

1年 ビジュアルデザイン科

キャラクターデザイン基礎B

担当教員 飯田友和

受講アトリエ【401】

2026/01/16(金)- 2026/02/05(木)

9:20-12:30 / 13:30-16:30

授業内容

実利用を想定したキャラクターを制作します。 デザイン案、ラフ・下書き、クリンナップと、仕事と同様の手順、段階を踏んで成果物を仕上げます。

授業スケジュール／計画

			指導	1限	2限	指導	3限・4限	備考
1	1月16日	金		— / デザイン術	○	キャラクターデザイン①設定		
2	1月17日	土		制作		—		
	1月18日	日						
3	1月19日	月		Mac講座B		制作		
4	1月20日	火		制作		エディトリアルデザイン基礎		
5	1月21日	水		デジタルイラスト基礎		制作		
6	1月22日	木		英会話	○	キャラクターデザイン②		
7	1月23日	金		— / デザイン術	○	キャラクターデザイン③		
	1月24日	土		高校応募試験日				
	1月25日	日						
8	1月26日	月		Mac講座B		制作		
9	1月27日	火		制作		エディトリアルデザイン基礎		
10	1月28日	水		デジタルイラスト基礎		制作		
11	1月29日	木		英会話	○	キャラクターデザイン④		
12	1月30日	金		— / デザイン術	○	制作／講評		
13	1月31日	土		制作		—		
	2月1日	日						
14	2月2日	月		Mac講座B		制作		
15	2月3日	火		制作		エディトリアルデザイン基礎		
16	2月4日	水		デジタルイラスト基礎		制作		
17	2月5日	木		制作	○	講評		

学習目標

キャラクター制作において、テーマに沿った内容であることのみならず、自己の発想や創意工夫を盛り込み、コンセプトがしっかりしているデザインを上げ、完成させます。

予習・準備物

- 【キャラクターデザイン基礎A】で使用した **PMパッド**と**色鉛筆**、**鉛筆**を引き続き使用するので忘れずに持ってきて下さい。
 - 既存作品を参考資料とする場合は本に限る **※スマホで動画再生や漫画アプリ、ゲームの起動は禁止**
 - 下書きまではアナログ制作ですが、クリンナップはアナログ・デジタルの選択とする予定です。
- そのため、デジタルでのクリンナップを選択する予定の場合、クリンナップのタイミングでは、各自必要と思われる機材の準備をして下さい。

注意事項

授業全般を通し、参考資料の参照手段において動画再生やゲーム起動画面での確認は一切禁止。 イラスト、写真画像など1枚絵の表示は可。

評価方法

出席と提出課題による採点

1年生 ビジュアルデザイン科

グラフィックデザイン基礎B

担当教員 草谷 隆文

受講アトリエ【401】

2025/12/1(月)- 2026/1/15(木)

9:20-12:30/13:30-16:30

授業内容

実際にアドバタイジングを制作することによりアイディアの出し方、企画の考え方のトレーニングを学びます。学生同士のディスカッションも行います。

授業スケジュール／計画

			指導	AM	指導	PM	補足
1	12月1日	月		Mac講座B	○	オリエンテーション	
2	12月2日	火		制作		エディトリアルデザイン基礎	
3	12月3日	水		デジタルイラスト基礎		制作	
4	12月4日	木		英会話	○	ディスカッション&制作	
5	12月5日	金		— / デザイン術		制作	
6	12月6日	土		映像ワークショップ		特別講座	
	12月7日	日					
7	12月8日	月		Mac講座B	○	ディスカッション&制作	
8	12月9日	火		制作		エディトリアルデザイン基礎	
9	12月10日	水		デジタルイラスト基礎		制作	
10	12月11日	木		英会話		制作	
11	12月12日	金		— / デザイン術	○	ディスカッション&制作	
12	12月13日	土		映像ワークショップ		—	
	冬季休暇						
13	1月7日	水		デジタルイラスト基礎		制作	
14	1月8日	木		英会話		制作	
15	1月9日	金		— / デザイン術	○	ディスカッション&制作	
16	1月10日	土		制作		—	
	1月11日	日					
	1月12日	月		成人の日			
17	1月13日	火		制作		エディトリアルデザイン基礎	
18	1月14日	水		デジタルイラスト基礎		制作	
19	1月15日	木		英会話	○	講評	

学習目標

アイディアと技術を具現化するための実作業の流れを身につけ、グラフィックデザインの基礎を学びます。

予習・準備物

自分が入りたいと思う創形美術学校生徒募集のポスター作ってきてください。

(内容はSOKEIのロゴ、「2026年度入学創形美術学校学生募集」の文章を必ず入れる。それ以外は自由です)

Illustratorを使用してA3コピー用紙の中央に左右幅270mm,天地354mmの枠を書いてその中にデザインすること。縦位置。

注意事項

講師が来る時間は制作時間ではなく、クラス内でディスカッションをします。

評価方法

提出課題による採点

1年生 ビジュアルデザイン科

コミック基礎B

担当教員 石山さやか

受講アトリエ【401】

2025/10/17(金)- 2025/11/06(木)

9:20-12:30 / 13:30-16:30

授業内容

春・夏の授業で得た基礎力を元に、より創作性の高い作品づくりにチャレンジします。

自分に合った発想方法を踏まえつつ、テーマに沿った数ページの漫画を作成します。

授業スケジュール／計画

			指導	1限	2限	指導	3限・4限	備考
1	10月17日	金		— / デザイン術		○	オリエンテーション	講義「テーマを見つける発想法」
2	10月18日	土		映像ワークショップ			—	
	10月19日	日						
3	10月20日	月		MAC講座		○	進捗チェック（テーマ・キャラ出し）	
4	10月21日	火		制作			エディトリアルデザイン基礎	
5	10月22日	水		デジタルイラストレーション基礎			制作	
6	10月23日	木		英会話			制作	
7	10月24日	金		— / デザイン術		○	進捗チェック（ネーム）	
8	10月25日	土		映像ワークショップ			—	
	10月26日	日						
9	10月27日	月		MAC講座			制作	
10	10月28日	火		制作			エディトリアルデザイン基礎	
11	10月29日	水		デジタルイラストレーション基礎		○	進捗チェック（下書き・ペン入れ）	
12	10月30日	木		英会話			制作	
13	10月31日	金		— / デザイン術			制作	
14	11月1日	土		映像ワークショップ			—	
	11月2日	日						
15	11月3日	月		MAC講座		○	最終チェック	
16	11月4日	火		制作			エディトリアルデザイン基礎	
17	11月5日	水		デジタルイラストレーション基礎			制作	
18	11月6日	木		英会話		○	講評	

学習目標

自分に合った発想方法を見つけ、「ネーム」→「下書き」→「ペン入れ」の流れに沿って4ページ以上の漫画を作成する。

前期で身につけた基礎力をもとに、よりオリジナリティ・完成度の高い作品を目指す。

予習・準備物

アンケートを終わらせておいてください。画材はアナログ／デジタルどちらでもOK。

注意事項

進捗チェックの日も短めの講義をします。全日出席しましょう。

評価方法

課題作品：70% 制作態度・積極性：30%

グッズデザイン制作

担当教員 山田淳史

受講アトリエ [401]

2025/11/07(金)-2025/11/29(土)

9:20-12:30/13:30-16:30

授業内容

クライアントが参加する年末年始カウントダウンフェス用のグッズデザインを制作して頂きます。対象となるクライアントを各自設定し、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（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4アイテムとなります。

授業スケジュール／計画

			指導	1限	2限	指導	3限・4限	備考
1	11月7日	金		ー／デザイン術	○	オリエンテーション	サムネイル制作／ 講話：デザインについて	
2	11月8日	土		映像ワークショップ		ー		
	11月9日	日						
3	11月10日	月		Mac講座B	○	個別確認	個別に方向性の確認／ 講話：グッズ制作について	
4	11月11日	火		制作		エディトリアルデザイン基礎		
5	11月12日	水		デジタルイラスト基礎		制作		
6	11月13日	木		英語	○	制作チェック	講話：アイデアについて／ 講話：イメージについて	
7	11月14日	金		ー／デザイン術		制作		
8	11月15日	土		映像ワークショップ		ー		
	11月16日	日						
9	11月17日	月		Mac講座B	○	制作チェック	講話：センスについて／ 講話：クリエイティブについて	
10	11月18日	火		制作		エディトリアルデザイン基礎		
11	11月19日	水		デジタルイラスト基礎		制作		
12	11月20日	木		英語	○	制作チェック	講話：仕事について	
13	11月21日	金		ー／デザイン術		制作		
14	11月22日	土		映像ワークショップ		ー		
	11月23日	日						
	11月24日	月						
15	11月25日	火		制作		エディトリアルデザイン基礎		
16	11月26日	水		デジタルイラスト基礎		制作		
17	11月27日	木		英語		制作		
18	11月28日	金		ー／デザイン術		制作		
19	11月29日	土		映像ワークショップ	○	講評		

学習目標

ロゴ（ビジュアル）制作をし、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。

予習・準備物

サムネイル制作用の筆記用具、ノートかスケッチブックを用意してください。イベントやライブのロゴやビジュアル、グッズを見ておくと良いともいいます。

注意事項

筆記用具、各自の画材道具、スマホもしくはパソコンやタブレット、データ保存用のデバイスUSBメモリを持参すること

評価方法

課題作品70% 制作態度・積極性30% 課題作品の完成度はもちろん、演習を期限内に提出することを最低基準としています。

1年ビジュアルデザイン科

映像ワークショップ

担当教員 三田村光土里

受講アトリエ 【401】

2025/10/4(土)- 2025/12/13(土)

9:20-12:30

授業内容

ビジュアル・ストーリーをつくろう ~写真と映像で描く

授業スケジュール/計画

			指導	1限	2限	指導	3限・4限	備考
1	10月4日	土	○	オリエンテーション			実技カリキュラム	
	10月11日	土			高校応募試験日			
2	10月18日	土	○	制作			実技カリキュラム	
3	10月25日	土	○	制作			実技カリキュラム	
4	11月1日	土	○	制作			実技カリキュラム	
5	11月8日	土	○	制作			実技カリキュラム	
6	11月15日	土	○	制作			実技カリキュラム	
7	11月22日	土	○	制作			実技カリキュラム	
8	11月29日	土	○	制作			実技カリキュラム	
9	12月6日	土	○	制作			実技カリキュラム	
10	12月13日	土	○	講評			実技カリキュラム	

学習目標

現代社会のクリエイティブ環境の中には、ますますアート的な感性や発想を求められる機会が増えてきています。それらは目指す共通の理念がアートとデザイン共に人に「感動」を与える事を目標にしているからに他なりません。そういった時代の流れを受けて様々なアートの分野より活躍している講師からリアルタイムな現場の情報と方法論を学び、クリエイティブな発想の「入口」、「きっかけ」になる講座をめざします。

予習・準備物

授業内で指示。デジタルカメラ（スマホ搭載機能でも可）

注意事項

グループ学習なので、出席とメンバーとのコミュニケーションに心がける。

評価方法

提出物・授業態度で総合的に判断

1年ビジュアルデザイン科

MAC講座B

担当教員 村田秀徳

受講アトリエ [301]

2025/10/06(月)-2026/02/16(月)

*VD科は受講数によりAグループとBグループに分けて授業を行います。

9:20-10:50/11:00-12:30

授業内容

課題制作①「ロゴ」／ラフスケッチからデータ制作まで一連のロゴデザイン制作を学びます

課題制作②「名刺・コラージュ」／Illustratorでの文字組、Photoshopでの画像編集を学びます。

課題制作③「パッケージデザイン」／身の回りのパッケージデザインを再現し、より現場に近い技術を学びます。

授業スケジュール／計画

			指導	1限	2限	指導	3限・4限	備考
1	10月6日	月	○	課題制作①「ロゴ」		実技カリキュラム		
	10月13日	月		スポーツの日				
2	10月20日	月	○	制作		実技カリキュラム		
3	10月27日	月	○	制作		実技カリキュラム		
4	11月3日	月		休講		実技カリキュラム		
5	11月10日	月	○	課題制作②「名刺・コラージュ」		実技カリキュラム		
6	11月17日	月	○	制作		実技カリキュラム		
	11月24日	月		振替休日				
7	12月1日	月	○	制作		実技カリキュラム		
8	12月8日	月	○	制作		実技カリキュラム		
冬季休暇								
	1月12日	月		成人の日				
9	1月19日	月	○	課題制作③「パッケージデザイン」		実技カリキュラム		
10	1月26日	月	○	制作		実技カリキュラム		
11	2月2日	月	○	制作		実技カリキュラム		
12	2月9日	月	○	制作		実技カリキュラム		
13	2月16日	月	○	制作		実技カリキュラム		

学習目標

- ・前期で学んだ技術を応用し、自身で一連のデザイン制作を完結できること。
- ・身の回りのパッケージデザインを再現できる技術を習得し、2年次以降の制作でデザインソフトをある程度使いこなせるようになること。

予習・準備物

- ・USBメモリ（データの保存に使用します。自分のPCを使用する場合は必須ではありません。）
- ・筆記用具（メモやラフスケッチに使用します。）
- ・課題制作③では、身の回りにあるパッケージ3点。

注意事項

- ・前期に比べてデザインソフトで使用するツールが増えると思いますので、都度メモをしっかり取り、あとで振り返れるようにしましょう。
- ・基礎的な授業なので、採点は作品のクオリティよりも出席率や制作態度を重視します。

評価方法

制作態度 80% 課題作品 20%

1年生 ビジュアルデザイン科

エディトリアルデザイン基礎

担当教員 奥定泰之

受講アトリエ【401】

2025/9/30(火)- 2026/2/24(火)

13:30-16:30

授業内容

エディトリアルデザインとは、ブック（本や雑誌など）をデザインする（仕組みを考える）ことです。この講座では、平面のグラフィック（ポスター・チラシ）とは違うブックの構造を考え、実際にデザインすることで、エディトリアルデザインの考え方の基礎を段階的に学んでいきます。

授業スケジュール／計画

		指導	1限	2限	指導	3限・4限	備考
1	9月30日	火	実技カリキュラム		○	ガイダンス	
2	10月7日	火	実技カリキュラム		○	課題①の説明と制作	
3	10月14日	火	実技カリキュラム		○	制作と指導	
4	10月21日	火	実技カリキュラム		○	制作と指導	
5	10月28日	火	実技カリキュラム		○	制作と指導	
6	11月4日	火	実技カリキュラム		○	制作と指導	
7	11月11日	火	実技カリキュラム		○	課題②の説明と制作	
8	11月18日	火	実技カリキュラム		○	制作と指導	
9	11月25日	火	実技カリキュラム		○	制作と指導	
10	12月2日	火	実技カリキュラム		○	制作と指導	
11	12月9日	火	実技カリキュラム		○	制作と指導	
冬季休暇							
12	1月13日	火	実技カリキュラム		○	課題③の説明と制作	
13	1月20日	火	実技カリキュラム		○	制作と指導	
14	1月27日	火	実技カリキュラム		○	制作と指導	
15	2月3日	火	実技カリキュラム		○	制作と指導	
16	2月10日	火	実技カリキュラム		○	制作と指導	
17	2月17日	火	実技カリキュラム		○	制作と指導	
18	2月24日	火	実技カリキュラム		○	講評	

学習目標

この講座では、3つの課題に段階的に取り組むことで、ブック（本）の構造を深く考え、エディトリアルデザインの基礎の習得を目指します。

予習・準備物

自分が好きな本や雑誌を1冊以上持ってくること。

注意事項

評価方法

提出課題による採点

1年生ビジュアルデザイン科

シルクスクリーン

担当教員 東樋口徹

受講アトリエ 【401】

2025/9/29(月)- 2025/10/16(木)

13:30-16:30

授業内容

基本的な水性インクで紙に刷る4版以上を使った作品（A4／21cm×29.7cm）を一点（紙8枚程度）制作。

授業スケジュール／計画

			指導	1限	2限	指導	3限・4限	備考
1	9月29日	月		Mac講座		<input type="radio"/>	オリエンテーション、技法説明	
2	9月30日	火		制作			エディトリアルデザイン基礎	
3	10月1日	水		デジタルイラスト基礎		<input type="radio"/>	技法説明(刷り)	
4	10月2日	木		英語			制作	
5	10月3日	金		— / デザイン術			制作	
6	10月4日	土		映像ワークショップ		<input type="radio"/>	制作	
	10月5日	日						
7	10月6日	月		Mac講座			制作	
8	10月7日	火		制作			エディトリアルデザイン基礎	
9	10月8日	水		デジタルイラスト基礎		<input type="radio"/>	制作	
10	10月9日	木		英語			制作	
11	10月10日	金		— / デザイン術		<input type="radio"/>	制作	
	10月11日	土					高校応募試験日	
	10月12日	日						
	10月13日	月					スポーツの日	
13	10月14日	火		制作			エディトリアルデザイン基礎	
14	10月15日	水		デジタルイラスト基礎			制作	
15	10月16日	木		英語		<input type="radio"/>	講評	

学習目標

シルクスクリーンは別名孔版と呼ばれ、型染めの型紙と紗が組み合わされて改良されたものです。枠に張った紗の目を不必要な部分は塞ぎ、画の孔（穴）の部分からスキージによって下の紙にインクを落として刷る技法です。授業においてはいくつかの製版方法がありますが、現在一般的に行われる直接感光法を学びます。基礎を身に付け各自のイメージに近づける作品作りを目指します。

予習・準備物

下絵、紙コップ、プラスチックスプーン、ウエス（ボロ布）、新聞紙、用紙（いすみ中判4枚またはA3厚紙ケント紙8枚分）、制作マニュアル、マスキングテープ、試し刷り用紙（なんでも可）

注意事項

初日までに下絵(アイデアスケッチ)を用意すること。

授業では汚れても良い格好(エプロン等)をしてください。

評価方法

習熟度と提出課題による採点

1年 ビジュアルデザイン科

デジタルイラストレーション基礎

担当教員 花島百合

受講アトリエ [401]

2025/10/01(水)- 2025/02/25(水)

9:20-12:30

授業内容

Adobe Illustrator、Photoshop、CLIP STUDIO PAINTなどのデジタルソフトを使い、イラストレーションの基本的な制作方法を学びます。

授業スケジュール／計画

			指導	1限	2限	3限・4限	備考
1	10月1日	水	<input type="radio"/>	オリエンテーション		実技カリキュラム	
2	10月8日	水	<input type="radio"/>	課題1・ラフ制作		実技カリキュラム	
3	10月15日	水	<input type="radio"/>	課題1制作		実技カリキュラム	
4	10月22日	水	<input type="radio"/>	課題1制作・進行チェック		実技カリキュラム	
5	10月29日	水	<input type="radio"/>	課題1制作		実技カリキュラム	
6	11月5日	水	<input type="radio"/>	講評会		実技カリキュラム	
7	11月12日	水	<input type="radio"/>	課題2説明・ラフ制作		実技カリキュラム	
8	11月19日	水	<input type="radio"/>	課題2制作		実技カリキュラム	
9	11月26日	水	<input type="radio"/>	課題2制作・進行チェック		実技カリキュラム	
10	12月3日	水	<input type="radio"/>	課題2制作		実技カリキュラム	
11	12月10日	水	<input type="radio"/>	講評会		実技カリキュラム	
冬季休暇							
12	1月7日	水	<input type="radio"/>	課題3説明・ラフ制作		実技カリキュラム	
13	1月14日	水	<input type="radio"/>	課題3制作		実技カリキュラム	
14	1月21日	水	<input type="radio"/>	課題3制作		実技カリキュラム	
15	1月28日	水	<input type="radio"/>	課題3制作		実技カリキュラム	
16	2月4日	水	<input type="radio"/>	課題3制作・進行チェック		実技カリキュラム	
	2月11日	水			建国記念日		
17	2月18日	水	<input type="radio"/>	課題3制作		実技カリキュラム	
18	2月25日	水	<input type="radio"/>	講評会		実技カリキュラム	

学習目標

パソコンやタブレットなどのデジタルツールを使って、デジタルイラストの基礎や技術、そしてデジタルならではの表現の長所を学びながら作品を制作します。

予習・準備物

スケッチブック、クロッキー帳、筆記用具、データ保存用のUSBメモリー。普段使っているデジタルツール（パソコン、タブレット）がある人は、授業で使うために持参してください。

注意事項

授業時間内に制作を完成させましょう。

評価方法

提出課題と授業態度で評価します。

社会連携活動授業

担当教員 須田浩介、関根秀星、田中北斗、岡山拓史

受講アトリエ【401】

2025/06/30(月)- 2025/09/27(土)

9:20-12:30/13:30-16:30

授業内容

この授業では運輸業界で発生する廃棄物、特に段ボールやETCカード等を利用しアート制作に取り組みます。社会連携活動の一環として首都圏物流組合にご協力いただき、これらの廃棄される物が持つ創作物への潜在的な価値を引き出し廃棄物をアート作品として生まれ変わらせます。廃棄物が単なる「捨てられるもの」ではなく創造的な素材であることに気づきアートと環境意識を結びつける新しい視点を得ることができます。

授業スケジュール／計画授業スケジュール／計画

			指導	1限	2限	指導	3限・4限	備考
1	6月30日	月		Mac講座		○	オリエンテーション	田中・岡山
2	7月7日	月		Mac講座		○	制作	田中・岡山
夏季休暇								
3	9月1日	月		Mac講座			—	
4	9月2日	火		アニメーション基礎		○	関根・須田	
5	9月3日	水		サブカル表現/社会とクリエイター		○	制作	田中
6	9月4日	木		英語・日本語B		○	制作	岡山
7	9月5日	金	○	須田			コミック基礎A II	
8	9月6日	土		アニメーション基礎			—	
	9月7日	日						
10	9月8日	月		Mac講座			制作	
11	9月9日	火	○	関根・須田		○	須田	
9月10日～12日 創形祭準備								
9月13日/14日 創形祭								
	9月15日	月						
12	9月16日	火	○	須田		○	関根	
13	9月17日	水		サブカル表現/社会とクリエイター		○	制作	田中
14	9月18日	木		英語・日本語B		○	制作	岡山
15	9月19日	金	○	須田			コミック基礎A II	
16	9月20日	土		アニメーション基礎			—	
	9月21日	日						
17	9月22日	月		Mac講座		○	関根	
	9月23日	火						
18	9月24日	水		サブカル表現/社会とクリエイター		○	制作	田中
19	9月25日	木		英語・日本語B		○	制作	岡山
20	9月26日	金		制作			コミック基礎A II	
21	9月27日	土	○	関根・須田		○	講評 関根・須田	

学習目標

本来は捨てられてしまう物を柔軟な発想でアート作品や展示物の素材として活かし創作すること、完成した作品や成果物を創形祭を通じ学内外の様々な人に鑑賞してもらう事を目標とする。

予習・準備物

準備物：ノート、筆記用具。

注意事項

授業は社会連携活動の一環として首都圏物流組合にご協力いただいている。欠席、遅刻はしないように。

評価方法

作品内容50パーセント。作品への取り組み方（授業態度）50パーセント。

コミック基礎A II

担当教員 やすこーん

受講アトリエ【401】

2025/06/13(金)- 2025/09/26(金)

13:30-16:30

授業内容

『漫画』とはそもそも何か、実際の漫画作品やその表現の多様性を眺めつつ、自分でも短い漫画作品を作ってみます。現代の漫画作品の発信方法やデビューまでの道筋、また制作の基本的な工程についても学びます。

授業スケジュール／計画

			指導	1限	2限	指導	3限・4限	備考
1	6月13日	金		色彩論	—	○	オリエンテーション	講師の作品紹介、漫画家の働き方・生活について
2	6月20日	金		色彩論	—	○	漫画の基本四大構造	キャラクター/ストーリー/世界観/テーマ
3	6月27日	金		色彩論	—	○	キャラクター・世界観を作る	
4	7月4日	金		色彩論	—	○	出だしだけ漫画にする	
5	7月11日	金		色彩論	—	○	出だしだけ漫画講評	宿題：夏休みに起きた出来事を漫画にする

夏季休暇

6	9月5日	金		社会連携	○	宿題の講評	よりおもしろくを考える
	9月12日	金				創形祭準備	
7	9月19日	金		社会連携	○	「5W1H」と三題嘶	3つのテーマから話を作れるようにする
8	9月26日	金		社会連携	○	三題嘶講評	

学習目標

漫画制作の基本を学びます。発想法、キャラクター作り、世界観をオリジナルで考えてみます。ストーリーの作り方を学び、簡単なストーリーが作れるようになるよう訓練します。

予習・準備物

初回は今までの作品を見せてください（学校以外のものも可）写真でよいです。筆記用具を持ってきてください。提出はデジタルでもアナログでも可

注意事項

進捗チェックの日も短めの講義をします。全日出席しましょう。

評価方法

提出課題による採点

1年 ビジュアルデザイン科

アニメーション基礎

担当教員 飯田萌

受講アトリエ 【401】

2025/06/14(土)- 2025/09/20(土)

9:20 - 12:30

授業内容

アニメーション制作と世界のアートアニメーション作品の鑑賞を通してアニメーションを学ぶ。

基本は、紙とペンなどの画材を使用。1枚1枚作画をし、絵を動かすことの基礎を身につける。

授業スケジュール／計画

			指導	1限	2限	指導	3限・4限	備考
1	6月14日	土	○	オリエンテーション		—		
2	6月21日	土	○	制作/作品鑑賞		—		
3	6月28日	土	○	制作/作品鑑賞		—		
4	7月5日	土	○	制作/作品鑑賞		—		
5	7月12日	土	○	制作/作品鑑賞		—		
夏季休暇								
6	9月2日	火	○	制作/作品鑑賞		—		※変則的に火曜日
7	9月6日	土	○	編集		—		
8	9月20日	土	○	講評/長編作品鑑賞		—		

学習目標

手描き、コマ撮りなど、自由な表現でアニメーションを制作

予習・準備物

画材（シャーペン、蛍光ペンはNG。）色鉛筆や太いサインペン。その他使いたい画材を持参

注意事項

自由度が高い課題ですが、アニメーションは枚数を描かないと動きません。詳しくはオリエンテーションにて説明しますが、一枚の絵を書き込むのではなく、枚数をたくさん描く課題だと考えておいてください。

評価方法

提出課題による採点

1年 ビジュアルデザイン科

キャラクターデザイン基礎A

担当教員 飯田友和

受講アトリエ【401】

2025/04/9(水)- 2025/7/9(水)

13:30-16:30

授業内容

ゲームやアニメをはじめ様々なコンテンツの商業メディアにおけるキャラクターイラストの制作を主旨とする。

授業スケジュール／計画

			指導	1限	2限	指導	3限・4限	備考
1	4月9日	水		サブカル表現研究 社会とクリエイト	○		講義・自由作画①	
2	4月16日	水		サブカル表現研究 社会とクリエイト	○		自由作画②	
3	4月23日	水		サブカル表現研究 社会とクリエイト	○		キャラクターデザイン1①	
	4月30日	水						
4	5月7日	水		サブカル表現研究 社会とクリエイト	○		キャラクターデザイン1②	
5	5月14日	水		サブカル表現研究 社会とクリエイト	○		キャラクターデザイン1③	
6	5月21日	水		サブカル表現研究 社会とクリエイト	○		キャラクターデザイン1④	
7	5月28日	水		サブカル表現研究 社会とクリエイト	○		キャラクターデザイン1⑤	
8	6月4日	水		サブカル表現研究 社会とクリエイト	○		キャラクターデザイン1⑥	
9	6月11日	水		サブカル表現研究 社会とクリエイト	○		キャラクターデザイン2①	
10	6月18日	水		サブカル表現研究 社会とクリエイト	○		キャラクターデザイン2②	
11	6月25日	水		サブカル表現研究 社会とクリエイト	○		キャラクターデザイン2③	
12	7月2日	水		サブカル表現研究 社会とクリエイト	○		キャラクターデザイン2④	
13	7月9日	水		サブカル表現研究 社会とクリエイト	○		講評	

学習目標

テーマに沿った設定、デザイン、バランスでキャラクターを制作するスキルの習得

予習・準備物

絵柄の好きな漫画やゲームの画集など、キャラデザがわかる本 ※スマホ不可 出来れば数タイトル

注意事項

授業全般を通して、参考資料の参照手段において動画再生やゲーム起動画面での確認は一切禁止。イラスト、写真画像など1枚絵の表示は可。

評価方法

出席と提出課題による採点

グラフィックデザイン基礎A

担当教員 高林直俊

受講アトリエ【401】

2025/4/10(木)- 2025/7/10(木)

13:30-16:30

授業内容

グラフィックデザインの基礎となるベース部分を身に付けます。また今後の自分のスタンスや方向性（進路）を見出す為に、モノ創りに対して意識を持って制作に取り組みます。アイディアの出し方、企画の考え方、実際にこだわりながら学んでいきます。

授業スケジュール／計画			指導	1限	2限	指導	3限・4限	補足
1	4月10日	木		英会話(選択授業)・日本語B	<input type="radio"/>		オリエンテーション & ウォーミングアップ 01	講義、課題説明など
2	4月17日	木		英会話(選択授業)・日本語B	<input type="radio"/>		ウォーミングアップ 02	
3	4月24日	木		英会話(選択授業)・日本語B	<input type="radio"/>		ウォーミングアップ 03	
	5月1日							
4	5月8日	木		英会話(選択授業)・日本語B	<input type="radio"/>		第1課題 制作スタート	
5	5月15日	木		英会話(選択授業)・日本語B	<input type="radio"/>		第1課題 制作	
6	5月22日	木		英会話(選択授業)・日本語B	<input type="radio"/>		第1課題 講評	
7	5月29日	木		英会話(選択授業)・日本語B	<input type="radio"/>		第2課題 制作スタート	
8	6月5日	木		英会話(選択授業)・日本語B	<input type="radio"/>		第2課題 制作	
9	6月12日	木		英会話(選択授業)・日本語B	<input type="radio"/>		第2課題 講評	
10	6月19日	木		英会話(選択授業)・日本語B	<input type="radio"/>		課外授業 予定	
11	6月26日	木		英会話(選択授業)・日本語B	<input type="radio"/>		第3課題 制作スタート	
12	7月3日	木		英会話(選択授業)・日本語B	<input type="radio"/>		第3課題 制作	
13	7月10日	木		英会話(選択授業)・日本語B	<input type="radio"/>		第3課題 講評	

学習目標

基礎を身に付けることで、2年～3年の専門課程がよりスムーズに取り組むことが出来ます。

カタチの形成・構図・レイアウトなどに関わる重要な基礎の力です。デザインの基礎的な事や考え方を学ぶことを目標とします。

予習・準備物

普段で使用している使いやすい画材があれば持参してください。その他、随時学校側で用意します。

注意事項

1. 制作本来の目的を意識し、事前の準備をしっかり行いましょう。
2. 遅刻・欠席が無いように注意しましょう。
3. 提出物の期限を守りましょう。
4. アトリエはキレイに使いましょう。
5. 授業・課題制作を楽しみましょう。

評価方法

制作態度・積極性60%（課題作品の完成度はもちろん、演習を期限内に提出することを最低基準とします）課題作品40%

1年生 ビジュアルデザイン科

コミック基礎A I

担当教員 石山さやか

受講アトリエ【401】

2025/04/11(金)- 2025/06/06(金)

13:30-16:30

授業内容

『漫画』を描くための基礎練習、筋トレの授業です。基本的な人物の描き方、パースの引き方と演出方法について。現代の漫画作品の発信方法やデビューまでの道筋、また制作の工程についても学びます。

授業スケジュール/計画

		指導	1限	2限	指導	3限・4限	備考
1	4月11日	金	色彩論	—	○	オリエンテーション	講師自己紹介 「漫画」ってなんだろう
2	4月18日	金	色彩論	—	○	みんなの自己紹介	「漫画」の技法で自己紹介してみる
3	4月25日	金	色彩論	—	○	人を描く①	
	5月2日	金					
4	5月9日	金	色彩論	—	○	講義「漫画を描く手順」「漫画の発信方法とデビューについて」	
5	5月16日	金	色彩論	—	○	人を描く②	
6	5月23日	金	色彩論	—	○	パースについて	基本的な背景の描き方
7	5月30日	金	色彩論	—	○	演出について	短いシナリオをもとに1ページ漫画を描きます
8	6月6日	金	色彩論	—	○	演出について・講評	

学習目標

「漫画を描く」と聞くと難しそうですが、実際はチャレンジしやすく、楽しいものです。この授業では手を動かしながら描くことへの恐怖心をなくし、自分の絵を見つけていくことを第一の目標とします。後半では簡単なシナリオをもとに小さな漫画を作ります。

予習・準備物

初回にアンケートを配布します。第二回の授業の時に集めます

持ち物・鉛筆またはシャープペンシル、消しゴム、ノート、ボールペンまたはミリペン（使い慣れたもの）

注意事項

- 講義の内容は基本的に口頭です。各々メモを取るようにしましょう。

評価方法

課題作品：30% 制作態度・積極性：50% 出席数・遅刻の有無：20%

写真基礎演習

担当教員 藤本 陽

受講アトリエ [401,301]

2025/04/12(土)-2025/5/31(土)

9:20-10:50/11:00-12:30

授業内容

課題を通して観察を行い、その写真を撮ります。その撮影した内容が制作意図の伝達ができているかを確認していく。撮影はチームを組み、課題に対して時間と内容を個人だけではなく、チームで管理と進行する。

授業スケジュール/計画

			指導	1限	2限	指導	3限・4限	備考
1	4月12日	土	<input type="radio"/>	授業説明と撮影実習				
2	4月19日	土	<input type="radio"/>	撮影実習				
3	4月26日	土	<input type="radio"/>	画像編集とその説明				
	5月3日	土						
4	5月10日	土	<input type="radio"/>	撮影(都内公園)				
5	5月17日	土	<input type="radio"/>	撮影(池袋の街)		<input type="radio"/>	企業説明会(ブレインマジック)	
6	5月24日	土	<input type="radio"/>	画像編集とプリント用データ提出				
7	5月31日	土	<input type="radio"/>	プリント提出と批評会				

学習目標

一枚一言の制作趣旨で、伝えると伝わるの差異を減らす、または生じる事を理解していく。回数を重視して都度の課題で捉え方を変えていく、考え過ぎずに納期に向かって行動を起こす事を促す。

予習・準備物

パソコンへのデータ移動、写真屋さんのプリントの仕方・カメラとして機能する物(スマートフォンや一眼レフなど)

注意事項

適切な言動を求めます。理由が不適切な遅刻や怠惰などに、他人に対する不適切や不愉快な言動などがあれば評価をいたしません。

評価方法

参加意欲・授業態度(50%)と制作物(50%)

1年ビジュアルデザイン科

イラストレーション基礎(VD)

担当教員 片山なのあ

受講アトリエ [401]

2025/04/14(月)-2025/6/23(月)

13:30-16:30

授業内容

イラストレーション基礎(VD)は、柔軟な発想を基に、物事や感情、ストーリーをイラストレーションで表現する授業です。3つの課題を通じて、固定概念に囚われることなく「自分の枠」を越え、個性が重視されるイラストレーションの世界に一步近づくことを目指します。

授業スケジュール/計画

		指導	1限	2限	指導	3限・4限	備考
1	4月14日	月		Mac講座A	<input type="radio"/>	オリエンテーション・ミニワークショップ	色紙とハサミ
2	4月21日	月		Mac講座A	<input type="radio"/>	課題1発表・制作(自分の色)	えのぐ3原色
	4月28日	月				新入生の日	
	5月5日	月					
	5月12日	月				健康診断	
3	5月19日	月		Mac講座A	<input type="radio"/>	課題2発表・制作(大きな絵)	絵の具・B3画用紙
4	5月26日	月		Mac講座A	<input type="radio"/>	制作	
5	6月2日	月		Mac講座A	<input type="radio"/>	課題3発表・制作(キャラ、ストーリー)	絵の具、色鉛筆など
6	6月9日	月		Mac講座A	<input type="radio"/>	制作	
7	6月16日	月		Mac講座A	<input type="radio"/>	制作	
8	6月23日	月		Mac講座A	<input type="radio"/>	講評	2・3課題まとめて

学習目標

イラストレーションの基礎課程として、1年次前期にしっかりと基礎力を身に付けることで、2年、3年の授業でも「なぜこれをやるのか」を理解しながら制作に取り組むことができます。色彩、構成、ストーリー展開などの基礎を課題を通じて学び、苦手な部分を克服し、自信を持って作品を制作できるようになることで、次世代のプロとして活躍する力を身につけます。

予習・準備物

基本的な筆記用具、鉛筆、消しゴム等 その他は課題によって指示をする

注意事項

授業時間内に制作完成させること。

評価方法

課題提出と授業態度で評価する。

1年ビジュアルデザイン科

MAC講座A

担当教員 村田秀徳

受講アトリエ [301]

*VD科は受講数によりAグループとBグループに分けて授業を行います。

2025/04/14(月)-2024/09/29(月)

9:20-10:50/11:00-12:30

授業内容

Mac講座A(前期)では、Macの基本的な操作方法とIllustrator/Photoshopの基本操作・知識・制作技術を学んでいきます。

特にIllustrator/Photoshopは、今後の授業はもちろんクリエイティブ職に就くためには必須になってきます。

初めはは難しく感じるかもしれませんが、日々続けていれば技術は自然と身に付いてきます。

前期を通してまずはしっかり基礎を身に付けていきましょう。

授業スケジュール／計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月14日	月	○	オリエンテーション		イラスト	自己紹介・一年間の流れ
2	4月21日	月	○	Macに触れてみよう		イラスト	Macの操作・設定など
	4月28日	月		新入生歓迎会			
	5月5日	月		GW			
	5月12日	月		健康診断			
3	5月19日	月	○	Illustratorに触れてみよう		イラスト	Illustratorの概念、基礎、CMYK
4	5月26日	月	○	Photoshopに触れてみよう		イラスト	Photoshopの概念、基礎、RGB
5	6月2日	月	○	Illustrator_基礎		イラスト	基礎操作、レイヤー、図形、文字、ペン
6	6月9日	月	○	Illustrator_応用		イラスト	グラデーション、効果など
7	6月16日	月	○	Photoshop_基礎		イラスト	基礎操作、レイヤー、ブラシ、色調補正など
8	6月23日	月	○	Photoshop_応用		イラスト	マスク、選択範囲など
9	6月30日	月	○	Illustrator_課題		イラスト	
10	7月7日	月	○	Photoshop_課題		イラスト	
	夏季休暇						
11	9月1日	月	○	総合課題_出題		社会連携	
12	9月8日	月	○	総合課題_制作		社会連携	
	9月15日	月		創形祭準備			
13	9月22日	月	○	総合課題_制作		社会連携	
14	9月29日	月	○	総合課題_提出		社会連携	

学習目標

プロのイラストレーターやデザイナーなど、デザイン業界に携わる際に、印刷物（紙媒体）をベースとした各メディアのデータ作成に必要な基礎知識やスキルなどを身につけることを目指します。

予習・準備物

USBメモリ、メモのできるものは毎授業必要になります。

注意事項

月曜午前授業となりますので、出席率低下が懸念されます。この授業を蔑ろにしてしまうと全ての授業で困ってしまいますので、デザイナーやイラストレーターを目標にしている生徒さんは休まずに参加してください。全然厳しい授業ではありません。

評価方法

制作態度 80% 課題作品 20%

1年ビジュアルデザイン科

デッサン

担当教員 関根秀星

受講アトリエ [401]

2025/04/15(火)-2025/7/8(火)

9:20-12:30/13:30-16:30

授業内容

デッサンの基礎から応用。

課題毎にデモストや講評を行い、より深い理解へと繋げる。

授業スケジュール/計画

			指導	1限	2限	指導	3限・4限	備考
1	4月15日	火	<input type="radio"/>	オリエンテーション／グレースケール	<input type="radio"/>		静物デッサン基礎	B3画用紙・鉛筆
2	4月22日	火	<input type="radio"/>	静物デッサン基礎	<input type="radio"/>		静物デッサン基礎	B3画用紙・鉛筆
	4月29日	火		GW				
	5月6日	火		GW				
3	5月13日	火	<input type="radio"/>	静物デッサン基礎	<input type="radio"/>		静物デッサン基礎	B3画用紙・鉛筆
4	5月20日	火	<input type="radio"/>	人体デッサン・手	<input type="radio"/>		人体デッサン・手	B3画用紙・鉛筆
5	5月27日	火	<input type="radio"/>	想定デッサン	<input type="radio"/>		想定デッサン	B3画用紙・鉛筆
6	6月3日	火	<input type="radio"/>	静物デッサン応用	<input type="radio"/>		静物デッサン応用	B3画用紙・鉛筆
7	6月10日	火	<input type="radio"/>	静物デッサン応用	<input type="radio"/>		静物デッサン応用	B3画用紙・鉛筆
8	6月17日	火	<input type="radio"/>	構成デッサン	<input type="radio"/>		構成デッサン	B3画用紙・鉛筆
9	6月24日	火	<input type="radio"/>	構成デッサン	<input type="radio"/>		構成デッサン	B3画用紙・鉛筆
10	7月1日	火	<input type="radio"/>	静物デッサン応用	<input type="radio"/>		静物デッサン応用	B3画用紙・鉛筆
11	7月8日	火	<input type="radio"/>	静物デッサン応用	<input type="radio"/>		静物デッサン応用	B3画用紙・鉛筆

学習目標

イラストレーションやデザインや絵画や立体等々、クリエイターの表現方法は多岐にわたるが、全ての表現に共通する大前提の過程として、表現する対象を深く、多角的に理解する”インプット”的な質が求められる。

デッサンやクロッキーを通して、モノの本質的、外見的な観察力を養い、表現者としての基礎体力をつける。

予習・準備物

・デッサン用具一式 　・これまでの課題制作物、自主制作作品 　・各課題において、各自準備物を別途指示

注意事項

評価方法

制作態度、提出課題による採点