

学校名: 大阪デザイナー専門学校		授業担当	学科名: グラフィックデザイン学科
教科名: レタリング (実習)		森倉 悠希 実務経験者	■ 1年 前期
到達目標	グラフィックデザインの重要な要素である文字の形態や要素を把握し、 文字の描写力、造形力、応用力を身につける。 (成績評価の方法・基準) 出席率・課題評価		4単位 68時数
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	備考
1	文字の役割と基本知識の把握	文字の骨組みデッサン①	
	文字描写①		
2	文字描写②	文字の骨組みデッサン②	
3	和文①	漢字明朝体レタリング	
	漢字のエレメント、バランスの把握		
4	和文②	かな明朝体レタリング	
	かなのエレメントバランスの把握		
5	和文応用課題①	うちの表面を和文メインでデザイン	
	タイポグラフィー: 文字の効果的な表現		
6	和文応用課題①	うちの表面を和文メインでデザイン	
	タイポグラフィー: 文字の効果的な表現		
7	和文応用課題②	お茶ペットボトルのラベルのデザイン	
	文字のレイアウト研究		
8	欧文	ローマン体、サンセリフ体レタリング	
	エレメント、ファミリー、ウェイトの把握		
9	欧文応用課題	Tシャツを欧文メインでデザイン	
	タイポグラフィー: 文字の効果的な表現		
10	欧文応用課題	Tシャツを欧文メインでデザイン	
	タイポグラフィー: 文字の効果的な表現		
11	書体研究	ロゴ模写	
	変形、スペーシング、様々なイメージ表現		
12	文字の造形練習	雑誌やチラシを切り貼りし	
	可読性とデザイン性のバランスの把握	自身の名前をコラージュで造形	
13	文字のデザイン①マイマークデザイン: 造形力、応用力	自身のイニシャルでマークをデザイン	
	課題説明、ラフチェック、制作		
14	文字のデザイン①マイマークデザイン: 造形力、応用力	自身のイニシャルでマークをデザイン	
	制作チェック、提出		
15	文字のデザイン②創作漢字: 構成力、造形力、応用力	漢字のエレメントを組み合わせ	
	課題説明、ラフチェック、制作	新しい文字を提案する	
16	文字のデザイン②創作漢字: 構成力、造形力、応用力	漢字のエレメントを組み合わせ	
	制作チェック	新しい文字を提案する	
17	文字のデザイン②創作漢字: 構成力、造形力、応用力	漢字のエレメントを組み合わせ	
	制作チェック、提出	新しい文字を提案する	

学校名: 大阪デザイナー専門学校	授業担当	学科名: グラフィックデザイン学科	
教科名: グラフィックデザイン基礎2 (実習)	小池 百合穂 実務経験者	■ 1年 後期	
到達目標	前期で学んだ配色とレイアウトの知識と技術をいかし 具体的なチラシやページデザインを行う。 (成績評価の方法・基準) 出席率・課題評価		
4単位 68時数			
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	備考
1	タイポグラフィックシステム:	タイポグラフィックシステム	
	中軸、放射、拡張、転調、モジュール、情報整理課題説明、ラフチェック		
2	タイポグラフィックシステム:	文字の骨組みデッサン②	
	中軸、放射、拡張、転調、モジュール、情報整理、ラフチェック、デジタル制作		
3	タイポグラフィックシステム:	タイポグラフィックシステム	
	中軸、放射、拡張、転調、モジュール、情報整理、デジタル制作、制作チェック		
4	タイポグラフィックシステム:	タイポグラフィックシステム	
	中軸、放射、拡張、転調、モジュール、情報整理、制作チェック、提出		
5	告知チラシデザイン: 図形と文字のみでデザイン:	デザイン作品展告知チラシデザイン	
	コントラスト、ジャンプ率、課題説明、ラフチェック		
6	告知チラシデザイン: 図形と文字のみでデザイン:	デザイン作品展告知チラシデザイン	
	コントラスト、ジャンプ率、ラフチェック、デジタル制作、制作チェック		
7	告知チラシデザイン: 図形と文字のみでデザイン:	デザイン作品展告知チラシデザイン	
	コントラスト、ジャンプ率、デジタル制作、提出		
8	プレゼントページデザイン:	インテリア雑誌見開きページデザイン	
	グリッド、グループ、キャプション、柱、パターン、課題説明、ラフチェック		
9	プレゼントページデザイン:	インテリア雑誌見開きページデザイン	
	グリッド、グループ、キャプション、柱、パターン、ラフチェック、デジタル制作		
10	プレゼントページデザイン:	インテリア雑誌見開きページデザイン	
	グリッド、グループ、キャプション、柱、パターン、デジタル制作、制作チェック		
11	プレゼントページデザイン:	インテリア雑誌見開きページデザイン	
	グリッド、グループ、キャプション、柱、パターン、デジタル制作、制作チェック		
12	プレゼントページデザイン:	インテリア雑誌見開きページデザイン	
	グリッド、グループ、キャプション、柱、パターン、デジタル制作、提出		
13	セールチラシデザイン:	店舗セール告知チラシデザイン	
	幾何学、写真トリミング、ジオグラフィック、課題説明、ラフチェック		
14	セールチラシデザイン:	店舗セール告知チラシデザイン	
	幾何学、写真トリミング、ジオグラフィック、ラフチェック、デジタル制作		
15	セールチラシデザイン:	店舗セール告知チラシデザイン	
	幾何学、写真トリミング、ジオグラフィック、デジタル制作、制作チェック		
16	セールチラシデザイン:	店舗セール告知チラシデザイン	
	幾何学、写真トリミング、ジオグラフィック、デジタル制作、制作チェック		
17	セールチラシデザイン:	店舗セール告知チラシデザイン	
	幾何学、写真トリミング、ジオグラフィック、デジタル制作、提出		

学校名: 大阪デザイナー専門学校	授業担当	学科名: グラフィックデザイン学科	
教科名: Webデザイン (実習)	宮武 昌之 実務経験者	■ 2年 前期	
到達目標	Web制作の基本であるHTMLとCSSの知識と技術を習得し、 Webサイトのデザインとコーディングを行う。 (成績評価の方法・基準) 出席率・課題評価		
4単位 60時数			
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	備考
1	HTML基礎①	自己紹介ページ制作: テキストのみ	
	webとは? / HTMLの基本 / HTMLのタグ		
2	HTML基礎②	文字の骨組みデッサン②	
	HTMLのタグ / テキスト / 画像 / リンク	テキスト + 画像 + リンク	
3	HTML基礎③	美容室ページ制作	
	HTMLまとめ課題		
4	CSS基礎①	CSSを利用した練習ページ制作①	
	CSSファイルとCSSの基本文法		
5	CSS基礎②	CSSを利用した練習ページ制作②	
	CSSを使ったページ制作		
6	CSS基礎③	ブログページ制作	
	CSSまとめ課題		
7	CSS応用	float練習	
	floatの説明①		
8	CSS応用	float練習	
	floatの説明②		
9	CSS応用: floatを使ったページ制作	floatを使った練習ページ制作	
	課題説明、制作チェック		
10	CSS応用: floatを使ったページ制作	floatを使った練習ページ制作	
	制作チェック、提出		
11	前期まとめ課題	デザイン事務所のホームページ制作	
	課題説明、制作開始		
12	前期まとめ課題	デザイン事務所のホームページ制作	
	制作チェック		
13	前期まとめ課題	デザイン事務所のホームページ制作	
	制作チェック		
14	前期まとめ課題	デザイン事務所のホームページ制作	
	制作チェック		
15	前期まとめ課題	デザイン事務所のホームページ制作	
	制作最終チェック、提出		
16	セールチラシデザイン:	店舗セール告知チラシデザイン	
	幾何学、写真トリミング、ジオグラフィック、デジタル制作、制作チェック		
17	セールチラシデザイン:	店舗セール告知チラシデザイン	
	幾何学、写真トリミング、ジオグラフィック、デジタル制作、提出		

学校名: 大阪デザイナー専門学校	授業担当	学科名: イラストレーション学科	
教科名: クリエイティブワーク (実習)	舩田 善信 実務経験者	■ 2年 前期	
到達目標	デザイン業界就職対策としてデジタルツールを用いたグラフィック表現作品を作成。 デザインの企画提案から作成までの流れを習得。 (成績評価の方法・基準) 出席率 ・ 課題評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	備考
1	アプリゲーム&ショップ ロゴデザイン①	アプリゲームまたはショップいずれかの ロゴデザインを提案 2点作成	
2	アプリゲーム&ショップ ロゴデザイン②	文字の骨組みデッサン②	
3	アプリゲーム&ショップ ロゴデザイン③	1点目 企画提案 決定 制作開始	
4	アプリゲーム&ショップ ロゴデザイン④	1点目完成	
5	アプリゲーム&ショップ ロゴデザイン⑤	2点目 企画提案 決定 制作開始	
6	アプリゲーム&ショップ ロゴデザイン⑥	2点目完成	
7	プレゼン	授業内講評会	
8	パッケージ制作①	既存商品を選択しパッケージの構造研究	
9	パッケージ制作②	表面デザインの企画 提案 チェック	
10	パッケージ制作③	表面デザインの企画 提案 決定	
11	パッケージ制作④	展開図制作	
12	パッケージ制作⑤	平面デザイン制作	
13	パッケージ制作⑥	平面デザイン完成	
14	パッケージ制作⑦	立体デザイン制作	
15	プレゼン	授業内講評会	
16			
17			

学校名: 大阪デザイナー専門学校	授業担当	学科名: イラストレーション学科	
教科名: トレーニングワーク (実習) JOBワーク	中村 奈月 実務経験者	■ 1年 前期	
到達目標	デジタル表現の手法を学ぶ。 主としてデザインワークで使用頻度の高いツール「PhotoShop」の扱いを習得させる。 (成績評価の方法・基準) 出席率 ・ 課題評価		
	4単位 68時数		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	備考
1	フォトショップ基礎①	切り抜き、合成等フォトショップの 基本操作を学ぶ	
2	フォトショップ基礎②	文字の骨組みデッサン②	
3	カラージュポスター①	ポスターを題材に設定しフォトショップ 機能を習得	
4	カラージュポスター②	素材切り抜き 合成方法習得	
5	カラージュポスター③	ポスター完成	
6	デジタル着色基礎/アニメ塗り・水彩塗り	フォトショップの塗り機能を習得	
7	マテリアル表現基礎①/厚塗り、球体・立方体	塗り機能をもとに立体感の表現方法 を習得	
8	マテリアル表現基礎②/厚塗り、リンゴ	塗り機能をもとに材質感の表現方法 を習得	
9	マテリアル表現応用①/グラス	異なる材質の表現方法を習得	
10	マテリアル表現応用②/グラス	作品完成	
11	干支&星座キャラ①	干支または星座を題材にキャラクター を設定	
12	干支&星座キャラ②	12体の統一感、魅力度を検討	
13	干支&星座キャラ③	フォトショップ塗り	
14	干支&星座キャラ④	作品完成	
15	マテリアル表現 復習①	質感表現の方法の復習	
16	マテリアル表現 復習①	作品完成	
17	プレゼン	授業内講評会	

学校名: 大阪デザイナー専門学校	授業担当	学科名: イラストレーション学科	
教科名: カットイラスト (実習)	宮崎 ひかり 実務経験者	■ 2年 前期	
到達目標	広告媒体などで使用頻度の高いイラスト (カットイラスト) の表現手法を学ぶ。 使用頻度の高い題材として人物表現を中心に歳時などに展開する。 (成績評価の方法・基準) 出席率・課題評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	備考
1	老若男女/立ちポーズ・動き①	人体研究 老若男女の特徴を理解 スケッチに起こす	
2	老若男女/立ちポーズ・動き②	文字の骨組みデッサン②	
3	老若男女/立ちポーズ・動き③	設定した動きの表現をスケッチに起こす	
4	老若男女/立ちポーズ・動き④	本番画面に制作	
5	老若男女/立ちポーズ・動き⑤	本番画面に制作 完成	
6	プレゼン	授業内講評会	
7	歳時イラスト01①	年間行事 歳時の表現を研究	
8	歳時イラスト01②	設定した歳時のスケッチを起こす	
9	歳時イラスト01③	本番画面に制作 完成	
10	動植物orファッション①	動植物またはファッションアイテムから 題材を設定	
11	動植物orファッション②	スケッチを起こす	
12	動植物orファッション③	本番画面に制作	
13	動植物orファッション④	本番画面に制作	
14	動植物orファッション⑤	本番画面に制作 完成	
15	プレゼン	授業内講評会	
16			
17			

学校名: 大阪デザイナー専門学校	授業担当	学科名: ゲーム・CG学科	
教科名: CGイラスト基礎 (実習)	國宗 美樹 実務経験者	■ 1年 前期	
到達目標	・「PhotoShop」の基本オペレーションの習得と、ワークフローの理解。 ・ソフトを通したイラストのスキルや平面デザインの基礎を習得する。 (成績評価の方法・基準) 出席率 ・ 課題評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	備考
1	Photoshop基礎①	自己紹介	
	Photoshopの操作方法や基礎知識の習得	画像と文章で自己紹介用画像制作	
2	Photoshop基礎②	写真加工	
	写真の加工・編集の基礎知識と技術の習得	写真をコラージュした作品制作	
3	CGイラスト基礎①	キャラクターの線画を描く	
	Photoshopでのキャラクターの線の描き方の習得。	教員が用意した下書きを基にキャラの顔の線を描く	
4	CGイラスト基礎②	キャラクターの線画を描く	
	Photoshopでのキャラクターの身体の描き方の習得。	教員が用意した下書きを基にキャラの体の線を描く	
5	着色基礎①	キャラクターの着色	
	Photoshopでの厚塗りの習得。	ブラシの設定やキャラの着色をおこなう	
6	着色基礎②	厚塗り	
	Photoshopでの厚塗りの習得。	キャラの着色をおこない、イラストの完成を目指す	
7	グループ制作①	チーム作り、テーマ制作	
	3～5名程度のチームを作り、テーマを決めてイラストを作成。	クラス内でチームを作り、チーム内でテーマを決める	
8	グループ制作②	ラフ制作	
	3～5名程度のチームを作り、テーマを決めてイラストを作成。	前回は制作したテーマを基にチーム内でラフを制作	
9	グループ制作③	線画・着色	
	3～5名程度のチームを作り、テーマを決めてイラストを作成。	チームで設定した内容を基に線画、着色をおこなう	
10	グループ制作④	イラストの完成	課題提出日
	3～5名程度のチームを作り、テーマを決めてイラストを作成。	イラストの完成	
11	印刷基礎	Photoshopにおける印刷・カラーモードの設定	
	カラーモードの設定や印刷方法の基礎の習得		
12	CDジャケット制作①	CDジャケットのラフ制作	
	指定されたサイズやテーマを基にCDジャケットを作成・印刷	既存の曲のCDジャケットのラフ制作	
13	CDジャケット制作②	ラフ、線画・着色作業	
	指定されたサイズやテーマを基にCDジャケットを作成・印刷	CDジャケットの制作	
14	CDジャケット制作③	ラフ、線画・着色作業	
	指定されたサイズやテーマを基にCDジャケットを作成・印刷	CDジャケットの制作	
15	CDジャケット制作④	CDジャケット完成、印刷	課題提出日
	指定されたサイズやテーマを基にCDジャケットを作成・印刷	完成したCDジャケットを印刷し、展示。	

学校名: 大阪デザイナー専門学校	授業担当	学科名: ゲーム・CG学科	
教科名: 3DCG基礎 モーション1 (実習)	関口 健斗 <small>(株式会社indie-us games)</small> 実務経験者	■ 1年 後期	
到達目標	・ 3DCGを用いたアニメーション制作の技術、知識の習得 ・ デモロールの完成を目指す (成績評価の方法・基準) 出席率・課題評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	備考
1	MAYAの基本操作	MAYAを用いたアニメーション制作の知識の習得	
	MAYAでアニメーションを制作する為の最低限の操作説明	ツール説明	
2	バウンスボール①	スペーシング、アーク、タイミング、イーズ	
	アニメーションの12原則を説明後、バウンスボールを制作。	スクワッシュ&ストレッチについて理解を深める	
3	バウンスボール②	課題: バウンスボールアニメーション	
	アニメーションの12原則を説明後、バウンスボールを制作。		
4	バウンスボール③	課題を提出し、批評会をおこなう	課題提出日
	アニメーションの12原則を説明後、バウンスボールを制作。		
5	ビルマイン①	アンティスペイション及びコンタクトフレーム、	
	アニメーションの12原則を説明後、ビルジャンプを制作。	ポーズトゥポーズ、Cカーブについて理解を深める	
6	ビルマイン②	課題: ビルジャンプ	
	アニメーションの12原則を説明後、ビルジャンプを制作。		
7	ビルマイン③	課題を提出し、批評会をおこなう	課題提出日
	アニメーションの12原則を説明後、ビルジャンプを制作。		
8	アニメーションの12原則に基づいたベンデュラム①	レイヤードアプローチを使用したアニメーション制作の	
	アニメーションの12原則を説明後、振り子アニメーションを制作。	理解を深める	
9	アニメーションの12原則に基づいたベンデュラム②	課題: 振り子アニメーション	
	アニメーションの12原則を説明後、振り子アニメーションを制作。		
10	アニメーションの12原則に基づいたベンデュラム③	課題を提出し、批評会をおこなう	課題提出日
	アニメーションの12原則を説明後、振り子アニメーションを制作。		
11	ビルマイン①	過去の課題で得た知識の応用と演技の	
	ビル型のモデルを使用し、アニメーションを制作。	選定を学ぶ。	
12	ビルマイン②	課題: ビルマイン	
	ビル型のモデルを使用し、アニメーションを制作。		
13	ビルマイン①	課題: ビルマイン	
	ビル型のモデルを使用し、アニメーションを制作。		
14	ビルマイン①	課題: ビルマイン	
	ビル型のモデルを使用し、アニメーションを制作。		
15	ビルマイン⑤	課題を提出し、批評会をおこなう	課題提出日
	ビル型のモデルを使用し、アニメーションを制作。		

学校名: 大阪デザイナー専門学校		授業担当	学科名: ゲーム・CG学科
教科名: ゲーム制作1		濱田 享 <small>(株式会社COMET DESIGN WORKS)</small> 実務経験者	■ 2年 前期
到達目標	C言語を用いたプログラム技術や知識の習得 ゲーム制作をおこない、制作したゲームはNintendoSwitchの開発機に出力をおこなう (成績評価の方法・基準) 出席率・課題評価		4単位 60時数
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	備考
1	進数の計算	2進数、10進数、16進数の相互変換、ビット演算	
	進数・演算に関する知識・技術の習得	を学ぶ	
2	ベクトル基礎 1	ベクトルの演算、ベクトルのノルムについて学ぶ	
	ベクトルに関する知識・技術の習得		
3	ベクトル基礎 2	正規化、内積、外積について学ぶ	
	ベクトルに関する知識・技術の習得		
4	アルゴリズム問題対策 1	プログラムのトレース、C、C++のアルゴリズム問題	
	アルゴリズムに関する知識・技術の習得		
5	アルゴリズム問題対策 2	ゲームで活用されるアルゴリズムを学ぶ	
	アルゴリズムに関する知識・技術の習得		
6	筆記対策確認	今まで学んだ知識や内容をテストをおこない確認	
	就職試験向けの筆記対策		
7	パズルゲーム作成1	テトリス、ぷよぷよ、パネポンなどの資料で説明し、	
	シンプルなパズルゲームを企画して作るステージの作成とブロックの管理	ステージの作成とブロックの管理を学ぶ	
8	パズルゲーム作成2	パズルの連鎖で使用する消去のアルゴリズムを学ぶ	
	連鎖の考え方		
9	パズルゲーム作成3	今までの知識・技術をもとに作品を制作	
	作品制作		
10	パズルゲーム作成4	今までの知識・技術をもとに作品を制作	
	作品制作		
11	パズルゲーム作成5	今までの知識・技術をもとに作品を制作	
	作品制作		
12	パズルゲーム作成6	今までの知識・技術をもとに作品を制作	
	作品制作		
13	パズルゲーム作成7	今までの知識・技術をもとに作品を制作	課題提出日
	作品制作		
14	制作作品の確認、NintendoSwitch向け出力1	Unityを使用し、NintendoSwitch開発機に	
	NintendoSwitchの開発機に制作したゲームを出力する方法	制作したゲームを出力する方法を学ぶ	
15	制作作品の確認、NintendoSwitch向け出力2	Unityを使用し、NintendoSwitch開発機に	
	NintendoSwitchの開発機に制作したゲームを出力する方法	制作したゲームを出力する方法を学ぶ	

学校名: 大阪デザイナー専門学校		授業担当	学科名: アニメーション学科
教科名: 製作技法1 (実習)		植村 泰之 実務経験者	■ 2年 前期
到達目標	職業教育の水準の維持向上を目指し、職業に必要な実務に関する知識と技術を育成する事を目的とする職業実践専門課程に基づき、アニメーション制作課題を手に入れ、企業・団体・官庁との密接な連携を体験しながらアニメーションを制作。 (成績評価の方法・基準) 出席率 ・ 課題評価		4単位 64時数
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	備考
1	「職業実践課題1」クライアントからの課題説明会	事前調査。	
	【評価ポイント】クライアントに対して的確な質問が行えたか		
2	「職業実践課題2」アニメーション制作に向けてグループ編成、テーマの設定。	文字の骨組みデッサン②	
	【評価ポイント】依頼内容の把握度チェック。依頼に基づくテーマが設定できたか。		
3	「職業実践課題制作1」アニメーション企画デザイン	キャラクター設定	
	【評価ポイント】キャラクターデザインと美術設定の完成度	美術ボード	
4	「職業実践課題制作2」演出計画とライカール作成	絵コンテ	
	【評価ポイント】プレゼンテーション用の絵コンテとライカールの仕上がり	ライカール作成	
5	「職業実践課題制作3」アニメーション作画及び背景描写	動画制作	
	【評価ポイント】原画・動画・タイムシートの理解度。画面表現力	背景制作	
6	「職業実践課題制作4」仕上げ、撮影、編集	スキャニング	
	【評価ポイント】デジタルワークの理解度。画面表現力	線修正と客彩	
7	「職業実践課題制作5」仮録音	音楽（作曲と演奏、もしくは専曲）	
	【評価ポイント】デジタルワークの理解度。技術力	録音ソフト習得	
8	「職業実践課題プレゼン1」プレゼンテーション準備と事前模擬発表	プレゼン計画、プレゼンシナリオ	
	【評価ポイント】計画力とプレゼンテーション技術力		
9	「職業実践課題プレゼン2」クライアントに対し完パケアニメを公開。	プレゼンの振り返り	
	【評価ポイント】プレゼンテーション技術力		
10	「職業実践課題仕上げ1」クライアントからの要望による修正と作品仕上げ	デジタルワーク	
	【評価ポイント】クライアントの要望の理解ができているか		
11	「職業実践課題仕上げ2」クライアントからの要望による修正と作品仕上げ	デジタルワーク	
	【評価ポイント】アニメーション映像の完成度		
12	「アテレコ体験1」録音準備（タイムシートとナレーション原稿の作成）	タイムシート	
	【評価ポイント】タイムシートとナレーション原稿の完成度	ナレーション原稿	
13	「アテレコ体験2」録音準備（声優オーディション）	声優オーディション	
	【評価ポイント】監督ワークの理解力と行動力・判断力		
14	「アテレコ体験3」アテレコ・録音及びアニメーション完成	デジタルワーク	
	【評価ポイント】デジタルワークの技術力		
15	「職業実践課題振り返り」		
	【評価ポイント】クライアントの要望に応えることができたか		
16			
17			

学校名: 大阪デザイナー専門学校		授業担当	学科名: アニメーション学科
教科名: 描写技法演習1 (実習)		福江光恵 実務経験者	■ 2年 前期
到達目標	アニメーターとして必要な作画技術を習得。 ・就職活動に必要なポートフォリオ用の作品の内容と技術を手に入れ、作品集を充実させることを目標とする。 (成績評価の方法・基準) 出席率・課題評価		4単位 64時数
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	備考
1	トレス、クリーンアップ1	クリーンアップ作品の原画作成	
	アニメーターの職業技術の習得トレーニング		
2	トレス、クリーンアップ2	文字の骨組みデッサン②	
	アニメーターの職業技術の習得作品の演習		
3	トレス、クリーンアップ3	クリーンアップ作品の清書完成	
	アニメーターの職業技術の習得作品の仕上げ		
4	アニメーションデッサン1	キャラクタ設定表スケッチ作成	
	アニメーターの職業技術のキャラクターデッサントレーニング		
5	アニメーションデッサン2	キャラクタ設定表スケッチ作成	
	アニメーターの職業技術のキャラクターデッサントレーニング		
6	アニメーションデッサン3	キャラクタ設定表作成	
	アニメーターの職業技術のキャラクター設定表作成		
7	アニメーションデッサン4	キャラクタ設定表作成	
	アニメーターの職業技術のキャラクター設定表作成仕上げ		
8	アニメーションレイアウト1	画面レイアウトスケッチ	
	アニメーターの職業技術の画面構図作成トレーニング		
9	アニメーションレイアウト2	画面レイアウトデッサン	
	アニメーターの職業技術の画面構図作成演習		
10	アニメーションレイアウト3	画面レイアウト感性	
	アニメーターの職業技術の画面構図作成仕上げ		
11	アニメーションタイムシート1	タイムシート記述	
	撮影ツールについての知識		
12	アニメーションタイムシート2	タイムシート記述	
	撮影ツールの作成技術習得		
13	アニメーションタイムシート3	タイムシート記述	
	撮影ツールの記述演習		
14	アニメーションタイムシート4	撮影	
	撮影の実際		
15	アニメーションタイムシート5	撮影	
	撮影の実際		
16			
17			

学校名: 大阪デザイナー専門学校		授業担当	学科名: アニメーション学科
教科名: フィルム知識 (実習)		青木 豊 実務経験者	■ 2年 前期
到達目標	アニメーションの制作画面の加工技術と表現技術を習得。 ・就職活動に必要なポートフォリオ用の作品の内要と技術を手に入れ、作品集を充実させることを目標とする。 (成績評価の方法・基準) 出席率 ・ 課題評価		4単位 64時数
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	備考
1	After Effects演習1	光 (ハレーション光) の表現	
	自然現象の表現技術		
2	After Effects演習2	文字の骨組みデッサン②	
	自然現象の表現技術		
3	After Effects演習3	炎の描写と動き。煙のアニメーション	
	自然現象の表現技術		
4	After Effects演習4	金属描写	
	メカニクスの表現技術		
5	After Effects演習5	ロボットの描写	
	メカニクスの表現技術		
6	After Effects演習6	汚しのテクニック	
	メカニクスの表現技術応用		
7	企業対策課題1	模擬テスト	
	過去の実技試験を教材に模擬試験を実施		
8	企業対策課題2	模擬テスト	
	過去の実技試験を教材に模擬試験を実施		
9	ポートフォリオ	オリジナル作品集	
	After Effects演習で作成した作品をプリントシファイルに整理		
10	企業対策課題3	オリジナル作品集	
	ポートフォリオ のプレゼンテーション		
11	企業対策課題4	個人個人のプレゼンテーションに対して	
	ポートフォリオ のプレゼンテーション の振り返り	発言	
12	企業対策課題5	オリジナル作品集	
	ポートフォリオの修正		
13	企業対策課題6	オリジナル作品集	
	合評とポートフォリオの修正		
14	企業対策課題7	オリジナル作品集	
	ポートフォリオ のプレゼンテーション		
15	企業対策課題8	個人個人のプレゼンテーションに対して	
	ポートフォリオ のプレゼンテーション の振り返り	発言	
16			
17			

学校名: 大阪デザイナー専門学校	授業担当	学科名: フィギュアデザイン学科	
教科名: フィギュア造形基礎1 (実習)	小林 照 実務経験者	■ 1年 前期	
到達目標	フィギュア制作で使われる基礎的な道具や素材を一通り学び、今後のフィギュア制作を行うための自分に合った道具と素材を決めていき基礎造形力を高めていく。 (成績評価の方法・基準) 出席率・課題評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	備考
1	模刻 1	ミニフィギュア1体提出	
	ニューファンド素材について学び、基本造形力を模刻にて学ぶ		
2	模刻 2	ミニフィギュア1体提出	
	ポキシパテ素材を学び、基本造形力を模刻にて学ぶ		
3	立方体	立方体1個提出	
	リエステルパテ素材を学び、寸法通りの基本造形力を学ぶ		
4	マスコット 1	マスコットフィギュア製作	
	エポキシパテ素材で図面通りに4センチ程度のサイズで製作することを学ぶ		
5	マスコット 2	マスコットフィギュア1体提出	
	エポキシパテ素材で図面通りに4センチ程度のサイズで製作することを学ぶ		
6	複製 1	シリコン型製作	
	ねんど埋め、シリコン型製作、レジン複製を学ぶ		
7	複製 2	マスコットフィギュアのレジン複製	
	ねんど埋め、シリコン型制作、レジン複製を学ぶ		
8	仕上げ	複製マスコットフィギュア1体提出	
	レジン素材の仕上げを学ぶ		
9	人体造形 女性150mm	女性の人体造形製作	
	エポキシパテ素材を使っての人体造形製作		
10	人体造形 女性150mm	女性の人体造形製作	
	エポキシパテ素材を使っての人体造形製作		
11	人体造形 女性150mm	女性の人体造形製作	
	エポキシパテ素材を使っての人体造形製作		
12	人体造形 女性150mm	女性の人体造形製作	
	エポキシパテ素材を使っての人体造形製作		
13	人体造形 女性150mm	女性の人体造形製作	
	エポキシパテ素材を使っての人体造形製作		
14	人体造形 女性150mm	女性の人体造形1体提出	
	エポキシパテ素材を使っての人体造形製作		
15	人体造形評価	提出評価	
	制作人体の合同公開評価		
16			
17			

学校名: 大阪デザイナー専門学校	授業担当	学科名: フィギュアデザイン学科
教科名: PC演習 Zbrush基礎 (実習)	吉本 大輝 実務経験者	■ 1年 前期
到達目標	業界に求められるデジタルスカルプ技術の習得 ソフトの扱いかたを身につけ3Dスカルプチュア作品を制作する (成績評価の方法・基準) 出席率 ・ 課題評価	
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)
1	授業概要	
	3D造形についての基礎授業	
2	ZBrushの基礎	文字の骨組みデッサン②
	造形ツールのZbrushの概要を学ぶ	
3	人物の顔、作成チェック	顔制作
	まずはツールで造形をやってみる	
4	ZBrushの基礎	キャラクター制作
	Zbrushの基礎造形を学ぶ	
5	ZBrushの基礎・制作	キャラクター制作
	簡単な形からの造形を学ぶ	
6	ZBrushの基礎・制作	キャラクター制作
	実際のキャラクター制作を学ぶ	
7	ZBrushの基礎・制作	キャラクター制作
	実際のキャラクター制作を学ぶ	
8	ZBrushの基礎・制作	キャラクター制作
	実際のキャラクター制作を学ぶ	
9	ZBrushの基礎・制作	胸像制作
	胸像の制作	
10	ZBrushの基礎・制作	胸像制作
	胸像の制作	
11	ZBrushの基礎・制作	胸像制作
	胸像の制作	
12	ZBrushの基礎・制作	胸像制作
	胸像の制作	
13	ZBrushの基礎・制作	胸像制作
	胸像の制作	
14	3Dプリンタ出力・チェック	胸像出力
	胸像の出力	
15	課題評価・後期課題について	
	総合課題評価会	

学校名: 大阪デザイナー専門学校	授業担当	学科名: フィギュアデザイン学科	
教科名: フィギュア原型 1 (実習)	小林 照 実務経験者	■ 1年 後期	
到達目標	フィギュア原型製作し、製品にするための複製、塗装を学ぶ (成績評価の方法・基準) 出席率・課題評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	備考
1	フィギュア原型	フィギュア原型製作	
	得意な素材を選択し、フィギュア原型を製作する		
2	フィギュア原型	フィギュア原型製作	
	得意な素材を選択し、フィギュア原型を製作する		
3	フィギュア原型	フィギュア原型製作	
	得意な素材を選択し、フィギュア原型を製作する		
4	フィギュア原型	フィギュア原型製作	
	得意な素材を選択し、フィギュア原型を製作する		
5	フィギュア原型	フィギュア原型製作	
	得意な素材を選択し、フィギュア原型を製作する		
6	型取り	粘土埋め、シリコン型制作、レジン複製	
	粘土埋めを丁寧に行う		
7	型取り	粘土埋め、シリコン型制作、レジン複製	
	粘土埋めを丁寧に行う		
8	フィギュア仕上げ	複製フィギュア仕上げ	
	複製したものを磨く		
9	フィギュア仕上げ	複製フィギュア仕上げ	
	複製したものを磨く		
10	フィギュア仕上げ	複製フィギュア仕上げ	
	複製したものを磨く		
11	塗装	エアブラシによる塗装	
	完成した複製品に色を付ける		
12	塗装	エアブラシによる塗装	
	完成した複製品に色を付ける		
13	塗装	エアブラシによる塗装	
	完成した複製品に色を付ける		
14	塗装	エアブラシによる塗装	
	完成した複製品に色を付ける		
15	フィギュア評価アドバイス	作品アドバイス会	
	完成した複製品に色を付ける		
16			
17			

学校名: 大阪デザイナー専門学校	授業担当	学科名: マンガ学科	
教科名: マンガ制作 (実習)	中村 誠 実務経験者	■ 2年 前期	
到達目標	マンガ家デビューに向けて、マンガ雑誌の新人賞に応募する為の作品制作。 30ページ前後のマンガ制作を行う。 (成績評価の方法・基準) 出席率 ・ 課題評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	備考
1	マンガ制作 1	プロット、キャラ、テーマの制作	
	雑誌を想定した内容になっているか、読者の興味が引けるか		
2	マンガ制作 2	シナリオ制作	
	ストーリーの構成をチェック。読者雑誌を想定した内容になっているか		
3	マンガ制作 3	シナリオ確認	
	ストーリーの構成をチェック。読者雑誌を想定した内容になっているか		
4	マンガ制作 4	ネーム制作	
	進行状況チェック。個々にアドバイス。何度も修正をして完成度を上げる。		
5	マンガ制作 5	ネーム制作	
	進行状況チェック。個々にアドバイス。何度も修正をして完成度を上げる。		
6	マンガ制作 6	ネーム確認	
	ネームの確認。コマ割り、セリフ、演出の確認、アドバイス。		
7	マンガ制作 7	下描き制作	
	進行状況チェック。個々にアドバイス。何度も修正をして完成度を上げる。		
8	マンガ制作 8	下描き制作	
	進行状況チェック。個々にアドバイス。何度も修正をして完成度を上げる。		
9	マンガ制作 9	下描き制作	
	進行状況チェック。個々にアドバイス。何度も修正をして完成度を上げる。		
10	マンガ制作 10	下描き確認	
	下描きの確認。キャラや背景のデッサンがバランス良く描けているかチェック。		
11	マンガ制作 11	ペン入れ制作	
	ペン入れの作業。個々の作風に合わせてアドバイス。		
12	マンガ制作 12	ペン入れ制作	
	進行状況チェック。個々にアドバイス。何度も修正をして完成度を上げる。		
13	マンガ制作 13	ペン入れ確認	
	ペン入れのチェック。線の描き分けが出来ているか、完成度の確認。		
14	マンガ制作 14	トーン制作	
	トーンの作業。適切にトーンが貼れているか確認。アドバイス		
15	マンガ制作 15	トーンのチェック	
	トーンの作業。適切にトーンが貼れているか確認。アドバイス		
16	マンガ制作 16	完成チェック。	
	トーンの作業。適切にトーンが貼れているか確認。アドバイス		
17	マンガ制作 17	作品アドバイス会	
	仕上げの確認。完成度の確認。評価、アドバイス。		

学校名: 大阪デザイナー専門学校	授業担当	学科名: マンガ学科	
教科名: マンガ基礎 (実習)	木元 慶子 実務経験者	■ 1年 前期	
到達目標	マンガ制作の専門的な道具、付けペン、トーンの基本的な技術の習得。 (成績評価の方法・基準) 出席率 ・ 課題評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	備考
1	付けペン基礎、練習	ペンの基礎トレーニング。	
	付けペンにしっかりと慣れる為に描き込む。	使い方の説明。	
2	付けペン基礎、練習	カケアミの練習	
	マンガ表現の基礎テクニックを習得		
3	付けペン基礎、練習	質感表現の練習	
	マンガ表現の基礎テクニックを習得		
4	トーンの基礎、練習	トーンの練習	
	トーンの貼り方、使い方の習得		
5	トーンの基礎、練習	効果表現の練習	
	トーンで心理表現や効果の技術を習得		
6	マンガ原稿練習	マンガ作品の表紙イラストを制作	
	原稿用紙の使い方を習得と共に作画技術の向上。	ラフ制作	
7	マンガ原稿練習	マンガ作品の表紙イラストを制作	
	表紙イラストのラフチェック。マンガの内容が伝えられるか否か。	ラフ制作	
8	マンガ原稿練習	マンガ作品の表紙イラストを制作	
	表紙イラストの下描き開始。キャラ、背景のバランスを意識して制作	下描き制作	
9	マンガ原稿練習	マンガ作品の表紙イラストを制作	
	進行状況チェック。個々にアドバイス。何度も修正をして完成度を上げる。	下描き制作	
10	マンガ原稿練習	マンガ作品の表紙イラストを制作	
	下描きチェック。完成度の確認。	下描き制作	
11	マンガ原稿練習	マンガ作品の表紙イラストを制作	
	ペン入れ開始。習得した技術を使用して作業。	ペン入れ作業	
12	マンガ原稿練習	マンガ作品の表紙イラストを制作	
	進行状況チェック。個々にアドバイス。何度も修正をして完成度を上げる。	ペン入れ作業	
13	マンガ原稿練習	マンガ作品の表紙イラストを制作	
	ペン入れチェック。完成度の確認。	ペン入れ作業	
14	マンガ原稿練習	マンガ作品の表紙イラストを制作	
	トーン開始。習得した技術を使用して作業。	トーン作業	
15	マンガ原稿練習	マンガ作品の表紙イラストを制作	
	トーン開始。習得した技術を使用して作業。	トーン作業	
16	マンガ原稿練習	マンガ作品の表紙イラストを制作	
	トーン開始。習得した技術を使用して作業。	トーン作業	
17	マンガ原稿練習	マンガ作品の表紙イラストを制作	
	トーンチェック。完成度の確認。	完成作品チェック	

学校名: 大阪デザイナー専門学校		授業担当	学科名: マンガ学科
教科名: キャラクターデッサン (実習)		中村 誠 実務経験者	■ 1年 前期
到達目標	マンガ制作の為にキャラクター作画のレベルアップと、人体の構造を理解して色々なキャラを描ける為のトレーニングを行う。 (成績評価の方法・基準) 出席率・課題評価		4単位 68時数
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	備考
1	顔の描き方	様々なアングルで顔を描く。	
	キャラクターの命の顔の練習。基礎的なデッサン力の向上。		
2	顔の描き方	様々なアングルで顔を描く。	
	キャラクターの命の顔の練習。基礎的なデッサン力の向上。		
3	全身の描き方	正面、側面、背面を描く。	
	頭身や手足の長さ、体の構造を理解する。		
4	全身の描き方	正面、側面、背面を描く。	
	頭身や手足の長さ、体の構造を理解する。		
5	手足の描き方	様々なポーズの手足を描く。	
	手や足の構造を理解する。		
6	手足の描き方	様々なポーズの手足を描く。	
	手や足の構造を理解する。		
7	アオリ、俯瞰の練習。	上から下から見たアングルで全身を描く。	
	様々なアングルを描けるようにトレーニング。		
8	アオリ、俯瞰の練習。	上から下から見たアングルで全身を描く。	
	様々なアングルを描けるようにトレーニング。		
9	動きのあるポーズのトレーニング	ポーズカタログを見ながら全身を描く。	
	様々なポーズが描けるようにトレーニング		
10	動きのあるポーズのトレーニング	ポーズカタログを見ながら全身を描く。	
	様々なポーズが描けるようにトレーニング		
11	体型の描き分け	筋肉、細身、太めの描き分け	
	様々な体型が描けるようにトレーニング		
12	体型の描き分け	筋肉、細身、太めの描き分け	
	様々な体型が描けるようにトレーニング		
13	服のシワの練習。	服の写真を見ながら描く。	
	服のシワの構造を理解する。		
14	表情の練習。	喜怒哀楽の顔の描き分け。	
	感情表現が出来るようになる為の練習。表情筋の理解。		
15	キャラクターデザイン	指定のキャラ設定のデザインをする。	
	キャラクターの描き分けのトレーニング		
16	キャラクターデザイン	指定のキャラ設定のデザインをする。	
	キャラクターの描き分けのトレーニング		
17	キャラクターデザイン。	指定のキャラ設定のデザインをする。	
	キャラクターの描き分けのトレーニング		

学校名: 大阪デザイナー専門学校	授業担当	学科名: コミックイラスト学科	
教科名: キャラクターデッサン (実習)	奥田 一平 実務経験者	■ 1年 前期	
到達目標	基礎画力の向上 キャラクターを書くにあたっての注意点やポイントをアドバイスする (成績評価の方法・基準) 出席率・課題評価		4単位 68時数
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	備考
1	【顔、表情、髪の毛】1:各顔の立体表現省略表現ができていますか	資料を配布し確認を行いながら	課題: 11方向から見た
	基礎的なコミックアートのキャラクターの顔の書き方を学んでもらう	制作を進める	キャラクターの顔カット制作
2	【顔、表情、髪の毛】2	顔、表情に関する資料を配布し制作を行う	
3	【全身、男女、手、足】1:各パーツの構造の理解ができていますか	頭身、重心、バランスなどに対して	課題: 3方向から見たキャラクターの
	基礎的なコミックアートのキャラクターの全身の書き方を学んでもらう	ポイント、注意点を伝える	全身カット制作
4	【全身、男女、手、足】2	引き続き制作アドバイス	
5	【全身、男女、手、足】3	引き続き制作アドバイス	
6	【全身、男女、手、足】4	引き続き制作アドバイス	
7	【全身、男女、手、足】5	引き続き制作アドバイス	
8	【体型、年齢、デフォルメ】1:各パーツの表現手法ができていますか	筋肉のつき方、シワの描き方、省略の	課題: 老人、青年、子供の描き分け
	体型の描き分け、年齢の描き分け、デフォルメ表現を学び自身の絵の表現の幅を広げる	仕方を学ぶ	課題: 筋肉質、瘦せ型、ちびキャラ制作
9	【体型、年齢、デフォルメ】2	引き続き制作アドバイス	
10	【体型、年齢、デフォルメ】3	引き続き制作アドバイス	
11	【アングル】1:パースが理解できているか 立体が描けているか	構図の取り方や、間の使い方を学び	課題: あおり構図、俯瞰構図、
	キャラクターのアングルの書き分けを行い、パースについて学ぶ。	表現の幅を広げる	正面構図のキャラクターの制作
12	【アングル】2	引き続き制作アドバイス	
13	【ポーズ、服のシワ、靴】1:骨格の構造の理解ができていますか	キャラクターにポーズをとらせ、体の構造	課題: 服を着たキャラクター
	小物の構造を理解できているか	について学ぶ。小物の構造を学び制作を行う	(ポーズ付き) の制作
14	【ポーズ、服のシワ、靴】2	引き続き制作アドバイス	
15	【ポーズ、服のシワ、靴】3	引き続き制作アドバイス	
16	【ポーズ、服のシワ、靴】3	引き続き制作アドバイス	
17	【ポーズ、服のシワ、靴】3	引き続き制作アドバイス	

学校名: 大阪デザイナー専門学校	授業担当	学科名: コミックイラスト学科	
教科名: 制作実習 (実習)	牧野 小大 実務経験者	■ 1年 後期	
到達目標	作品プレゼン力の向上 展示会に参加し自身の作品を販売、発表を行いプレゼンに対する楽しさを実感してもらう (成績評価の方法・基準) 出席率・課題評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	備考
1	【関西コミティア準備】	イベントに参加するためのグッズの制作を行う	
	作品のコンセプトがしっかりしているか	印刷に関する知識を学んでもらう	
2	イベント参加に向けての注意点など確認1	文字の骨組みデッサン②	
	金銭のやりとりの注意点、接客に対する注意点、作品に対する注意点を学ぶ		
3	イベント参加に向けての注意点など確認2	引き続き制作、アドバイス	
4	イベント参加に向けての注意点など確認3	引き続き制作、アドバイス	この週末にイベント参加
5	【関西コミティア振り返り】	参加イベントに関しての振り返りを全員で行う	
	振り返りを行い自身の作品にいかせる答えが出せているか	次回の作品発表に反省を活かす	
6	【ブラッシュアップしよう】振り返りからの改善1	進級店、業界エキスポに向けての	
	修正点をはっきりさせ行えているか	作品手直しを行う	
7	【ブラッシュアップしよう】振り返りからの改善2	引き続き制作、アドバイス	
8	【再びチャレンジしよう】進級展、その他イベントについて	今後開催のイベントを伝達、自身の	
		発表の場を剪定する	
9	【魅せ方を考えよう】企画商品をより欲しいと思わせる術	反省を踏まえて制作に関して、企画をもう一度練り直し制作	
	ターゲットをしっかりと意識し企画を構成できているか	より購買意欲をみたす作品制作を行う	
10	【コミュニケーションについて考えよう】伝え方、発信方法など	SNSの戦略などを学ぶ	
	自身の制作したものをより多くの人に知ってもらうための方法を学ぶ		
11	【進級展に向けて1】	進級展に向けての作品制作、展示	
	制作する内容を自身でしっかりまとめているか	方法などを考える	
12	【進級展に向けて2】	進級展に向けての作品制作、展示	
		方法などを考える	
13	【進級展確認プレゼンテーション】1	進級店の作品の内容をクラスで	
	自分の強みを生かし、商品としてより魅力的なものを作成できているか	プレゼンを行い、ブラッシュアップを行う	
14	【進級展確認プレゼンテーション】2	進級店の作品の内容をクラスで	
		プレゼンを行い、ブラッシュアップを行う	
15	【進級展確認プレゼンテーション】3	進級店の作品の内容をクラスで	
		プレゼンを行い、ブラッシュアップを行う	
16	【進級展確認プレゼンテーション】4	進級店の作品の内容をクラスで	
		プレゼンを行い、ブラッシュアップを行う	
17	【進級展確認プレゼンテーション】5	進級店の作品の内容をクラスで	
		プレゼンを行い、ブラッシュアップを行う	

学校名: 大阪デザイナー専門学校		授業担当	学科名: コミックイラスト学科
教科名: カットイラスト (実習)		花谷 秀治 実務経験者	■ 2年 前期
到達目標	業界に求められる作品の制作 デザイン性の高い作品の制作方法を学びポートフォリオの充実を図る (成績評価の方法・基準) 出席率・課題評価		4単位 60時数
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	備考
1	【LINEスタンプ】: LINEスタンプの制作を行い、デザイン、作家 としても需要の高い作品を制作する	実販売申請まで行い、作家としての 意識を向上させる	
2	メイン画像・スタンプ画像・トークルームタブ画像 消費者の目線で作品を制作できているか	文字の骨組みデッサン②	
3	メイン画像・スタンプ画像・トークルームタブ画像	LINEスタンプ制作アドバイス	
4	メイン画像・スタンプ画像・トークルームタブ画像	LINEスタンプ制作アドバイス	
5	メイン画像・スタンプ画像・トークルームタブ画像	LINEスタンプ制作アドバイス	
6	メイン画像・スタンプ画像・トークルームタブ画像	LINEスタンプ制作アドバイス	
7	メイン画像・スタンプ画像・トークルームタブ画像	LINEスタンプ制作アドバイス	
8	幼稚園祭事イラスト 動物キャラ制作 消費者、クライアントの目線に立って制作を行えているか	動物のキャラクターを使った子ども向けイラストの制作 ターゲットをはっきり設けてデザイン性の高い作品を制作	A4サイズに4点制作
9	幼稚園祭事イラスト 動物キャラ制作	イラスト制作アドバイス	
10	幼稚園祭事イラスト 動物キャラ制作	イラスト制作アドバイス	
11	幼稚園祭事イラスト 動物キャラ制作	イラスト制作アドバイス	
12	幼稚園祭事イラスト 動物キャラ制作	イラスト制作アドバイス	
13	幼稚園祭事イラスト 動物キャラ制作	イラスト制作アドバイス	
14	幼稚園祭事イラスト 動物キャラ制作	イラスト制作アドバイス	
15	幼稚園祭事イラスト 動物キャラ制作	イラスト制作アドバイス	
16			
17			

学校名: 大阪デザイナー専門学校		授業担当	学科名: インテリアデザイン学科
教科名: 設計基礎 (実習)		金田 圭二 実務経験者	■ 1年 前期
到達目標	空間設計の基礎スキルの習得を目指す。住宅、店舗等を設計デザインする絵で求められる視点、素材の理解を促し、住宅設計の基本スキルを習得する。 (成績評価の方法・基準) 出席率 ・ 課題評価		4単位 60時数
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	備考
1	授業説明	授業目的 習得スキル 視点等	
2	スケールのリサーチ スケールへの興味度	文字の骨組みデッサン②	
3	空間の構成要素を学ぶ デザインへの興味度	住宅空間について学ぶ	
4	空間の構成要素を学ぶ	商業空間について学ぶ	
5	空間の構成要素を学ぶ 積極性	リサーチ	
6	空間の構成要素を学ぶ	発表	
7	モデル作成 制作手順の理解	模型制作の基礎演習	
8	モデル作成	模型制作の基礎演習	
9	設計課題『商業空間の提案』 視点、発想	テーマ設定、調査、(実測)	
10	設計課題『商業空間の提案』	イメージマップ作成	
11	設計課題『商業空間の提案』	機能整理、プランニング	
12	設計課題『商業空間の提案』 プランニングカ	プランニング	
13	設計課題『商業空間の提案』	プランニング アドバイス	
14	設計課題『商業空間の提案』	プランニング アドバイス	
15	設計課題『商業空間の提案』	プレゼンボード制作	

学校名: 大阪デザイナー専門学校		授業担当	学科名: インテリアデザイン学科
教科名: CAD製図 (実習)		小谷 美恵子 実務経験者	■ 1年 後期
到達目標	必須スキルとして求められるCAD操作技法を学ぶ。 前期の2次元操作の習得を基礎に、3次元操作に関する操作スキルを習得する。 (成績評価の方法・基準) 出席率 ・ 課題評価		4単位 60時数
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	備考
1	3D基礎演習	ツール説明	
	各ツール操作の理解度		
2	3D基礎演習	文字の骨組みデッサン②	
3	3D基礎演習	ツール説明	
4	実践演習 1	キャラクターを3D制作	
	ツール操作の応用力		
5	実践演習 1	キャラクターを3D制作	
6	実践演習 2	ソリス / レッド・アンド・ブルー制作	
7	実践演習 2	ソリス / レッド・アンド・ブルー制作	
8	実践演習3	マッキントッシュ 制作	
9	実践演習 4	My Roomデザイン	
	プランニングカ	課題説明 プランニング	
10	実践演習 4	My Roomデザイン	
		プランニング アドバイス	
11	実践演習 4	My Roomデザイン	
	図面制作力	図面作成	
12	実践演習 4	My Roomデザイン	
		図面作成	
13	実践演習 4	My Roomデザイン	
	CG制作技術	CG作成	
14	実践演習 4	My Roomデザイン	
		CG作成	
15	実践演習 4	My Roomデザイン	
	プレゼンセンス	プレゼンボード制作	

学校名: 大阪デザイナー専門学校	授業担当	学科名: インテリアデザイン学科	
教科名: ショップスタイル ショップデザイン(実習)	権藤 旭 実務経験者	■ 2年 前期	
到達目標	店舗のデザイン・設計手法を学ぶ。指導担当教官が実施設計をした物件の与条件(敷地、クライアントの要望等)のもと、実務に準じた課題指導を行う。 (成績評価の方法・基準) 出席率・課題評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	備考
1	店舗設計とは?	決定した業種業態についてのコンセプト、イメージ写真を作成	
2	コンセプト、イメージ写真発表、平面プラン作成	ラフプランとラフスケッチ作成	
3	平面プランとスケッチ発表,プラン修正	ラフプランとラフスケッチ作成	
4	修正プランと修正スケッチ発表	展開図作成	
5	展開図提出、修正	展開図提出、修正	
6	展開図提出、修正 図面制作スピード、正確さ	パース又下書き作成	
7	パース作成 1	パース作成	
8	パース作成2	パース作成	
9	パース作成3	パース作成	
10	パース、フォトショップ修正 プレゼンカ	パース、フォトショップ修正	
11	パース修正指導・作成 照明に関する理解	パースに沿って平面・展開図面修正	
12	パースに沿って平面・展開図面修正	平面・展開図着色	
13	平面・展開図着色	店舗ロゴ・コンセプト、見取図作成	
14	全体レイアウト	ボード制作	
15	課題提出、作品発表会	卒業制作に向けての課題説明	
16			
17			

学校名: 大阪デザイナー専門学校		授業担当	学科名: インテリアコーディネート学科	
教科名: パース (実習)		湯浅 禎也 実務経験者	■ 1年 前期	
到達目標	空間を表現するスケッチ力を学ぶ。 鉛筆デッサン力、色鉛筆、コピックとの着彩技術を学ぶ。 (成績評価の方法・基準) 出席率 ・ 課題評価			4単位 60時数
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	備考	
1	パースガイダンス	パースの基礎知識		
2	立方体作成	図法基礎を用い立方体作成		
3	基本インテリア下書き	図法を用い基本インテリア課題下書き作成		
4	応用インテリア下書き	図法を用い応用インテリア課題下書き作成		
5	応用インテリア下書き2	図法を用い応用インテリア課題下書き作成		
6	鉛筆パース	応用インテリア課題の鉛筆によるパース作成		
7	基本外観下書き	図法を用い基本外観課題下書き作成		
8	応用外観下書き	図法を用い応用外観課題下書き作成		
9	応用外観下書き2	図法を用い応用外観課題下書き作成		
10	鉛筆パース	応用外観課題の鉛筆によるパース作成		
11	インテリア課題1	インテリア課題1の下書き線画		
12	インテリア課題1	インテリア課題1の彩色		
13	インテリア課題2	インテリア課題2の下書き線画		
14	インテリア課題2	インテリア課題2の彩色		
15	インテリア課題3	予備課題		

学校名: 大阪デザイナー専門学校		授業担当	学科名: インテリアコーディネート学科	
教科名: CAD製図(実習)		小谷 美恵子 実務経験者	■ 1年 後期	
到達目標	必須スキルとして求められるCAD操作技法を学ぶ。 前期の2次元操作の習得を基礎に、3次元操作に関する操作スキルを習得する。 (成績評価の方法・基準) 出席率 ・ 課題評価			4単位 60時数
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	備考	
1	3D基礎演習	ツール説明		
	各ツール操作の理解度			
2	3D基礎演習	文字の骨組みデッサン②		
3	3D基礎演習	ツール説明		
4	実践演習1	キャラクターを3D制作		
	ツール操作の応用力			
5	実践演習1	キャラクターを3D制作		
6	実践演習2	ソリス / レッド・アンド・ブルー制作		
7	実践演習2	ソリス / レッド・アンド・ブルー制作		
8	実践演習3	マッキントッシュ 制作		
9	実践演習4	My Roomデザイン		
	プランニングカ	課題説明 プランニング		
10	実践演習4	My Roomデザイン		
		プランニング アドバイス		
11	実践演習4	My Roomデザイン		
	図面制作力	図面作成		
12	実践演習4	My Roomデザイン		
		図面作成		
13	実践演習4	My Roomデザイン		
	CG制作技術	CG作成		
14	実践演習4	My Roomデザイン		
		CG作成		
15	実践演習4	My Roomデザイン		
	プレゼンセンス	プレゼンボード制作		

学校名: 大阪デザイナー専門学校		授業担当	学科名: インテリアコーディネート学科	
教科名: コーディネート演習 (実習)		藤田 由香子 実務経験者	■ 2年 前期	
到達目標	住空間のプランニング、コーディネートスキルの向上。 与条件、イメージに沿った提案力の育成。 (成績評価の方法・基準) 出席率 ・ 課題評価			4単位 60時数
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	備考	
1	住宅コーディネート	課題説明 イメージワーク		
	提案内容の魅力			
2	住宅コーディネート	文字の骨組みデッサン②		
	与条件設定、分析力			
3	住宅コーディネート	平面プラン及びゾーニング		
	プランニング力			
4	住宅コーディネート	平面プラン及びゾーニング		
5	住宅コーディネート	平面プラン及びゾーニング		
6	住宅コーディネート	家具コーディネート		
	家具知識			
7	住宅コーディネート	平面図作成		
	図面作制力			
8	住宅コーディネート	平面図作成		
9	住宅コーディネート	平面図作成		
10	住宅コーディネート	断面図作成		
11	住宅コーディネート	断面図作成		
12	住宅コーディネート	照明計画、カラスキム作成		
13	住宅コーディネート	パース作成		
	CGパース制作力			
14	住宅コーディネート	パース作成		
15	住宅コーディネート/卒業課題説明	提出 発表		

学校名: 大阪デザイナー専門学校	授業担当	学科名: プロダクトデザイン学科	
教科名: 平面立体構成 (実習)	前野 鏡裕 実務経験者	■ 1年 前期	
到達目標	デザインにおける試作検証の重要性、効果を実践で理解する。 材料の構造/性質を踏まえた制作加工のノウハウを学ぶ。 (成績評価の方法・基準) 出席率 ・ 課題評価		
	4単位 68時数		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	備考
1	[制作加工講習] 厚みを考える	3mm厚のモデルボードを用いて 50mm立方体を制作。	
	[制作加工講習] 厚みを考える	3mm厚のモデルボードを用いて 50mm立方体を制作。	
2	[制作加工講習] 厚みを考える	3mm厚のモデルボードを用いて 50mm立方体を制作。	
	[制作加工講習] 厚みを考える	3mm厚のモデルボードを用いて 50mm立方体を制作。	
3	[制作加工講習] 構造と意匠	1.5mm板ダンボールを用い、 リキスツールの3分の1モデルを制作。	
	[制作加工講習] 構造と意匠	1.5mm板ダンボールを用い、 リキスツールの3分の1モデルを制作。	
4	[制作加工講習] 構造と意匠	1.5mm板ダンボールを用い、 リキスツールの3分の1モデルを制作。	
	[制作加工講習] 構造と意匠	1.5mm板ダンボールを用い、 リキスツールの3分の1モデルを制作。	
5	[制作加工講習] 構造と意匠	1.5mm板ダンボールを用い、 リキスツールの3分の1モデルを制作。	
	[制作加工講習] 構造と意匠	1.5mm板ダンボールを用い、 リキスツールの3分の1モデルを制作。	
6	[制作加工講習] 基準点、線、面	バスティルチェアの12分の1 スケールモデルを制作。	
	[制作加工講習] 基準点、線、面	バスティルチェアの12分の1 スケールモデルを制作。	
7	[制作加工講習] 基準点、線、面	バスティルチェアの12分の1 スケールモデルを制作。	
	[制作加工講習] 基準点、線、面	バスティルチェアの12分の1 スケールモデルを制作。	
8	[制作加工講習] 基準点、線、面	バスティルチェアの12分の1 スケールモデルを制作。	
	[制作加工講習] 基準点、線、面	バスティルチェアの12分の1 スケールモデルを制作。	
9	[木工切削] 五感でサイズ把握	ヒノキのブロックから 河原の小石をトレース制作。	
	[木工切削] 五感でサイズ把握	ヒノキのブロックから 河原の小石をトレース制作。	
10	[木工切削] 五感でサイズ把握	ヒノキのブロックから 河原の小石をトレース制作。	
	[木工切削] 五感でサイズ把握	ヒノキのブロックから 河原の小石をトレース制作。	
11	[木工切削] 五感でサイズ把握	ヒノキのブロックから 河原の小石をトレース制作。	
	[木工切削] 五感でサイズ把握	ヒノキのブロックから 河原の小石をトレース制作。	
12	[木工切削] バターナイフ	無垢材から削り出し	
	[木工切削] バターナイフ	無垢材から削り出し	
13	[木工切削] バターナイフ	無垢材から削り出し	
	[木工切削] バターナイフ	無垢材から削り出し	
14	[木工切削] バターナイフ	無垢材から削り出し	
	[木工切削] バターナイフ	無垢材から削り出し	
15	[木工切削] カトラリー制作	無垢材から削り出し	
	[木工切削] カトラリー制作	無垢材から削り出し	
16	[木工切削] カトラリー制作	無垢材から削り出し	
	[木工切削] カトラリー制作	無垢材から削り出し	
17	[木工切削] カトラリー制作	無垢材から削り出し	
	[木工切削] カトラリー制作	無垢材から削り出し	

学校名: 大阪デザイナー専門学校	授業担当	学科名: プロダクトデザイン学科	
教科名: 平面立体構成 (実習)	前野 鏡裕 実務経験者	■ 1年 後期	
到達目標	デザインにおける試作検証の重要性、効果を実践で理解する。 材料の構造/性質を踏まえた制作加工のノウハウを学ぶ。 (成績評価の方法・基準) 出席率 ・ 課題評価		
	4単位 68時数		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	備考
1	[検証/改善]	ケント紙を用いて卵を守る装置を制作	
	エッグドロップ制作	試作検証	
2	[検証/改善]	試作検証	
	エッグドロップ制作		
3	[検証/改善]	試作検証	
	エッグドロップ制作		
4	[検証/改善]	発表	
	エッグドロップ制作		
5	[構造と造形]	照明ベース制作	
	球体照明 ベース制作		
6	[構造と造形]	照明ベース制作	
	球体照明 ベース制作		
7	[構造と造形]	照明ベース制作	
	球体照明 ベース制作		
8	[構造と造形]	ケント紙シェード制作	
	球体照明 シェード制作		
9	[構造と造形]	ケント紙シェード制作	
	球体照明 シェード制作		
10	[構造と造形]	ケント紙シェード制作	
	球体照明 シェード制作	発表	
11	平面立体パズル	平面形状、立体形状、どちらでも 成立するパズルを無垢材で制作する。	
12	平面立体パズル	部材切削・研磨	
13	平面立体パズル	部材切削・研磨	
14	平面立体パズル	部材切削・研磨	
15	平面立体パズル	仕上げ	
16	平面立体パズル	ケース制作	
17	平面立体パズル	手直し、作品撮影	

学校名: 大阪デザイナー専門学校	授業担当	学科名: プロダクトデザイン学科	
教科名: 描写技法演習 (実習)	宮坂 博子 実務経験者	■ 2年 前期	
到達目標	「PhotoShop」の基礎を学び画像加工の習得。描画ツールを利用してのレンダリングと表現方法の描画ツールを利用してのレンダリングと表現方法の習得。 (成績評価の方法・基準) 出席率 ・ 課題評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	備考
1	基礎		4単位 60時数
	ビットマップ画像の理解。色調補正、選択範囲と利用		
2	基礎	文字の骨組みデッサン②	
	自由変形、レイヤー調整レイヤー、レイヤーマスク		
3	基礎		
	レイヤースタイル、データ書き出し、その他コマンド利用		
4	画像加工、合成	雰囲気のあるビジュアルを表現	
	各自1点の元画像と必要素材を準備、画像合成	できているか	
5	画像加工、合成	雰囲気のあるビジュアルを表現	
	各自1点の元画像と必要素材を準備、画像合成	できているか	
6	画像加工、合成	雰囲気のあるビジュアルを表現	
	各自1点の元画像と必要素材を準備、画像合成	できているか	
7	平面レンダリング: アナログ線画をスキャン。	描き込みの完成度。	
	乗算モード利用。手書き風のレンダリングを完成させる	奥行きなどの表現ができているか	
8	平面レンダリング: アナログ線画をスキャン。	描き込みの完成度。	
	乗算モード利用。手書き風のレンダリングを完成させる	奥行きなどの表現ができているか	
9	平面レンダリング: アナログ線画をスキャン。	描き込みの完成度。	
	乗算モード利用。手書き風のレンダリングを完成させる	奥行きなどの表現ができているか	
10	立体レンダリング: アナログ線画をスキャン。	伝わるアングルで表現できているか	
	乗算モード利用。手書き風のレンダリングを完成させる		
11	立体レンダリング: アナログ線画をスキャン。	伝わるアングルで表現できているか	
	乗算モード利用。手書き風のレンダリングを完成させる		
12	立体レンダリング: アナログ線画をスキャン。	伝わるアングルで表現できているか	
	乗算モード利用。手書き風のレンダリングを完成させる		
13	平面と立体レンダリング: 各コースでデザインした作品を準備。	伝わるアングルで表現できているか	
	手書き風のレンダリングを完成させる。		
14	平面と立体レンダリング: 各コースでデザインした作品を準備。	伝わるアングルで表現できているか	
	手書き風のレンダリングを完成させる。		
15	平面と立体レンダリング: 各コースでデザインした作品を準備。	伝わるアングルで表現できているか	
	手書き風のレンダリングを完成させる。		
16			
17			

学校名: 大阪デザイナー専門学校	授業担当	学科名: ファッションデザイン学科	
教科名: デッサン1 (実習)	安本 照美 実務経験者	■ 1年 前期	
到達目標	人体の描き方と服の基礎的なアイテムのイラスト技術を習得する。 素材と質感の表現方法の習得。 (成績評価の方法・基準) 出席率・課題評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	備考
1	基本プロポーションの理解	9頭身ボディのブロックとバランス の理解	
2	片足重心ポーズのデッサン1	文字の骨組みデッサン② 練習 正面	
3	片足重心ポーズのデッサン2	片足重心ポーズのデッサン4体の 練習 斜め	
4	ブラウスとスカートのスタイル画とハンガーイラスト1	下書き&オリジナルデザイン	
5	ブラウスとスカートのスタイル画とハンガーイラスト2	清書とペン入れ	
6	ブラウスとスカートのスタイル画とハンガーイラスト3	コピックによる着色方法	
7	シャツとパンツスタイル画とハンガーイラスト1	下書き&オリジナルデザイン	
8	シャツとパンツスタイル画とハンガーイラスト2	清書とペン入れ	
9	シャツとパンツスタイル画とハンガーイラスト3	コピックによる着色方法	
10	前半の復習	オリジナルデザインのスタイル画提出	
11	ワンピーススタイル画とハンガーイラスト1	下書き&オリジナルデザイン	
12	ワンピーススタイル画とハンガーイラスト2	清書とペン入れ	
13	ワンピーススタイル画とハンガーイラスト3	コピックによる着色方法	
14	メンズプロポーションスタイル画とハンガーイラスト1	下書き&オリジナルデザイン	
15	メンズプロポーションスタイル画とハンガーイラスト2	清書とペン入れ	
16	メンズプロポーションスタイル画とハンガーイラスト3	コピックによる着色方法	
17	総復習	テーマに沿ったデザインイラストの 作成4体の提出	

4単位
68時数

学校名: 大阪デザイナー専門学校	授業担当	学科名: ファッションデザイン学科	
教科名: パターンメイキング (実習)	中塚 喜美子 実務経験者	■ 1年 前期	
到達目標	ベーシックアイテムのマスターパターンとドレーピング技術の習得。 (成績評価の方法・基準) 出席率・課題評価		
4単位 68時数			
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	備考
1	各種名称と採寸箇所計算	パターンメイキング用語を知る	
	二人一組での人体の正しい採寸の仕方と各部名称の確認		
2	スカート原型、5種参考製図	文字の骨組みデッサン②	
		スカート5種類の参考製図作成	
3	ベーシック・タイトスローパー・袖原型	原型の理解と各部名称、サイズ展開	
		の確認	
4	ダーツ展開	ショルダー、ウエスト、アームホールへの	
		ダーツ展開と考え方	
5	袖応用パターン	レグオブマトン・ビショップ・フレアなど	
	袖の原型を使った袖応用パターンの板書		
6	シャツパターン参考製図1	台襟付きシャツカラー短冊あきの	
		シャツパターン参考製図板書	
7	シャツパターン参考製図2	オープンカラーシャツのドロップあき	
		シャツパターン参考製図板書	
8	シャツ実物パターン制作1	台襟付きシャツの実物製図1	
9	シャツ実物パターン制作2	台襟付きシャツの実物製図2	
10	ドレーピング基礎	ボディを使ったドレーピングの基礎と手法	
11	スカートドレーピング1	スカートのドレーピング(セミフレア)1	
12	スカートドレーピング2	スカートのドレーピング(セミフレア)2	
13	スカートドレーピングトレース	ドレーピングからパターンへのトレース	
		の手法の習得	
14	身頃ドレーピング基礎	見頃のドレーピング(シャツ)の	
		手法の習得	
15	前期まとめ	前期のパターンメイキングのまとめ	
		演習問題	
16	前期テスト	前期テスト(名称～実物製図)	
17	総復習	テスト直しと復習	

学校名: 大阪デザイナー専門学校	授業担当	学科名: ファッションデザイン学科	
教科名: 裁断縫製技術(実習)	神庭 利美 実務経験者	■ 1年 前期	
到達目標	ベーシックアイテムの縫製技術の習得と布や機材の取り扱い方法の履修。 正しい縫製手順を覚える。 (成績評価の方法・基準) 出席率・課題評価		
4単位 68時数			
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	備考
1	手縫い ぐし縫い・各種まつり5種	基本となる手縫いと手まつり縫い	
		5種類の習得	
2	ミシンの使用 直線、カーブ縫い	文字の骨組みデッサン②	
3	スカート 下準備 芯貼り、ロックミシン	スカートの下準備、ロックミシンの	
		各部説明と縫製練習	
4	スカート サイドシームポケット 裾上げ	スカート縫製 ポケット、裾奥手まつり	
5	フラットニットファスナー 部分縫い	フラットニットファスナーの縫製手順演習	
6	部分縫い 袖口開き 1	袖口短冊あき、ドロップあき 部分縫い	
		下準備	
7	部分縫い 袖口開き 2	袖口短冊あき、ドロップあき 部分縫い	
		完成	
8	シャツ 下準備 芯貼り、ロックミシン	シャツの下準備 裁断、芯、テープ	
		、ロックミシン処理、見頃の实物縫製	
9	シャツ 袖	袖口の实物縫製	
10	シャツ 仕上げ、仕様書作成	仕上げ、仕様書の説明、記入	
11	部分縫い 衿バリエーション	衿の部分縫い 台襟、スタンドカラー	
		、開襟	
12	部分縫い 袖バリエーション 1	フレア、ギャザー、ラグランなど	
		部分縫製	
13	部分縫い 袖バリエーション 2	フレア、ギャザー、ラグランなど	
		部分縫製	
14	部分縫い 袖バリエーション 3	フレア、ギャザー、ラグランなど	
		部分縫製	
15	部分縫い ファスナーのつけ方	コンシールファスナー	
		部分縫製	
16	後期下準備 (ボトムス) 1	ボトムスの下準備 1	
17	後期下準備 (ボトムス) 2	ボトムスの下準備 2	

学校名: 大阪デザイナー専門学校		授業担当	学科名: 特殊メイク学科
教科名: 専攻実習1 (実習)		寺川 万里子 実務経験者	■ 1年 前期
到達目標	素材やメイクについてなどの基礎知識を学び、彫刻技術の基盤を身につける。 キャラクターや作品を作るうえでのデザインや機能性をアドバイス。 (成績評価の方法・基準) 出席率・課題評価		4単位 68時数
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	備考
1	傷メイク基礎①: ワックスビルドアップを用いた傷メイクの手法を学ぶ	ナチュラルプラストワックスを用いた傷メイク	
	モデルへのメイクマナー、パーソナルスペースについて説明。	の手法をモデルを使い実技で学ぶ	
2	傷メイク基礎②: ティッシュドレイテックスを用いた火傷メイクの手法を学ぶ	文字の骨組みデッサン②	
	レイテックスの素材について、アレルギーやメイク以外の使用方法の講義	応用メイクを実技で学ぶ	
3	傷メイク基礎③: 手指欠損メイクの手法を学ぶ	ワックスビルドアップメイクの応用について	
	手指欠損メイクの手法を学び、疑似骨の作成を行う		
4	傷メイク基礎④: オールドエイジレイテックスの手法を学ぶ	レイテックスを用いたの、老けメイクの	
	アルコールバレットの使用法を学び、透明感のあるペイントを実技にて習得する。	手法について説明。	
5	エアープラン講義: エアープランの取り扱い、ペイント方法を学ぶ	エアープランの基礎知識講義。	
	取り扱い方、ペイント手法を学び、扱いこなせるように練習		
6	ライフキャスティングデモ: 顔の型取り制作の手順	次回、キャスティングの準備	
	ライフキャスティング (ハーフ) の型取り手順のデモンストレーション		
7	ライフキャスティング①: 4人1組チームにておこなう。	キャスティング作業	
	石膏の成型作業までを2回転おこなう (2人の顔型とり)		
8	ライフキャスティング②: 4人1組チームにておこなう。	キャスティング作業	
9	FOAMハーファブライエンスの彫刻 (人狼)	人狼メイク彫刻デモンストレーション	
	彫刻デモンストレーション	資料チェック、人狼彫刻①	
10	FOAMハーファブライエンスの彫刻 (人狼) ①	引き続き制作アドバイス	
11	FOAMハーファブライエンスの彫刻 (人狼) ②	引き続き制作アドバイス	
12	FOAMハーファブライエンスの彫刻 (人狼) ③	引き続き制作アドバイス	
	クレイウォール、フレンジ、フラッシュについて説明		
13	モールドイング作業デモンストレーション	モールドイング作業デモンストレーション	
	モールドイング作業	型取り作業	
14	FOAMメイクアブライエンス制作作業①	FOAM作業	
	素材の取り扱いについて講義の後、実技にてFOAMマスクを生成		
15	FOAMメイクアブライエンス制作作業②	FOAM作業	
	後期課題のデザイン画についてクラスミーティング		
16	特殊メイク 撮影 (人狼)	2人ペアにて実施、1人目がメイクを	
	3時間以内に完成、チェックの後、写真スタジオにて撮影	おこなう。(交代)	
17	特殊メイク 撮影 (人狼)	2人ペアにて実施、2人目がメイクを	
	3時間以内に完成、チェックの後、写真スタジオにて撮影	おこなう。(交代)	

学校名: 大阪デザイナー専門学校	授業担当	学科名: 特殊メイク学科	
教科名: 立体デッサン (実習)	畑 卓也 実務経験者	■ 1年 前期	
到達目標	イラストによるデザイン技術の向上。アクリル絵の具、水彩絵の具、色鉛筆などを用いての平面での基礎的な表現方法を学ぶ。 (成績評価の方法・基準) 出席率 ・ 課題評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	備考
1	人物ベースプリント 特殊メイクイラスト	特殊メイクの写真をみて、	4単位 68時数
	人物(モデル)の骨格のうえから、キャラクターを描くことを学ぶ	色鉛筆デッサン	
2	人狼デザイン画①	文字の骨組みデッサン②	
	特殊メイク、特殊造形AB授業とのコラボ課題	デザインを描く	
3	人狼デザイン画②	引き続き制作、アドバイス	
4	人狼デザイン画③	引き続き制作、アドバイス	
5	白黒模写 鉛筆デッサン①人物	モノクロデッサン	
	モノクロ写真から印影(光と影)を観察し、立体をイメージすることをトレーニング	(鉛筆による人物デッサン)	
6	白黒模写 鉛筆デッサン②人物	引き続き制作、アドバイス	
7	白黒模写 鉛筆デッサン③人物	引き続き制作、アドバイス	
8	アクリル絵の具を用いての描写基礎: カラー模写①特殊メイクキャラ	アクリル絵の具の特性について講義	
	人物の模写の中で絵の具の扱いに慣れ、色の重ねかたを身につける		
9	アクリル絵の具を用いての描写基礎: カラー模写②特殊メイクキャラ	引き続き制作、アドバイス	
10	アクリル絵の具を用いての描写基礎: カラー模写③特殊メイクキャラ	引き続き制作、アドバイス	
11	アクリル絵の具を用いての描写基礎: カラー模写④特殊メイクキャラ	引き続き制作、アドバイス	
12	特殊メイクキャラクターイラストの作成①	前期で学んだ描写手法を用いて、	
		映画の特殊メイクキャラクターを描く	
13	特殊メイクキャラクターイラストの作成②	引き続き制作、アドバイス	
14	特殊メイクキャラクターイラストの作成③	引き続き制作、アドバイス	
15	特殊メイクキャラクターイラストの作成④	引き続き制作、アドバイス	
16	特殊メイクキャラクターイラストの作成⑤	引き続き制作、アドバイス	
17	特殊メイクキャラクターイラストの作成⑥	完成した作品を用いて、クラス内で	
	完成 提出	合評会をおこなう	

学校名: 大阪デザイナー専門学校		授業担当	学科名: 特殊メイク学科
教科名: デジタルワーク (実習)		宮口将幸 実務経験者	■ 2年 前期
到達目標	業界に求められるデジタルスカルプ技術の習得。 ソフトの扱いかたを身につけ3Dスカルプチュア作品を制作する。 (成績評価の方法・基準) 出席率・課題評価		4単位 60時数
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	備考
1	Zbrushk本操作復習と顔の作り方	ソフトの扱い方、設定や動作について の基礎講義	
2	人物の顔を土台(球体)からの作成① ベーシックベース(球体)から人物の顔を作成。	文字の骨組みデッサン② の中で理解する。	
3	人物の顔を土台(球体)からの作成②	引き続き制作、アドバイス	
4	人物の顔を土台(球体)からの作成③ 眼球の作り方、追加オブジェクトの設定と統合について	引き続き制作、アドバイス	
5	人物の顔を土台(球体)からの作成④ 完成 3Dプリンタの出力について	引き続き制作、アドバイス 3Dプリンタの出力についての講義	
6	人物の全身像の作成① 全身を作る際のオブジェクト選択について	追加オブジェクトの統合、分離の設定	
7	人物の全身像の作成②	引き続き制作、アドバイス	
8	人物の全身像の作成②	引き続き制作、アドバイス	
9	キャラクターの全身・あるいは半身像 製作①	授業にて取得した技術を用いて、 キャラクターの全身または半身像の制作	
10	キャラクターの全身・あるいは半身像 製作②	引き続き制作、アドバイス	
11	キャラクターの全身・あるいは半身像 製作③	引き続き制作、アドバイス	
12	キャラクターの全身・あるいは半身像 製作④ スカルプの着色について	引き続き制作、アドバイス 着色方法の説明	
13	キャラクターの全身・あるいは半身像 製作⑤	引き続き制作、アドバイス	
14	キャラクターの全身・あるいは半身像 製作⑥	引き続き制作、アドバイス	
15	キャラクターの全身・あるいは半身像 製作⑦ 完成。合評会	引き続き制作、アドバイス 完成作品をクラス内で合評。	
16			
17			

学校名: 大阪デザイナー専門学校		授業担当	学科名: 研究科
教科名: ゼミナル(実習)		田村 勝彦 実務経験者	■ 前期
到達目標	作品発表 デビューを前提に自らの表現題材、表現手法を研究。 デザイン、美術史への理解を深める事で自己の作品の歴史的な立ち位置を研究。 (成績評価の方法・基準) 出席率・課題評価		4単位 60時数
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	備考
1	表現史研究①	デザイン、美術作品の研究	
		制作された時代背景の理解	
2	表現史研究②	デザイン、美術作品の研究	
		制作された時代背景の理解	
3	表現史研究③	デザイン、美術作品の研究	
		制作された時代背景の理解	
4	表現史研究④	デザイン、美術作品の研究	
		制作された時代背景の理解	
5	表現史研究⑤	デザイン、美術作品の研究	
		制作された時代背景の理解	
6	制作A①	オリジナル作品制作	
		企画 構想	
7	制作A②	オリジナル作品制作	
8	制作A③	オリジナル作品制作	
9	制作A④	オリジナル作品制作	
		完成	
10	プレゼン	授業内講評会	
11	制作B①	オリジナル作品制作	
		制作Aを元にシリーズ展開 公募展出品	
12	制作B②	オリジナル作品制作	
13	制作B③	オリジナル作品制作	
14	制作B④	オリジナル作品制作	
		完成	
15	プレゼン	授業内講評会	
16			
17			

学校名: 大阪デザイナー専門学校		授業担当	学科名: 研究科
教科名: デジタル実習 (実習)		杉浦 由紀 実務経験者	■ 前期
到達目標	デジタル表現の向上。 就職 デビュー各自の進路に合わせた媒体制作。 (成績評価の方法・基準) 出席率 ・ 課題評価		4単位 60時数
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	備考
1	リアルイラスト表現①	デジタル表現復習	
2	リアルイラスト表現②	文字の骨組みデッサン②	
3	オリジナル制作①	展示作品、ポートフォリオ作品など 各自の進路に合わせ制作プラン提案	
4	オリジナル制作②	プランチェック	
5	オリジナル制作③	制作	
6	オリジナル制作④	制作	
7	オリジナル制作⑤	制作 中間チェック	
8	オリジナル制作⑥	制作 完成	
9	プレゼン	授業内講評会	
10	職業実践課題制作①LINEスタンプ制作・申請	LINEスタンプ制作を題材にデザイン の需要と供給の研究	
11	職業実践課題制作②LINEスタンプ制作・申請	企画立案 チェック	
12	職業実践課題制作③LINEスタンプ制作・申請	制作	
13	職業実践課題制作④LINEスタンプ制作・申請	制作 中間チェック	
14	職業実践課題制作⑤LINEスタンプ制作・申請	制作 完成	
15	プレゼン	授業内講評会	
16			
17			

学校名: 大阪デザイナー専門学校		授業担当	学科名: 研究科
教科名: 表現実習 (実習)		福永 紀昭 実務経験者	■ 前期
到達目標	人物を対象物として観察力、表現力の向上を目指す。 (成績評価の方法・基準) 出席率・課題評価		4単位 60時数
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	備考
1	クロッキー①	視点 対象の特徴を理解し効果的な	
		視点を選ぶ	
2	クロッキー②	文字の骨組みデッサン②	
		表現を研究	
3	クロッキー③	描くリズム 短時間表現の中で強調	
		省略のポイントを探る	
4	クロッキー④	表現糸を明確にする構図	
		画材研究	
5	クロッキー⑤	まとめ 完成	
6	固定ポーズ (立ちポーズ) ①	構図の予測 プロポーションの測定	
7	固定ポーズ (立ちポーズ) ②	構図を決定	
8	固定ポーズ (立ちポーズ) ③	重心の観察 面の連続性への理解	
9	固定ポーズ (立ちポーズ) ④	立体表現	
10	固定ポーズ (立ちポーズ) ⑤	完成	
11	固定ポーズ (座ポーズ) ①	構図研究	
		画材研究	
12	固定ポーズ (座ポーズ) ②	面の連続性への理解	
13	固定ポーズ (座ポーズ) ③	描写を通じ光源、陰影理解	
14	固定ポーズ (座ポーズ) ④	背景を含む空間表現	
15	固定ポーズ (座ポーズ) ⑤	完成	
16			
17			