

創形美術学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象
美術造形専門課程	ビジュアルデザイン科昼間部(3年制)	2025年度	3年IL専攻・前期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
学科	古美術研修	専任教員、北進一	1単位 25.5時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
<p>ファインアート科、ビジュアルデザイン科3年生合同で行動。京都に3泊4日。仏像や障壁画を拝観。一般には公開していない特別拝観の寺院などに行く。(等伯の襖絵・等伯の障壁画・探幽の障壁画・狩野永岳の襖絵など)</p>			
【講義概要】			
<p>研修で見る寺院、仏閣にある仏像や襖絵、障壁画などは図録や美術書といった図版でしか普段は目にすることができません。たまに美術館で特別展示を行うこともありますが、現地で間近に見るのとは全く雰囲気も感じ方も違います。参加することはたとえ分野が違っていても今後の制作にいい刺激になることでしょう。</p>			
回	授業計画及び学習の内容		
1	東京から京都へ新幹線で移動		
2	醍醐寺見学		
3	智積院宝物庫見学		
4	養源院拝観／京都国立博物館見学		
5	平等院見学		
6	二条城見学		
7	広隆寺、東寺見学		
8	京都から東京へ新幹線で移動		
【成績評価方法】			
<p>研修の参加を100点満点として採点する。授業への参加・意欲などを考慮し、成績評価を行う。 なお出席が全体の2／3以下の場合、成績評価の対象外となる。 合格:(100～95:A+ 94～80:A 79～70:B 69～60:C) 不合格(59～0:D) 仮処置:保留</p>			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
<p>講義形式を基本とする。研修に参加しない学生にはレポート課題を提出。</p> <p>和光大学卒業後、中国・山東大学に留学。群馬県立女子大学兼任講師。専攻は日本および東洋美術史。著書に『ほとけを知る－仏像めぐりハンドブック』(シンコミュージック・エンターテイメント)『アシュラブック』(美術出版社)、共著に『カラー版東洋美術史』(美術出版社)。</p>			

創形美術学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象
美術造形専門課程	ビジュアルデザイン科 屋間部 (3年制)	2025年度	3年IL専攻・前期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	コミック	やすこーん	2単位 63時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
<p>原作を元に漫画を描く。文章を漫画として再構築し、いかに読ませることができるか。セルフプロデュース能力を身につける。</p>			
【講義概要】			
<p>2年生の授業で学習したことを基盤に、更に深く掘り下げ、トータルで構成できる方法を学ぶ。実際にアイデアを形にした際に、どのようにして相手に伝えるか、客観的に自分を見据えてプレゼン力等も鍛える。</p>			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション、原作選択、作品紹介	18	制作
2	制作	19	制作
3	制作	20	制作
4	制作	21	講評会
5	制作キャラ設定・ネーム制作		
6	制作キャラ設定・ネーム制作		
7	制作キャラ設定・ネーム制作		
8	制作		
9	制作		
10	制作		
11	ネーム制作・下絵		
12	ネーム制作・下絵		
13	制作		
14	制作		
15	ペン入れ・原稿仕上げ		
16	ペン入れ・原稿仕上げ		
17	ペン入れ・原稿仕上げ		
【成績評価方法】			
<p>課題作品を100点満点として採点する。授業への参加・意欲などを考慮し、総合評価を行う。 なお出席が全体の2/3以下の場合は、成績評価の対象外となる。 合格:(100~95:A+ 94~80:A 79~70:B 69~60:C) 不合格(59~0:D) 仮処置:保留</p>			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
<p>実技演習形式を基本とする。各回で幾つかの課題を課して習熟度を検証する。</p> <p>漫画家、文筆家。1991年小学館でデビュー。最近は鉄道旅の紀行文や漫画、エッセイなどでも活躍中。代表作は『GO GO♪たまごっち!』シリーズ、『おんな鉄道ひとり旅』(小学館)、『メン鉄!!!』(集英社)など。他、東洋経済オンライン『鉄道漫遊記』など連載多数。</p>			

創形美術学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象
美術造形専門課程	ビジュアルデザイン科 屋間部 (3年制)	2025年度	3年IL専攻・前期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	就活ポートフォリオ	田中北斗	1単位 33時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
<p>希望の進路に向けたポートフォリオ作りには「戦略的な構成」「客観的な自己分析」「企業分析」が大切になります。また、PFのクオリティを上げる為の「作品撮影」も欠かせません。以上を踏まえた効果的なPF制作を目指します。</p>			
【講義概要】			
<p>各自の進路を見据え、希望するジャンルや企業などを検証。 企業の方向性に合わせた戦略的なポートフォリオの制作と合わせて、各自に合った自主課題(不足している作品、強化したいジャンルなど)を制作していきます。 ① 進路ヒアリング(各自のアンケートをもとにポートフォリオ内容を検証) ② 各自の自主課題内容に沿って制作 ③ 作品完成後は、ポートフォリオ用に撮影を実施</p>			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエン&個別面談		
2	作品のデータ整理		
3	作品のデータ整理&PF制作		
4	PF制作		
5	PF制作		
6	PF初回提出		
7	PF制作		
8	PF制作		
9	PF制作		
10	PFの修正		
11	PFの最終提出		
【成績評価方法】			
<p>課題作品を100点満点として採点する。授業への参加・意欲などを考慮し、総合評価を行う。 なお出席が全体の2/3以下の場合は、成績評価の対象外となる。 合格:(100~95:A+ 94~80:A 79~70:B 69~60:C) 不合格(59~0:D) 仮処置:保留</p>			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
<p>実技演習形式を基本とする。各回で幾つかの課題を課して習熟度を検証する。</p> <p>1978年東京都生まれ。2001年創形美術学校ビジュアルデザイン科卒業。井上デザイン事務所・カワムラヒデオアクティビティを経て2008年に独立。音楽関連の仕事を中心にCD・レコード・アーティストグッズなどを手掛る。また音楽イベント・写真展・美術館企画展などのアートディレクションなども多数手掛ける。</p>			

創形美術学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象
美術造形専門課程	ビジュアルデザイン科 昼間部 (3年制)	2025年度	3年IL専攻・前期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	広告デザイン応用	近藤 忠	1単位 30時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
課題をとおり、広告表現の面白さと発想と技術を学ぶ。			
【講義概要】			
<ul style="list-style-type: none"> ●課題①:コピーを考える(授業内完結) ●課題②:ビジュアルにコピーを付ける(授業内完結) ●課題③:公共広告を制作する(ラフ提出→講評→完成物提出→プレゼン→講評) 			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエン／課題①:説明・制作		
2	課題①:提出・講評		
3	課題②:説明・制作		
4	課題②:ラフ提出・講評		
5	課題②:制作・提出		
6	課題②:プレゼン・講評		
7	課題③:説明・制作		
8	課題③:ラフ提出・講評		
9	課題③:制作・提出		
10	課題③:プレゼン・講評		
【成績評価方法】			
<p>課題作品を100点満点として採点する。授業への参加・意欲などを考慮し、総合評価を行う。 なお出席が全体の2/3以下の場合は、成績評価の対象外となる。 合格:(100~95:A+ 94~80:A 79~70:B 69~60:C) 不合格(59~0:D) 仮処置:保留</p>			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
<p>実技演習形式を基本とする。各回で幾つかの課題を課して習熟度を検証する。</p> <p>1958年新潟市生まれ。武蔵野美術短大専攻科卒。1990年近藤忠デザイン事務所設立。和光大学芸術学科特任教授。毎日広告デザイン賞／公共広告の部・最高賞、毎日広告デザイン賞／広告主参加の部・最高賞、東京ADC賞、等受賞。</p>			

創形美術学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象
美術造形専門課程	ビジュアルデザイン科 昼間部 (3年制)	2025年度	3年IL専攻・前期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	メディアデザイン応用	伊波英里	1単位 45時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
<p>多種多様な街頭ビジョンやデジタルサイネージが集まる“渋谷”の街を舞台に、デジタル広告の可能性を探ります。</p>			
【講義概要】			
<p>渋谷の街頭ビジョンやデジタルサイネージを使ったデジタル広告制作を想定し、企画、実制作、プレゼンまでを一貫して行います。実際の仕事の流れを体験することで、プロとしての制作スキルを養うことを目標とします。</p>			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション		
2	課外授業(渋谷)ビジョン・サイネージ視察		
3	企画書制作		
4	企画書制作		
5	企画書初回提出／FB:A		
6	企画書初回提出／FB:B		
7	企画書修正提出・絵コンテ初回提出／FB:A		
8	企画書修正提出・絵コンテ初回提出／FB:B		
9	動画制作		
10	動画進捗チェック／FB:A		
11	動画進捗チェック／FB:B		
12	動画初回提出:AB		
13	動画進捗チェック／FB:A		
14	動画進捗チェック／FB:B		
15	プレゼン・講評		
【成績評価方法】			
<p>課題作品を100点満点として採点する。授業への参加・意欲などを考慮し、総合評価を行う。 なお出席が全体の2/3以下の場合は、成績評価の対象外となる。 合格:(100～95:A+ 94～80:A 79～70:B 69～60:C) 不合格(59～0:D) 仮処置:保留</p>			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
<p>実技演習形式を基本とする。各回で幾つかの課題を課して習熟度を検証する。</p> <p>2003年創形美術学校ビジュアルデザイン科卒業。ニューヨーク滞在を経て、2010年よりアートディレクター／グラフィックアーティストとしての活動を開始。グラフィックデザインに軸足を置きつつ、広告や映像制作、空間演出など、多岐に渡り活躍中。近年の主な仕事にWoltCM、PARCO広告など。</p>			

創形美術学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象
美術造形専門課程	ビジュアルデザイン科屋間部(3年制)	2025年度	3年IL専攻・前期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	グッズ制作	山田淳史	2単位 72時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
<p>ロゴ(ビジュアル)制作をし、各グッズに展開するまでを体験してもらいます。各グッズの特性を理解し、色数などを考慮しながらロゴ(ビジュアル)の展開を学んでいただきます。</p>			
【講義概要】			
<p>クライアントが参加する夏フェス用のグッズデザインを制作してもらいます。対象となるクライアントを各自設定し、夏フェス用グッズとして売れるデザインを考えてください。制作物は、うちわ／フォトホルダー／缶バッジ(モックアップ制作)、Tシャツ／タオル(紙ベースでの提出可)の計5アイテムと、A4サイズ商品カタログとなります。</p>			
回	授業計画及び学習の内容		
1	課題説明・ヒアリング	18	制作
2	制作	19	制作
3	アイデアチェック	20	制作
4	制作	21	作業及び撮影
5	制作	22	作業及び撮影
6	制作	23	制作
7	作業及び進捗確認	24	講評会
8	制作		
9	制作		
10	制作		
11	作業及び進捗確認		
12	制作		
13	制作		
14	制作		
15	制作		
16	制作		
17	制作		
【成績評価方法】			
<p>課題作品を100点満点として採点する。授業への参加・意欲などを考慮し、総合評価を行う。 なお出席が全体の2/3以下の場合は、成績評価の対象外となる。 合格:(100~95:A+ 94~80:A 79~70:B 69~60:C) 不合格(59~0:D) 仮処置:保留</p>			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
<p>実技演習形式を基本とする。各回で幾つかの課題を課して習熟度を検証する。</p> <p>デザイナー／イラストレーター。邦楽アーティストのツアー、イベント、ライブのアートワーク、キャラクターデザイン、ロゴデザインなど、多岐にわたって活動。合同会社MINATO</p>			

創形美術学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象
美術造形専門課程	ビジュアルデザイン科 昼間部 (3年制)	2025年度	3年IL専攻・前期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	セルフプロモーション	killdisco	2単位 63時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
自身のイラストレーションがどのように出来上がっているかを知ることで、そのイラストレーションを誰にどのように届けるかということを考える力を身につけ個性を伸ばすことを目標とする。			
【講義概要】			
イラストを描く上でテーマにしていることや影響を受けたものをテキスト、ガオ図などでまとめた資料を作成する。その資料を元に一度客観的に自分自身の作品や自分の強みを見つめ直し、ターゲット層などを地震で設定しイラストを使用した成果物(書籍、パッケージ、ポスターなど)を制作する。			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション	18	個別指導
2	資料作成	19	制作チェック
3	資料作成	20	制作
4	資料作成	21	講評会
5	制作チェック		
6	制作		
7	資料発表、課題作品オリエンテーション		
8	制作チェック		
9	制作		
10	制作		
11	個別指導		
12	制作チェック		
13	制作		
14	個別指導		
15	制作チェック		
16	制作		
17	制作		
【成績評価方法】			
課題作品を100点満点として採点する。授業への参加・意欲などを考慮し、総合評価を行う。 なお出席が全体の2/3以下の場合は、成績評価の対象外となる。 合格:(100~95:A+ 94~80:A 79~70:B 69~60:C) 不合格(59~0:D) 仮処置:保留			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
実技演習形式を基本とする。各回で幾つかの課題を課して習熟度を検証する。			
デザイン会社勤務、アパレルブランドのインハウスデザイナーなどを経てイラストレーターに。 物の形を曖昧にすることで立ち現れる個性を大切に、シンプルで温かなイラストを描き続けている。 Afternoon Tea LIVING、サンリオ、studio CLIPなどコラボレーション多数。 アーティストのジャケットや音楽フェスのグッズを手がけながら、自身もDJとして活動している。			

創形美術学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象
美術造形専門課程	ビジュアルデザイン科 昼間部 (3年制)	2025年度	3年IL専攻・前期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	イラストレーション個性と現場	関根秀星 須田浩介	2単位 105時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
<p>テーマや規格を定めた連作により、自作品の可能性を追求。表現の幅を広げていく。 展示を意識した2枚の連作では作品の見られ方や伝え方を学び、イラストレーターとしての表現力を身に付ける。</p>			
【講義概要】			
<p>各自定めたテーマに沿って、30枚の連作を描く。また、展示を意識した2枚の対になる作品も制作。各自定めたテーマに沿って、30枚の連作を描く。また、展示を意識した2枚の対になる作品も制作。</p>			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション、展示会場下見		
2	テーマ決め		
3	作品制作		
4	進捗チェック		
5	作品制作		
6	作品制作		
7	中間講評会		
8	作品制作		
9	作品制作		
10	進捗チェック		
～15	作品制作		
～20	作品制作、個別須藤		
～25	作品制作、個別須藤		
～30	作品制作、個別須藤		
～35	講評会		
【成績評価方法】			
<p>課題作品を100点満点として採点する。授業への参加・意欲などを考慮し、総合評価を行う。 なお出席が全体の2/3以下の場合は、成績評価の対象外となる。 合格:(100～95:A+ 94～80:A 79～70:B 69～60:C) 不合格(59～0:D) 仮処置:保留</p>			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
<p>実技演習形式を基本とする。各回で幾つかの課題を課して習熟度を検証する。 <u>関根秀星:2008年創形美術学校ビジュアルデザイン科卒業。千葉デザイナー学院非常勤講師。鉛筆と色鉛筆を用い、フットボールイラストレーション、ポートレイトを中心に描くイラストレーター。</u> 須田浩介:イラストレーター。2008年創形美術学校ビジュアルデザイン科卒業、同年シテデザールに派遣。2008年～2013年フリーアートマガジンS発行、雑誌・装画・ポスター等の仕事を手がけ、アクリル絵の具を使ったファッション感のある人物、動物等を主に描く。跡見学園女子大学イラスト非常勤講師。</p>			

創形美術学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象
美術造形専門課程	ビジュアルデザイン科 昼間部 (3年制)	2025年度	3年IL専攻・前期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	イラストレーションのグッズ展開	吉泉ゆう子	2単位 102時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
<p>授業を重ねながら、ショップカードやチラシ、POP作りなどデザインも含めて展開させる。グッズの見せ方、包装、イメージに合わせたフォントや台紙。アパレル展開など話していく。アイデア出しの段階から個々でSNS等で発信。自分のグッズを求めて外部の人が来てくれる、固定ファンを掴む発信方法を考える。=学生からどんどん発信してもらうことで創形祭の盛り上げ、集客も望む。出来たグッズからどんどん撮影してポートフォリオに掲載する準備をする。</p>			
【講義概要】			
<p>ポートフォリオに掲載するためのグッズ・ショップカードやPOP作り。創形祭で実際に出展することで意識を高め、グッズ展開をよりリアルにする目的。</p>			
回	授業計画及び学習の内容		
1	オリエンテーション&自己紹介	18	制作
2	アイデア出し	19	制作
3	アイデア出し	20	制作
4	アイデア出し	21	グッズ制作進捗報告
5	企画発表	22	制作
6	制作	23	制作
7	制作	24	制作
8	制作	25	グッズ制作進捗報告
9	グッズ制作進捗報告	26	制作
10	制作	27	制作
11	制作	28	制作
12	制作	29	制作
13	グッズ制作進捗報告	30	グッズ制作進捗報告
14	制作	31	最終チェック
15	制作	32	ブラッシュアップ
16	制作	33	プレゼンテーション
17	グッズ制作進捗報告	34	講評(売上、制作費、純利益、在庫管理の話)
【成績評価方法】			
<p>課題作品を100点満点として採点する。授業への参加・意欲などを考慮し、総合評価を行う。 なお出席が全体の2/3以下の場合は、成績評価の対象外となる。 合格:(100~95:A+ 94~80:A 79~70:B 69~60:C) 不合格(59~0:D) 仮処置:保留</p>			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
<p>実技演習形式を基本とする。各回で幾つかの課題を課して習熟度を検証する。</p> <p>東京生まれ。セツ・モードセミナー、創形美術学校グラフィックデザイン科卒業。 MJイラストレーションズ修了。フリーのイラストレーターとして幅広く活動。</p>			

創形美術学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象
美術造形専門課程	ビジュアルデザイン科 昼間部 (3年制)	2025年度	3年IL専攻・前期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	ルポイラストレーション	キタ大介	2単位 120時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
<p>ルポイラストの行程を学ぶ。今後ポートフォリオに入れて自身の営業活動に役立つ作品を制作するのが目標。ジャンルやニーズを意識した作品づくりや具体的な営業活動を明確にする。</p>			
【講義概要】			
<p>現地取材をしてイラストで記事を作成。文章、構成、着眼点などを意識して制作することで、将来イラストレーターとして幅広い依頼に対応することの重要性を学ぶ。各自、夏季休暇を利用して現地取材を行います。今後ポートフォリオに入れて自身の営業活動に役立つ作品を制作するのが目標。</p>			
回	授業計画及び学習の内容		
1	講師自己紹介／課題1_自己紹介GR制作		
2	デザインの仕事の仕組みや流れ／リサーチ実習		
3	社会のなかのイラストレーション／プレゼンテーション実習		
4	アイデアの考え方／課題2_GR制作		
5	課題2_GR制作／制作講評		
6	オリエンテーション		
7	依頼者を想定する／リサーチ実習		
8	企画を考えて提案する／ディスカッション実習		
9	アイデアスケッチ／ミーティング実習		
10	アイデアスケッチ／ミーティング実習		
～30	制作指導		
～40	発表、講評		
【成績評価方法】			
<p>課題作品を100点満点として採点する。授業への参加・意欲などを考慮し、総合評価を行う。 なお出席が全体の2/3以下の場合は、成績評価の対象外となる。 合格:(100～95:A+ 94～80:A 79～70:B 69～60:C) 不合格(59～0:D) 仮処置:保留</p>			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
<p>実技演習形式を基本とする。各回で幾つかの課題を課して習熟度を検証する。</p>			
<p>1979年生まれ。2001年創形美術学校卒業。イラストレーター歴20年。 主に企業広告、書籍表紙絵、挿絵、サイトKV、絵本、漫画、キャラクターデザイン、GIFアニメなど制作。 その他に、芸名を南大介と名乗り、舞台出演、ドラマ出演、映画出演、ライブ活動や、東京2020オリンピック開会式で「ピクトグラムパフォーマンス」に出演するなど芸能活動も行っている。芸歴20年。</p>			

創形美術学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象
美術造形専門課程	ビジュアルデザイン科 屋間部 (3年制)	2025年度	3年IL専攻・後期
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
実技	卒業制作	花島百合 関根秀星 須田浩介	16単位 408時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
創形で学んだ3年間の集大成として、自身の表現の領域に於けるクオリティを追求しつつ、卒業制作としてふさわしい、社会性を意識した完成度の高い作品を制作します。そのうえで校内外の卒業制作展で発表することを目標とします。プロのクリエイターとして充分通用する表現とプロとしてあるべき姿勢を求めます。			
【講義概要】			
卒制ガイダンスにて、詳細は説明します。 各専攻の専任教員の個別指導に従い、コミュニケーションを大切にしながらゼミ形式での授業を行います。			
回	授業計画及び学習の内容		
1～5	制作、制作指導	～90	制作、制作指導
～10	制作、制作指導、中間チェック	～95	制作、制作指導
～15	制作、制作指導	～100	制作、制作指導
～20	制作、個別指導	～105	制作、制作指導
～25	制作、個別指導、中間チェック	～110	制作、制作指導、中間チェック
～30	制作、制作指導	～115	制作、制作指導
～35	制作、制作指導	～120	制作、制作指導
～40	制作、個別指導、中間チェック	～125	制作、制作指導
～45	制作、個別指導	～130	制作、制作指導
～50	制作、個別指導	～135	制作、制作指導
～55	制作、制作指導	136	講評会
～60	制作、個別指導、中間批評会		
～65	制作、制作指導		
～70	制作、個別指導		
～75	制作、個別指導、中間チェック		
～80	制作、個別指導		
～85	制作、個別指導、中間チェック		
【成績評価方法】			
課題作品を100点満点として採点する。授業への参加・意欲などを考慮し、総合評価を行う。 なお出席が全体の2/3以下の場合は、成績評価の対象外となる。 合格:(100～95:A+ 94～80:A 79～70:B 69～60:C) 不合格(59～0:D) 仮処置:保留			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
実技演習形式を基本とする。各回で幾つかの課題を課して習熟度を検証する。			
<p>花島百合:創形美術学校卒業後よりイラストレーターとして活動。ザ・チョイス入選。CWCチャンス展セミアイナリスト入選。広告、商品、出版物、キャラクターイラスト、アニメーション等のイラストレーション制作。</p> <p>関根秀星:2008年創形美術学校ビジュアルデザイン科卒業。千葉デザイナー学院非常勤講師。鉛筆と色鉛筆を用い、フットボールイラストレーション、ポートレイトを中心に描くイラストレーター。</p> <p>須田浩介:イラストレーター。2008年創形美術学校ビジュアルデザイン科卒業、同年シテデザーに派遣。2008年～2013年フリーアートマガジンS発行、雑誌・装画・ポスター等の仕事を手がけ、アクリル絵の具を使ったファッション感のある人物、動物等を主に描く。跡見学園女子大学イラスト非常勤講師。</p>			