したデザインを第三者へ伝えるプレゼンテーション能力の向上
- ・ポートフォリオ制作技術の向上

### ■授業計画:

第1回	オリエンテーション アンケート(デザイン・コンセプトに対する意識調査)
第2回	ガイダンス(コンセプトの概要説明)
第3回	制作(1)
第4回	制作(2)
第5回	制作(3)
第6回	制作(4)
第7回	制作(5)
第8回	制作(6)
第9回	制作(7)
第10回	制作(8)
第11回	制作(9)
第12回	制作(10)
第13回	制作(11)
第14回	提出
第15回	プレゼンテーション

### ■教科書:

### ■参考書:

■成績評価: 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

### ■関連科目:

### ■履修上の留意点:

**対象学科:** 産業デザイン学科  
**対象専攻:** イラストレーション専攻  
**担当教員:** 小松崎 笑帆、嵩 奈菜生 (非常勤講師)  
**実務経験:** 小松崎: 映像制作会社にて3DCGによる映像制作事業に携わる。現在はフリーランスの3DCGデザイナーとして活動中。  
嵩: ゲーム会社にて2D・3Dの制作業務を担当、退職後はフリーランスのイラストレーターとして活躍。

**科目名 :** 総合技術演習 V (3DCG)

**履修形態:** 必修  
**授業形態:** 演習  
**履修学年:** 2 年次  
**開講学期:** 前期  
**授業時数:** 60 時間  
**単 位:** 2 単位

■ **科目概要:** 統合3DCGソフトのblenderを用いて、基本的な3DCGの制作方法を学習する。

■ **到達目標:** オリジナルデザインのキャラクターをモデリングできる技術と知識を習得する

■ **授業計画:**

- 第1回 インターフェースと基本操作(1) 画面の見方
- 第2回 インターフェースと基本操作(2) オブジェクトのトランスフォーム
- 第3回 インターフェースと基本操作(3) ポリゴンの加工
- 第4回 インターフェースと基本操作(4) シンメトリな変形
- 第5回 モデリング基礎(1) 基本的なモデリング
- 第6回 モデリング基礎(2) マテリアルの設定
- 第7回 モデリング基礎(3) モディファイアについて
- 第8回 キャラクタモデリング(1) 人物の素体を作る・頭部
- 第9回 キャラクタモデリング(2) 人物の素体を作る・胴体と四肢
- 第10回 キャラクタモデリング(3) 人物の素体を作る・指
- 第11回 キャラクタモデリング(4) 服飾とアクセサリ
- 第12回 キャラクタモデリング(5) 髪型
- 第13回 キャラクタモデリング(6) ボーンとウェイト
- 第14回 キャラクタモデリング(7) カメラとライト
- 第15回 キャラクタモデリング(8) レンダリング

■ **教科書:**

■ **参考書:**

■ **成績評価:** 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■ **関連科目:**

■ **履修上の留意点**

対象学科： 産業デザイン学科  
対象専攻： イラストレーション専攻  
担当教員： 水戸 麻記子 (非常勤講師)  
実務経験： 水戸： 主体美術協会会員 札幌市南区文化団体協議会会員 札幌を拠点とし 油彩画家として活動

科目名： **総合技術演習V(油彩画演習)**

履修形態： 選択  
授業形態： 演習  
履修学年： 2年次  
開講学期： 前期  
授業時数： 60時間  
単 位： 2単位

■科目概要： 1年後期から継続し、ホルベインアクアオイルカラー「デュオ」(水溶性油絵具)を使い、イラストレーション表現における油彩画技法の可能性を探る。油彩具の特徴、油彩画の構造、キャンパスサイズ、用具などについてレクチャーを行う。

■到達目標： 油彩独特の美しい発色を作品制作に活かす。水に溶ける性質を持つ、ホルベインの水溶性絵具「デュオ」を使用する。油絵具とアクリル絵具の併用による混合技法を学び、表現の幅を広げ、イラスト表現における油彩活用の可能性を広げ、卒業制作へ繋げる。

■授業計画：

- 第1回 制作(1)
- 第2回 制作(2)
- 第3回 制作(3)
- 第4回 制作(4)
- 第5回 制作(5)
- 第6回 制作(6)
- 第7回 制作(7)
- 第8回 制作(8)
- 第9回 制作(9)
- 第10回 制作(10)
- 第11回 制作(11)
- 第12回 制作(12)
- 第13回 制作(13)
- 第14回 制作(14)
- 第15回 制作(15)

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科  
対象専攻： イラストレーション専攻  
担当教員： モリチカシュウト、嵩 奈葉生（非常勤講師）  
実務経験： モリチカシュウト：札幌のキャラクターイラスト制作会社にて主にソーシャルゲームのキャラクターイラストの仕事に7年間勤務。退職後はフリーランスとしてVtuberキャラクターなどの仕事に携わる。  
嵩：ゲーム会社にて2D・3Dの制作業務を担当、退職後はフリーランスのイラストレーターとして活躍。

科目名：

## 専門技術演習 I (デジタル表現演習)

履修形態： 選択  
授業形態： 演習  
履修学年： 2 年次  
開講学期： 前期  
授業時数： 60 時間  
単 位： 2 単位

■科目概要： 背景込みの1枚絵を制作する。

■到達目標： デジタル関係のイラストレーション制作におけるテクニックを習得し、納品レベルに必要なクオリティを理解する。

### ■授業計画：

第1回	総合課題 説明
第2回	ラフ
第3回	ラフチェック
第4回	ラフチェック
第5回	ラフチェック
第6回	制作
第7回	制作
第8回	制作
第9回	制作
第10回	仕上げ
第11回	仕上げ
第12回	仕上げ
第13回	仕上げ
第14回	完成・提出
第15回	講評

■教科書： 360° どんな角度もカンペキマスター! マンガキャラデッサン入門(西東社)

### ■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

### ■関連科目：

■履修上の留意点：



対象学科: 産業デザイン学科  
対象専攻: イラストレーション専攻  
担当教員: 栗山 義勝 (非常勤講師)  
実務経験: イラスト制作会社にてイラストレーター・アートディレクターとしてテクニカルイラストを担当。退職後フリーランスで活動。

科目名 : **専門技術演習 I (リアルイラスト)**

履修形態: 選択  
授業形態: 演習  
履修学年: 2年次  
開講学期: 前期  
授業時数: 60時間  
単 位: 2単位

■科目概要: 広告媒体としてのリアル表現の役割を学びながら自分の限界に挑戦。存在感、説得力、訴求力をアップさせ「書店で手に取りたくなるような表紙」を目指す。授業内で媒体製作まで網羅し、即就職活動に役立つ作品に仕上げる。アクリルガッシュでのリアル表現・エアープラシに挑戦。

■到達目標: アクリルガッシュを自由に使いこなし、あらゆる質感表現をマスター。エアープラシも完全マスター。

■授業計画:

- 第1回 不透明画材表現(応用篇)世界の風景
- 第2回 世界の風景<エアープラシの取扱いレクチャー>
- 第3回 世界の風景<下絵制作>
- 第4回 世界の風景<実制作(1)>
- 第5回 世界の風景<実制作(2)>
- 第6回 世界の風景<実制作(3)>
- 第7回 世界の風景<実制作(4)>
- 第8回 世界の風景<実制作(5)>
- 第9回 世界の風景<実制作(6)>
- 第10回 世界の風景<実制作(7)>
- 第11回 世界の風景<実制作(8)>
- 第12回 世界の風景<実制作(9)>
- 第13回 世界の風景<実制作(10)>
- 第14回 世界の風景<実制作(11)>
- 第15回 世界の風景<実制作(12)>

■教科書:

■参考書:

■成績評価: 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目:

■履修上の留意点:

対象学科： 産業デザイン学科  
対象専攻： イラストレーション専攻  
担当教員： 浅野 ルリ子 (非常勤講師)  
実務経験： フリーのイラストレーターとして広告ポスター・挿画イラスト・造形作家として従事

科目名： **専門技術演習Ⅰ（イラストテクニクⅢ）**

履修形態： 選択  
授業形態： 演習  
履修学年： 2年次  
開講学期： 前期  
授業時数： 60時間  
単 位： 2単位

■科目概要： 卒業制作に向けて大型作品制作に対する考え方、制作の流れを学ぶ。コンペに出品する目的も含め、オリジナリティの追求とクオリティの向上、長期制作でのスケジュール管理の徹底を目指す。

■到達目標： 自分の持ち味を生かした制作ができる。  
大型作品制作の手順を理解し、長期的なスケジュール管理ができる。  
道具のあつかいや後始末など、丁寧な作業が習慣的にできる。

■授業計画：

- 第1回 オリエンテーション: 大型作品制作の作業の流れやテーマ設定を説明
- 第2回 テーマの考え方、下準備: 各自の目標を明確に持たせる。水張り作業
- 第3回 ターナー色彩によるメディウム講習: 下地、素材の利用による効果について理解
- 第4回 アイデアチェック: 方向性が決まれば試作や資料収集、イメージボード制作
- 第5回 アイデアチェック: 方向性が決まれば試作や資料収集、イメージボード制作
- 第6回 トレース、下塗り開始: 仕上がりを見通し無駄のない作業を考え制作
- 第7回 制作: ベース塗りから全体を見つつ描き進める。イメージボードを活用
- 第8回 制作
- 第9回 制作
- 第10回 中間チェック: これからの進め方について
- 第11回 制作
- 第12回 制作
- 第13回 仕上げ作業: 最終チェック(全体の描きこみ具合、主題が見えてくるかなど)
- 第14回 制作
- 第15回 プレゼンテーション: お互いの作品を鑑賞し、良かった点や反省点の洗い出し

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科  
対象専攻： イラストレーション専攻  
担当教員： 西村 明美 (非常勤講師)  
実務経験： 教職の実務経験を経て、銅版画作家として国内・国外にて個展・公募展・コンペなどの創作活動を行っている。空間やレイアウトを意識した作品の制作活動を特徴としている。  
北海道美術協会版画部門会員 / 日本版画協会会員 / 版画学会会員 / 日本美術家連盟会員 / 有島武郎青少年公募絵画展審査員

科目名 : **専門技術演習 I (銅版画演習)**

履修形態： 選択  
授業形態： 演習  
履修学年： 2 年次  
開講学期： 前期  
授業時数： 60 時間  
単 位： 2 単位

■科目概要： 版画制作演習の教科では銅版画でイラストレーションを制作することにより表現技法の幅を広げることができる。銅版画のいろいろなテクニックを学びプレス機で版を刷り取るという作業一色一版の印刷原理の体験的な理解と印刷の概念を体得することができる。版の存在により左右反転するという性質は思考力を養い、版画のプロセスは仕事を流れとして経験できる。古典的な印刷技術がもたらす世界観は完成までに時間が掛かるが作品に独特なテクスチャーや明快な効果をもたらすコンペや卒業制作とともに目的意識を持って取り組ませたい。

■到達目標： ①NO.1課題 (テストプレート・150mm×18.25mm) ~腐蝕銅版画のエッチング・各種テクスチャーを習得し、自主制作のスタンスを学ぶ。  
②NO.2課題 (600mm×365mm~300mm×365mm) ~習得した銅版画の技法を駆使して更にオリジナルな世界観を表現する。

■授業計画：

第1回	オリエンテーション	銅版画の特徴と制作についての解説
第2回	銅版画による作品制作NO.1-1	ラフスケッチ・トレースダウン・ニードル描画
第3回	銅版画による作品制作NO.1-2	ニードルでの描画
第4回	銅版画による作品制作NO.1-3	ニードル描画・テストプレート作成
第5回	銅版画による作品制作NO.1-4	NO.1課題とテストプレート印刷
第6回	銅版画による作品制作NO.1-5	NO.1課題と1次腐蝕
第7回	銅版画による作品制作NO.1-6	NO.1課題と印刷作業
第8回	銅版画による作品制作NO.2-1	ラフスケッチ・トレースダウン・ニードル描画
第9回	銅版画による作品制作NO.2-2	ニードルでの描画
第10回	銅版画による作品制作NO.2-3	ニードルでの描画
第11回	銅版画による作品制作NO.2-4	NO.2課題と1次腐蝕
第12回	銅版画による作品制作NO.2-5	NO.2課題と2次腐蝕
第13回	銅版画による作品制作NO.2-6	NO.2課題と3次腐蝕と印刷準備
第14回	銅版画による作品制作NO.2-7	NO.2課題の印刷作業
第15回	銅版画による作品制作NO.2-8	作品の仕上げとプレゼンテーション

■教科書：

■参考書： 銅版画ノート・銅版画・中林忠良の銅版画

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目： 銅版画演習 I

■履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科  
対象専攻： イラストレーション専攻  
担当教員： 成田 千尋、鉄(マガネ) (非常勤講師)  
実務経験： 成田：大手ゲーム会社でデザイナーとしてキャラクター制作を担当。退職後、雑誌、web誌で漫画家として活動。  
鉄(マガネ)：本校夜間部マンガ専攻を卒業。近年、webtoon制作関係の複数の案件に携わる。

科目名： **専門技術演習Ⅱ(ウェブトゥーン演習)**

履修形態： 選択  
授業形態： 演習  
履修学年： 2年次  
開講学期： 前期  
授業時数： 60時間  
単 位： 2単位

■科目概要： ウェブトゥーンの制作を通して、コミックイラスト風のカラーキャラクターイラストレーション制作について学ぶ。  
タテ読みコミックの分業制作についても理解を深める。

■到達目標： 近年成長が著しいウェブトゥーン業界では、品質向上と短納期を実現するために、分業制で制作に取り組むケースが増えている。この工程を体験し、自分の得意分野を見つける。

■授業計画：

- 第1回 ウェブトゥーン制作概要
- 第2回 ラフ・ネーム
- 第3回 ラフ・ネーム
- 第4回 ラフ・ネーム
- 第5回 ラフ・ネーム
- 第6回 線画
- 第7回 線画
- 第8回 線画
- 第9回 線画
- 第10回 塗り
- 第11回 塗り
- 第12回 塗り
- 第13回 塗り
- 第14回 塗り
- 第15回 仕上げ・提出

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科  
対象専攻： イラストレーション専攻  
担当教員： 佐々木 裕司 (非常勤講師)  
実務経歴： デザイン会社でDTPのディレクション業務を担当。  
現在はフリーランスとしてWebデザインを中心としたグラフィックデザインに携わる。

科目名：	<b>専門技術演習Ⅱ (WebデザインⅡ)</b>
------	---------------------------

履修形態： 選択  
授業形態： 演習  
履修学年： 2年次  
開講学期： 前期  
授業時数： 60時間  
単 位： 2単位

■科目概要： 1年時の選択授業を踏まえて、より実践的なHTML・CSSコーディングの技術を身につける。HTMLの構造・記述ルール、Webサイトのレイアウト・デザインをつかさどるCSS(スタイルシート)の役割と使い方を理解して、コーディングすることでWebサイトデータを作り上げる。

■到達目標： Webサイトをデザイン・レイアウトして、HTML・CSSを使ってサイトデータを制作する。

■授業計画：

第1回	インターネットとWebサイトの理解	基本知識	データについて解説
第2回	HTML・CSSコーディングの基礎(1)	正しいコーディングの仕方	サンプルサイトを制作
第3回	HTML・CSSコーディングの基礎(2)		
第4回	HTML・CSSコーディングの基礎(3)		
第5回	HTML・CSSコーディングの基礎(4)		
第6回	HTML・CSSコーディングの基礎(5)		
第7回	HTML・CSSコーディングの基礎(6)		
第8回	HTML・CSSコーディングの基礎(7)		
第9回	Webサイトのデザイン制作(1)	プロモーションサイトのデザイン制作	
第10回	Webサイトのデザイン制作(2)		
第11回	Webサイトのデザイン制作(3)		
第12回	Webサイトのデザイン制作(4)		
第13回	Webサイト制作(応用)(1)[選択課題]	①コーディング	②サイトデザイン ③検定対策
第14回	Webサイト制作(応用)(2)[選択課題]		
第15回	Webサイト制作(応用)(3)[選択課題]		

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科  
対象専攻： イラストレーション専攻  
担当教員： 池田 蔵人 (非常勤講師)  
実務経験： 広告制作会社にてグラフィックデザイナーとしてキャラクター・イラストレーションの作画を担当、現在はフリーランスとして雑誌カット、絵本、広告イラスト、グッズ制作を行う。

科目名： **専門技術演習Ⅱ(エディトリアルイラスト演習)**

履修形態： 選択  
授業形態： 演習  
履修学年： 2年次  
開講学期： 前期  
授業時数： 60時間  
単 位： 2単位

- 科目概要：
- ・新聞、雑誌、ポスター、パンフレット等の広告媒体で使用するイラストレーションの役割を理解し、表現方法や技術を習得。
  - ・独りよがりではない、受け手にメッセージがしっかりと届くイラスト表現を身につける。
  - ・アイデア出しやイメージの膨らませ方をトレーニング
  - ・クライアントや読み手を意識したイラストを制作。
- 到達目標：
- ・Illustratorを使用したデジタルイラストの技術を習得。
  - ・クライアントが求める様々な要望を理解し、オリジナリティのあるイラストを制作できるようにする。
  - ・タッチの違いによる色味や人物の表情等、描き分けが出来るようになる。

■授業計画：

- |      |                 |
|------|-----------------|
| 第1回  | オリエンテーション       |
| 第2回  | 自分のアイコン・ロゴ制作(1) |
| 第3回  | 自分のアイコン・ロゴ制作(2) |
| 第4回  | ショップカード制作(1)    |
| 第5回  | ショップカード制作(2)    |
| 第6回  | ショップカード制作(3)    |
| 第7回  | 雑誌カット制作(1)      |
| 第8回  | 雑誌カット制作(2)      |
| 第9回  | 雑誌カット制作(3)      |
| 第10回 | 雑誌カット制作(4)      |
| 第11回 | 雑誌カット制作(5)      |
| 第12回 | DM制作(1)         |
| 第13回 | DM制作(2)         |
| 第14回 | DM制作(3)         |
| 第15回 | DM制作(4)         |

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科: 産業デザイン学科  
対象専攻: イラストレーション専攻  
担当教員: 佐藤 正人 (非常勤講師)  
実務経験: イラストレーター・絵本作家。北海道イラストレーターズクラブアルファ 名誉会長として道内フリーランスイラストレーターの作品向上に携わる。

科目名 :	<b>専門技術演習Ⅱ(絵本表現演習Ⅱ)</b>
-------	-------------------------

履修形態: 選択  
授業形態: 演習  
履修学年: 2年次  
開講学期: 前期  
授業時数: 60時間  
単 位: 2単位

■科目概要: 幼児、小学生低学年を対象とした絵本の制作。UHB「おはようのおはなし」へ向けての作品作り。過去放送作品を参考にしながらも、子供が喜ぶ絵本を研究して、明るい楽しいオリジナルストーリーを作成。絵本の仕組みから原画制作、製本までを行い絵本の喜び、楽しみを理解してもらい絵本作家を目指す。A4サイズ、見開き11ページを基本として制作。絵本のレイアウトはデジタル作業で行いプリントしたものを製本する。

■到達目標: 絵本としての完成度の高いものを目指す。絵本作りを通して絵本を描く楽しさ、面白さ、読んでもらう事の喜びを知り、卒業制作や絵本作家を目指す事への役立てとする。枚数の多い制作作業になるので、各自スケジュール管理の組み立てを身につける。

■授業計画:

- 第1回 絵本基本講座:絵本の仕組み、作り方、企業連携作品の取り組みについて説明
- 第2回 絵コンテ作成:テーマ設定後に制作。絵の表現とストーリーのマッチング、構図を考慮
- 第3回 原寸ラフ制作:絵コンテを整理しながら原寸ラフ
- 第4回 トレース、着色作業:紙を選びトレース作業後、随時着色
- 第5回 着色作業1:枚数が多いので効率良く作業、スケジュールも考慮しながら進める
- 第6回 着色作業2
- 第7回 着色作業3
- 第8回 着色作業4
- 第9回 着色作業5
- 第10回 着色作業6
- 第11回 着色作業7
- 第12回 着色作業8
- 第13回 着色作業9:完成原画は順次スキャニング、文章の整理準備
- 第14回 デジタル作業:文字打ち、ページレイアウト作業、プリントアウト
- 第15回 デジタル作業、製本:製本作業、ハードカバー仕上げ。製本チェック後、UHB担当者へ絵本提出

■教科書:

■参考書:

■成績評価: 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目:

■履修上の留意点:

対象学科： 産業デザイン学科  
対象専攻： イラストレーション専攻  
担当教員： 紅露 はるか  
実務経験：

(非常勤講師)

日本画家 2016年「ともにいること ともにあること 北海道・今を生きるアーティスト達」  
北海道立近代美術館 / 2012年「札幌美術展 パラレルワールド 冒険譚」 札幌芸術の森美術館  
/ 2022年「砂澤ビッキ展開連事業「文様ステンシル」デザイン監修 北海道立近代美術館  
他、個展、百貨店での販売、グループ展 多数

科目名：

## 専門技術演習Ⅱ(日本画演習)

履修形態： 選択  
授業形態： 演習  
履修学年： 2年次  
開講学期： 前期  
授業時数： 60時間  
単 位： 2単位

■科目概要： 日本画材の基本的な使い方、表現方法を学ぶ。日本画の歴史、成り立ちを学び、古今の代表的な作品に触れることでその特殊性と多様な表現を知る。授業で学んだ画材や技法を自分の表現に取り入れ、新しい表現方法について考える。

■到達目標： 日本画作品を知ることによって作品に対する視野を広げる。日本画材の基礎的な知識と使い方、習得、特性を生かした制作が出来るようになる。団扇や巻物などに仕立てることで、作品の実用性や装飾性を考える。自分の表現に取り入れる事が出来る。

### ■授業計画：

- 第1回 日本画の歴史、画材を知る
- 第2回 技法を知る(練習課題1)
- 第3回 技法を知る
- 第4回 団扇の制作(練習課題2)
- 第5回 団扇の制作
- 第6回 団扇の制作
- 第7回 花札の制作(練習課題3)
- 第8回 花札の制作
- 第9回 花札の制作
- 第10回 花札の制作
- 第11回 校外学習 日本画鑑賞
- 第12回 巻物の制作(練習課題4)
- 第13回 巻物の制作
- 第14回 巻物の制作
- 第15回 巻物の制作

### ■教科書：

### ■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

### ■関連科目：

### ■履修上の留意点：



対象学科： 産業デザイン学科  
対象専攻： イラストレーション専攻  
担当教員： 高田 直樹 (非常勤講師)  
実務経験： 高田： 広告制作会社でディレクターとして広告・webサイト制作を担当

科目名： **専門技術演習Ⅲ(デッサンⅡ)**

履修形態： 選択  
授業形態： 演習  
履修学年： 2年次  
開講学期： 前期  
授業時数： 60時間  
単 位： 2単位

■科目概要： 人物描画に必要なスキルを高める課題を行う。  
ゲーム業界・デジタル系就活に対応。希望者には静物デッサンも指導。

■到達目標： クロッキーモデルサイトの活用、短時間クロッキーによる人体プロポーションの把握能力向上を図る。

■授業計画：

- 第1回 ガイダンス・クロッキー
- 第2回 クロッキー・スマホ撮影講座
- 第3回 クロッキー・人物描画/静物描画
- 第4回 クロッキー・人物描画/静物描画
- 第5回 クロッキー・人物描画/静物描画
- 第6回 クロッキー・人物描画/静物描画
- 第7回 クロッキー・人物描画/静物描画
- 第8回 クロッキー・人物描画/静物描画
- 第9回 クロッキー・人物描画/静物描画
- 第10回 クロッキー・人物描画/静物描画
- 第11回 クロッキー・人物描画/静物描画
- 第12回 クロッキー・人物描画/静物描画
- 第13回 クロッキー・人物描画/静物描画
- 第14回 クロッキー・人物描画/静物描画
- 第15回 提出・講評

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科  
対象専攻： イラストレーション専攻  
担当教員： 植田 伊都子 (非常勤講師)  
実務経験： 大手キャラクター制作会社にてグリーティングカードやラッピングペーパーなどのイラストを担当。退職後フリーランス、イラストレーターズクラブα役員。

科目名 : **専門技術演習Ⅲ (ステーションナリープランニング)**

履修形態： 選択  
授業形態： 演習  
履修学年： 2年次  
開講学期： 前期  
授業時数： 60時間  
単 位： 2単位

■科目概要： 実際にステーションナリーグッズの市場調査を行い、マーケティングリサーチの報告書を作成する。リサーチを踏まえ、ステーションナリーの企画デザインを行い企画書に基づいたダミー制作をする事により実践に近づける。

■到達目標： ●実践的な仕事に役に立つような訴求力のある企画の立案を行う。  
●客観的な視点を持ち、魅力あるステーションナリー製品づくりの考え方を養う。

■授業計画：

第1回 新企画への準備  
第2回 マーケティングリサーチ  
第3回 リサーチ提出  
第4回 プレゼンテーション  
第5回 ステーションナリー新商品企画書作成  
第6回 コンセプトワーク  
第7回 コンセプトワーク  
第8回 商品ダミー制作  
第9回 商品ダミー制作  
第10回 プレゼンボード制作  
第11回 プレゼンテーション  
第12回 クリスマスカード制作  
第13回 ラフチェック  
第14回 制作  
第15回 制作 提出

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科： 産業デザイン学科  
対象専攻： イラストレーション専攻  
担当教員： 中村 藍 (非常勤講師)  
実務経験： 中村： デザイン制作会社にてゲームコンテンツ、CDジャケットなどの印刷物、webサイトの制作などに携わる。

科目名 : **専門技術演習Ⅲ (UIUXデザインⅡ)**

履修形態： 選択  
授業形態： 演習  
履修学年： 2年次  
開講学期： 前期  
授業時数： 60時間  
単 位： 2単位

- 科目概要： ゲーム会社にて2Dグラフィッカーにとって必須の仕事であるゲームUI（ユーザーインターフェイス：ゲームにおいてはボタンやスベックなどを表記する操作に関わる基本画面のこと）制作に必要な技術を習得し、ゲーム会社への就活力を強化する。Photoshopを主に使用し、エフェクトなどゲーム制作でのサブスキルも伸ばす。
- 到達目標： ゲーム会社への就活でポートフォリオに入れて活用できるレベルの実務的な作品の完成を目指す。

■授業計画：

- 第1回 ゲームUIデザインについて Photoshopの基本的な機能紹介
- 第2回 ソーシャルゲームの新アイテム作成①
- 第3回 ソーシャルゲームの新アイテム作成②
- 第4回 ソーシャルゲームの新アイテム作成③
- 第5回 ソーシャルゲームの新アイテム作成④
- 第6回 ソーシャルゲームの新アイテム作成⑤
- 第7回 ソーシャルゲームの新アイテム作成⑥
- 第8回 ソーシャルゲームの新アイテム作成⑦
- 第9回 オリジナルゲーム画面（ソーシャルゲーム）①
- 第10回 オリジナルゲーム画面（ソーシャルゲーム）②
- 第11回 オリジナルゲーム画面（ソーシャルゲーム）③
- 第12回 オリジナルゲーム画面（ソーシャルゲーム）④
- 第13回 オリジナルゲーム画面（ソーシャルゲーム）⑤
- 第14回 オリジナルゲーム画面（ソーシャルゲーム）⑥
- 第15回 オリジナルゲーム画面（ソーシャルゲーム）⑦

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科：産業デザイン学科  
対象専攻：イラストレーション専攻  
担当教員：吉岡 彰 (非常勤講師)  
実務経験：吉岡：大手印刷会社にてデザイン・イラストの仕事に携わった後、デザイン事務所で広告や官公庁・教育機関向けの漫画などを制作。退職後はフリーランスとして学習漫画の制作も手がける。日本漫画家協会会員。

科目名： **専門技術演習Ⅲ(マンガ制作演習Ⅱ)**

履修形態：選択  
授業形態：演習  
履修学年：2年次  
開講学期：前期  
授業時数：60時間  
単 位：2単位

■科目概要： 卒制で漫画を選択希望の学生を対象に、出版社への「投稿」を最終目的とするプログラム。  
前半では、投稿先の掲載作の傾向分析やスケジュール管理、プロット、ネーム作成など段階ごとのチェックをしっかりと行う。また、始まりからラストまで、決められた頁数でストーリー展開を作ることの出来る「構成力」を養う。

■到達目標：  
・決められた頁数で作品をまとめる力を身につける。(構成力)  
・キャラクターとその動きを役柄によって描き分けられ、場面をきちんと読者に認識させられる。(画力)  
・自らを律するスケジュール管理ができる。(スケジュール管理能力)  
・編集(クライアント)と作品について打ち合わせができる。(企画力、コミュニケーション能力)

■授業計画：

第1回	コミカライズ課題①
第2回	コミカライズ課題②
第3回	コミカライズ課題③
第4回	コミカライズ課題④
第5回	16Pマンガ制作 ガイダンス
第6回	ネーム制作
第7回	ネーム制作
第8回	ネーム制作・提出
第9回	作画
第10回	作画
第11回	作画
第12回	作画
第13回	作画
第14回	完成・提出
第15回	16Pマンガ制作 講評

■教科書：

■参考書：

■成績評価： 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点：

対象学科: 産業デザイン学科  
対象専攻: イラストレーション専攻  
担当教員: 種村 美穂 (非常勤講師)  
実務経験: 北海道美術協会会員(版画部門審査員)  
テキスタイル会社やサインデザイン会社を勤務したのちフリーでサインデザイン・データ制作・シルクスクリーン印刷などに従事

科目名 : 専門技術演習Ⅲ(シルクスクリーン演習)

履修形態: 選択  
授業形態: 演習  
履修学年: 2年次  
開講学期: 前期  
授業時数: 60時間  
単 位: 2単位

■科目概要: 初期課題としてグッズにも展開しやすい布に印刷する水性シルクスクリーン印刷を習得。異なる描画材の特性を活かす等の工夫。作業工程(版下・製版・印刷・落版)、基本技術の習得、後片付けまで指導。次課題として道展U21に向けた多色刷りの中型作品を制作。充実した作品に仕上げ出品し、受賞を目指す。

■到達目標: ●オリジナリティーがある配色やにじみやカスレが無く布にインクが均一に乗せ余白に汚れが無い作品が出来ているか?  
●グラデーションはムラが無くぼかしが美しく刷られているか?合わせがしっかりできていてズレが無い構図や色のバランスが取れているか?  
●伸びやかさとオリジナリティーがあり配色が良い合わせがしっかりできているか?

■授業計画:

- 第1回 オリエンテーション : 講師紹介・授業説明・課題説明・作品、使用材料、描画材の紹介・ラフ
- 第2回 布にシルクスクリーン印刷 1~2色印刷
- 第3回 製版作業
- 第4回 インク調整 刷り作業
- 第5回 紙に印刷4色刷
- 第6回 ラフチェック・色の刷り順を決め記入
- 第7回 版下フィルム制作(1・2枚目)
- 第8回 版下フィルム制作(3・4枚目)
- 第9回 製版準備(2版に乳剤を塗り乾燥)1・2版目製版(焼き付け・水で抜く・乾燥・ピンホール埋め)
- 第10回 インクの調色(1色)・版セット・印刷(1色目)・拭き取り洗浄・乾燥
- 第11回 インクの調色(2色)・版セット・印刷(2色目)・拭き取り洗浄・乾燥
- 第12回 使用済2版の落版・版下フィルム補正・製版準備 3・4版目製版
- 第13回 インクの調色(1色)・版セット・印刷(3色目)・拭き取り洗浄・乾燥
- 第14回 インクの調色(2色)・版セット・印刷(4色目)・拭き取り洗浄・乾燥  
完成・提出作品の乾燥・サイン等を記入・次課題の説明
- 第15回 落版 製版・調色・版セット・印刷・洗浄・落版・清掃・提出

■教科書:

■参考書:

■成績評価: 出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目:

■履修上の留意点: