

宝塚大学 東京メディア芸術学部 メディア芸術学科 2022年度 実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

| 担当教員 | 専/兼 | 科目No. | 科目分類 | 授業科目名 | 単位数 | ページ | 実務経験概要 | 授業内容 |
|--------|-----|--------------|------|-----------------------|-----|-----|---|---|
| 芦谷 耕平 | 専任 | AN 266 | 専門選択 | アニメデジタル基礎 | 2 | | 映像作家・アニメーター。商業アニメーターとして多くの作画監督を務める他、漫画家・映像作家としても作品を発表。 | Adobe Premiere/After Effectsを使用し、動画編集ツールの基礎的な使用法を学ぶ。 |
| | | IL/MD/MM 313 | 専門選択 | インデペンデント映像及びアニメーション概論 | 2 | | | 世界各国のアート系映像作家の作品から、歴史、映像分野の特性などを解説する。 |
| | | MA/AN 415 | 専門選択 | 現代マンガアニメ研究 | 2 | | | 「ジョジョの奇妙な冒険」荒木飛呂彦の漫画術」を主な題材に、現代マンガの制作手法・発表形態・媒体等について学ぶ。 |
| | | MA 554 | 専門選択 | マンガ制作実習 I | 2 | | | 卒業制作に向けアイデアを練る作業と、選考作家・過去作品研究の講義を並行して行う。 |
| 有富 洋平 | 兼任 | GA 359 | 専門選択 | 3DCG I | 2 | | クリエイターとしてキャラクターモデリング業務やVRイベント空間の構築を行う。 | Blenderによるモデリング、マテリアル作成、UV展開、テクスチャ作成、リギング、アニメーション作成などを身につける。 |
| | | MD 378 | 専門選択 | メディアCG表現 I | 2 | | | Blenderの基本的な使い方を理解し、3Dモデルの制作手法、マテリアルやテクスチャーでの質感をつける方法などを学ぶ。 |
| | | GA 459 | 専門選択 | 3DCG II | 2 | | | 背景モデル制作に必要な基礎知識やテクスチャーの質感を向上させる方法を身につける。 |
| | | MD 480 | 専門選択 | メディアCG表現 II | 2 | | | Blenderでのアニメーション作成を中心に、パーティクルを使用した効率的な背景モデルの配置や動画として書き出す方法を学ぶ。カメラアニメーションやカメラの切り替える方法を学ぶ。実際にレンダリングの際に起こりがちなトラブルの対処法などを学び、最終的に説得力のある動画を制作することを目的とする |
| 池端 規恵子 | 兼任 | MD 319 | 専門選択 | 映像表現論 | 2 | | 映画スポット編集、ドキュメンタリー番組演出を務める。映像作品が各国にて特別賞を受賞 | 実社会で用いられるメディアや映像等について、具体的事例を用いながら解説する。 |
| 市野 治美 | 専任 | MA 118 | 専門選択 | ストーリー創作基礎 | 2 | | 漫画家としてファンタジーマンガを発表。その他、漫画原作者、イラストレーターとしても活動。現在は広告系・教育系マンガの企画制作なども手がけている。 | オリジナルのストーリー作品を制作することを通じて、自らの意図を相手に伝えるための文章力を身につける。 |
| | | MA 227 | 専門選択 | コミックイラスト概論 | 2 | | | 1900年から現在までのコミックイラスト作品を取り上げ、作家、技法を紹介する。 |
| | | MA 511 | 専門選択 | 物語文化論 | 2 | | | 日本の文芸、芸能の歴史を解説し、各自の創作に活用できる分析手法を修得する。 |
| | | MA 553 | 専門選択 | キャラクター造形演習 | 2 | | | オリジナルキャラクターを自在に創作する実力と、商業的な企画力、プレゼンテクニックを身につける。 |
| 伊丹谷 良介 | 兼任 | MM 114 | 専門選択 | ロックミュージック概論 I | 2 | | ミュージシャンとしてアジアを中心に年間300本のライブを敢行。著名人とのコラボレーションも多数。現在HATAKE BANDのヴォーカルとしても活動中。 | ロックミュージックの誕生から現在までの変化について、各ジャンル・スタイルに分類、解説を行い、現代音楽としてのロックの特性について論じる。 |
| | | MM 214 | 専門選択 | ロックミュージック概論 II | 2 | | | |
| 井上 幸喜 | 専任 | GA 501 | 専門必修 | 卒業研究 I | 2 | | ゲームクリエイター、アートデザイナー、シナリオライター。Play Station用ソフト『クローゼズゲート』の企画・アートディレクションを担当。ジェットグラフィックスを設立。30本以上のゲーム制作に携わる。 | 学びの集大成としてゲーム要素を含む作品を制作し、プレゼンテーションを行う。 |
| | | GA 502 | 専門必修 | 卒業研究 II | 2 | | | |
| | | GA 268 | 専門選択 | ゲームシナリオ制作 | 2 | | | ゲーム作品特有のシナリオ技法を学ぶ。ゲームシステムの中核となるストーリーを組み立て、ゲーム作品の企画原案まで発展させることを学ぶ。 |
| | | GA/MD 316 | 専門選択 | 企画・発想法とプレゼンテーション技法 | 2 | | | ゲームの発想法、アイデアシートの作成法、企画書への落とし込みの手法を学ぶ。また、自ら作成した企画書を基に効果的なプレゼンテーションの手法を学ぶ。 |
| | | GA/MD 360 | 専門選択 | ゲームキャラクターデザイン | 2 | | | デジタルコンテンツにおけるキャラクターデザインの手法を学ぶ。 |
| | | GA 563 | 専門選択 | ゲーム企画演習 IV | 2 | | | 少人数グループによるゲームのプロトタイプ制作を通じて、UI/UX、スケジュールやコミュニケーションなどの重要性を理解する。 |
| 王 子江 | 兼任 | AN/MM 290 | 専門選択 | 水墨画 | 2 | | 水墨画家。内閣総理大臣賞など受賞歴多数。NHKテレビ水墨画講師経験あり。 | 水墨画初心者向けの基礎作りの授業。水墨画の画材説明・使い方から入り、水墨画の最も基礎となる「線」の練習と線描を中心として行う。 |
| | | MA 369 | 専門選択 | デジタルマンガ表現技法 I | 2 | | | PCを使用してモノクロマンガ作品を制作するための基礎を学ぶ。ツールは主にCLIP STUDIO PANTを使用する。 |
| | | MA 469 | 専門選択 | デジタルマンガ表現技法 II | 2 | | | CLIP STUDIO PANTにおけるトーンワークなどの基本技術の他、背景作画、特殊効果処理など、マンガ作品のクオリティアップに欠かせない技術を学ぶ。 |

| 担当教員 | 専/兼 | 科目No. | 科目分類 | 授業科目名 | 単位数 | ページ | 実務経験概要 | 授業内容 |
|--------|-----|-----------|------|---------------|-----|-----|--|---|
| 青田 めい | 専任 | MA 374 | 専門選択 | マンガ制作基礎 | 2 | | 商業漫画家。東海大学芸術学研究科造型芸術専攻修士課程修了。 4コママンガやコミックイラストを中心に制作活動を行う。 | オリジナルマンガを制作する。プロット、キャラクター作り、ネーム、原稿という手順で作成する。 |
| | | MA 555 | 専門選択 | マンガ制作実習Ⅱ | 2 | | | 劇画、四コマ、電子配信マンガ、ゲーム設定、アニメ設定、ライトノベル設定映像配信設定など広義な意味でのマンガ制作の企画制作演習、検証研究を行う。 |
| | | MM 104 | 専門選択 | コンピュータデザイン基礎Ⅰ | 2 | | | コンピュータを使用したデザイン制作の基礎を学ぶ。デザインの現場で使用される代表的なソフトウェアAdobe Photoshop、Adobe Illustratorの基本的な使用方法を学び、各ソフトウェアの「アドビ認定プロフェッショナル」資格を取得可能なレベルのスキル習得を目指す。 |
| | | MM 204 | 専門選択 | コンピュータデザイン基礎Ⅱ | 2 | | | |
| 加藤 雅夫 | 兼任 | GE 118 | 基礎 | 情報と経済Ⅰ | 2 | | (株)テレビ東京上席執行役員等、メディア業界で長年活動。エンタテインメントとスポーツのコンテンツビジネスに従事。 | 情報メディアやエンタテインメント産業の最新動向を、経済的な側面を中心に紹介・検証しながら学習する。 |
| | | GE 217 | 基礎 | 情報と経済Ⅱ | 2 | | | |
| 金子 修 | 兼任 | GA/MD 160 | 専門選択 | モーショングラフィックスⅠ | 2 | | テレビ番組のディレクターを経て、現在は映像作家として活動。映画祭で数々の賞を受賞 | ゲーム、映像、web、広告など、どの業界でも必要とされるコンピューターグラフィックスの基本ツールを、実例を示しながら実践する。 |
| | | GA/MD 255 | 専門選択 | モーショングラフィックスⅡ | 2 | | | |
| 川野 智美 | 兼任 | MD/MM 367 | 専門選択 | デザイン基礎演習 | 2 | | グラフィックデザイナー。広告の企画立案からプロダクトデザインまで、製品・サービスのトータルデザインを得意とする。 | デザインに必要な基礎的要素を講義及び演習で学ぶ。演習ではPhotoshop、Illustratorを使用する。 |
| | | IL/MD 418 | 専門選択 | 広告表現概論 | 2 | | | 広告の基礎知識を身に付けた後、グループワークの手法で実践的な広告提案のテクニックを学ぶ。 |
| | | MD 481 | 専門選択 | デザイン企画論 | 2 | | | デザイナーとして必要となる企画力や、企画に必要な、調査・発想・表現・伝達を学ぶ。 |
| | | MD/IL 571 | 専門選択 | インフォメーションデザイン | 2 | | | デザイナーに要求される分析力、情報処理力、編集力を課題を通して理解を深めていく。 |
| | | MD/IL 573 | 専門選択 | アドバタイジング演習 | 2 | | | デザイナー業務の実際の現場について、ディスカッションしながら演習を行い広告の知識、表現について学ぶ。 |
| 北見 隆 | 専任 | IL 501 | 専門必修 | 卒業研究Ⅰ | 8 | | イラストレーターとして長年活躍として活動し、様々なジャンルの音楽制作を行っている。 | 各科目を通して、イラストレーションの基本的な技法、理論から実制作に関する具体的な技術指導まで、一貫して教授する。 |
| | | IL 502 | 専門必修 | 卒業研究Ⅱ | 8 | | | |
| | | IL 121 | 専門選択 | 発想表現 | 2 | | | |
| | | IL 219 | 専門選択 | イラストレーション概論Ⅰ | 2 | | | |
| | | IL 412 | 専門選択 | イラストレーション概論Ⅱ | 2 | | | |
| | | IL 557 | 専門選択 | イラストレーションⅢ | 2 | | | |
| 北村 伊知郎 | 兼任 | MD 126 | 専門選択 | メディアリテラシー | 2 | | 国際会議やコンベンションサービスを手がける企業にて、映像やメディア戦略に中心的に携わる。 | 実社会で用いられるメディアや映像等について、具体的事例を用いながら詳説する。 |
| 楠木 あると | 兼任 | MA 374 | 専門選択 | マンガ制作基礎 | 2 | | マンガ家。コメディやビジネスドラマなど幅広い分野での作品を出版している。 | オリジナルマンガを制作する。プロット、キャラクター作り、ネーム、原稿という手順で作成する。 |
| 坂口 博樹 | 兼任 | AN/MD 478 | 専門選択 | 音響制作 | 2 | | 作編曲家、音楽プロデューサーとして活動し、様々なジャンルの音楽制作を行っている。 | 音響制作ソフトなどを用いて、音を使用する作品の制作方法を教授する。 |
| | | AN/MD 551 | 専門選択 | 音楽 | 2 | | | |
| 澤田 美樹 | | MA 472 | 専門選択 | コミックイラスト演習Ⅱ | 2 | | クリエイティブ企業勤務の後、独立してフリーランスのイラストレーター・漫画家として活動する。 | 実務経験をもとに、作品制作の具体的な方法論、社会への発信の方法等を教授する。 |
| 四宮 義幸 | 兼任 | IL/MM 162 | 専門選択 | 造形表現演習Ⅰ | 2 | | 版画工房を経営。版画表現にとどまらず、多様な表現方法を用いて作品制作を続け、発表している。 | モノをとらえるための基礎的訓練となるデッサンと、実務経験をもとにした立体物制作の表現方法を扱う。 |
| | | IL 260 | 専門選択 | 版画表現 | 2 | | | |
| | | MM 350 | 専門選択 | デッサンⅡ | 2 | | | |
| 柴田 こずえ | 兼任 | IL 561 | 専門選択 | 絵本表現Ⅰ | 2 | | 長年にわたり絵本・画集の編集及び執筆の経験を有する。 | 表現としての絵本の制作について、実践的に教授する。 |
| 清水 友乃 | 兼任 | IL/MM 162 | 専門選択 | 造形表現演習Ⅰ | 2 | | 版画作家として多様な表現方法をもとに作品を発表している。 | モノをとらえるための基礎的訓練となるデッサンと、実務経験をもとにした立体物制作の表現方法を扱う。 |
| | | IL 260 | 専門選択 | 版画表現 | 2 | | | |
| | | MM 350 | 専門選択 | デッサンⅡ | 2 | | | |
| 城芽 ハヤト | 兼任 | IL 259 | 専門選択 | 絵画実習 | 2 | | イラストレーターとして作品発表を行うとともに、書籍の装丁や挿画を手がける。 | モノをとらえるための基礎的訓練となるデッサンと、実務経験をもとにした平面作品の表現方法を扱う。 |
| | | IL 361 | 専門選択 | 編集デザイン表現Ⅰ | 2 | | | |

| 担当教員 | 専/兼 | 科目No. | 科目分類 | 授業科目名 | 単位数 | ページ | 実務経験概要 | 授業内容 |
|-----------|------|--------------|------|-----------------|-----|-----|--|--|
| 瀬戸 早苗 | 兼任 | MA/IL/MD 479 | 専門選択 | コンピュータデザイン演習 | 2 | | デザイナー、DTPオペレーターとしてエディトリアルデザインや広告などを手がける。 | DTPの基本から実制作までを、実際の現場の実例も挙げながら詳説する。 |
| | | IL/MD 556 | 専門選択 | 編集デザイン表現Ⅱ | 2 | | | |
| 高田 美苗 | 専任 | IL 157 | 専門選択 | 空間構成 | 2 | | 企業においてデザイナーとして勤務後、フリーランスのイラストレーター・画家・デザイナーとして活動し、多数の作品を発表している。 | 平面から立体物まで、多様な表現技法を用いた作品制作の方法を教授する。 |
| | | IL/MM 261 | 専門選択 | イラストレーションⅠ | 2 | | | |
| | | IL 377 | 専門選択 | 造形表現演習Ⅱ | 2 | | | |
| | | IL/MD 461 | 専門選択 | 造形表現Ⅰ | 2 | | | |
| | | IL 568 | 専門選択 | 造形表現Ⅱ | 2 | | | |
| 西岡 悠妃 | 専任 | MM/IL 158 | 専門選択 | デッサンⅠ | 2 | | 日本画家。2021年度院展大観賞など受賞多数。 | 楽しく描くことで集中力を身につけ、絵の基本を学んでいく。また鉛筆の色の幅を増やすことで、イラストレーションを描く上で大事な基礎力を学ぶ。ポートフォリオに向けての制作も行う。 |
| 森 けい | 兼任 | GA 357 | 専門選択 | ゲームプログラミング入門 | 2 | | Webシステム開発やアプリやゲームの開発を行う。Unityを用いたゲーム開発経験あり。 | ゲームエンジンUnityを使用したゲーム制作を学習しながら、Unityの基礎知識と技能の習得を行う。 |
| たちばな いさぎ | 兼任 | MA 164 | 専門選択 | マンガ表現基礎 | 2 | | 漫画家として、漫画誌に連載を行う。 | 漫画の背景で日常的によく出てくるものなどの描き方を教授し、実際の作画方法について指導する。 |
| | | MA 267 | 専門選択 | マンガ表現研究 | 2 | | | |
| たぶき 正博 | 兼任 | IL/MD 269 | 専門選択 | 視覚表現Ⅰ | 2 | | 広告代理店にて勤務後、イラストレーターとして活躍。広告や商品パッケージを手掛けている。 | 製図などに必要な基本的な技術を教授し、イラストやCGなどの作品を制作の指導を行う。 |
| | | IL 363 | 専門選択 | 視覚表現Ⅱ | 2 | | | |
| 田淵 俊彦 | 兼任 | MD 129 | 専門選択 | 放送概論 | 2 | | テレビ局のプロデューサーとして、TV番組の制作に携わり、本の執筆も行っている。 | 実例を交えながら、放送の現状や特徴と機能、社会的影響力を教授する。 |
| 多和田 吏 | 兼任 | GA 358 | 専門選択 | ゲームサウンド演習 | 2 | | 作曲家、ピアニストとして活躍し、多くのゲーム音楽の制作に携わっている。 | 音楽や効果音が、どのように作られるのかを解説し、音源制作の指導を行う。 |
| 月岡 貞夫 | 特任 | AN/MM 130 | 専門選択 | 現代アニメ文化論Ⅰ | 2 | | アニメーターとして長年活躍し、数多くのアニメ作品を制作、後進の育成も手掛けている。 | アニメーションの歴史やアニメーション制作に必要な様々な表現について概説する。 |
| | | AN/MM 226 | 専門選択 | 現代アニメ文化論Ⅱ | 2 | | | |
| 西山 信行 | 兼任 | GA 566 | 専門選択 | インタラクティブ映像制作 | 2 | | ゲームプログラマーとして長年活躍し、アプリケーションの開発に携わる。 | インタラクティブコンテンツ制作に必要な手法と技術を基本から修得する。演習と課題制作を通して、プログラミングによる機能実装の仕組みを学習する。 |
| 橋本 三郎 | 兼任 | AN 132 | 専門選択 | アニメ制作・研究基礎Ⅰ | 2 | | 企業でのアニメーション業務を経て、アニメーションディレクターの他、TV、コマースの分野で活動している。 | アニメ制作の基本となる知識と考え方を学ぶ。アニメの歴史・技術の進化、表現力を研究。 実際のアニメーションの絵コンテを作成を通して、アニメ演出の役割を教授する。 |
| | | AN 229 | 専門選択 | アニメ制作・研究基礎Ⅱ | 2 | | | |
| | | AN/MD 312 | 専門選択 | アニメ演出論Ⅰ | 2 | | | |
| | | AN 466 | 専門選択 | アニメ演出論Ⅱ | 2 | | | |
| はとり あゆむ | 兼任 | AN 355 | 専門選択 | アニメ撮影技術Ⅰ | 2 | | アニメーション撮影監督、プロデューサーとして、アニメーション撮影の素材提供などに携わっている。 | 実務経験を基にしたデジタルアニメーションの制作過程と、編集技術の教授を行う。 |
| | | AN 467 | 専門選択 | アニメ撮影技術Ⅱ | 2 | | | |
| 原田 康 | 兼任 | MD 379 | 専門選択 | メディアプログラミング基礎 | 2 | | エンジニア、テクニカルディレクター。インタラクティブコンテンツの領域で10年以上の経験。 | TouchDesignerを使用し、様々なメディアを使用したプログラミングを学ぶ。PythonやGLSLと言った言語についても触れる。 |
| | | AN 477 | 専門選択 | ファンタジーと物語(物語作法) | 2 | | シナリオライターとして、アニメーションや映像作品の制作に携わっている。 | 物語を創る発想力、基本的スキルを教授し、シナリオ制作の指導を行う。 |
| | | AN/MD 552 | 専門選択 | シナリオ原作Ⅰ | 2 | | | |
| AN/MD 579 | 専門選択 | シナリオ原作Ⅱ | 2 | | | | | |
| 深谷 陽 | 兼任 | MA 373 | 専門選択 | ストーリーマンガ制作基礎 | 2 | | マンガ家。数多くの単行本を発売しており、映像化された作品もある。 | 漫画独特の表現であるコマワリの手法、そして最も重要と言われるキャラクターについて学び、短編のネームを制作する |
| 古瀬 登 | 専任 | AN 501 | 専門必修 | 卒業研究Ⅰ | 8 | | アニメーター、作画監督。多数の商業アニメーション作品で作画監督を務める。 | アニメーション制作の基本から、作品制作に必要なあらゆる技術を、業界の最新の動向を踏まえながら実践する。 |
| | | AN 502 | 専門必修 | 卒業研究Ⅱ | 8 | | | |
| | | AN 151 | 専門選択 | アニメスキルⅠ | 2 | | | |
| | | AN 253 | 専門選択 | アニメスキルⅡ | 2 | | | |
| | | AN 354 | 専門選択 | アニメ制作Ⅰ | 2 | | | |
| | | AN 375 | 専門選択 | アニメスキルⅢ(中割り) | 2 | | | |
| | | AN 454 | 専門選択 | アニメ制作Ⅱ | 2 | | | |
| | | AN 475 | 専門選択 | キーフレーム | 2 | | | |
| | | AN 558 | 専門選択 | アニメ制作Ⅲ | 2 | | | |
| AN 559 | 専門選択 | アニメ制作Ⅳ | 2 | | | | | |

| 担当教員 | 専/兼 | 科目No. | 科目分類 | 授業科目名 | 単位数 | ページ | 実務経験概要 | 授業内容 |
|----------------------------------|-----|--------------|------|----------------|-----|-----|---|--|
| 平敷 隆 | 兼任 | MA 165 | 専門選択 | マンガ背景美術Ⅰ | 2 | | 漫画家、アシスタントの業務経験を有する。 | マンガを制作する際に必要な背景の技術を、実例を示しながら実践する。 |
| | | MA 372 | 専門選択 | マンガ背景美術Ⅱ | 2 | | | |
| 真島 ヒロシ | 兼任 | GA/MD 161 | 専門選択 | 映像・演出Ⅰ | 2 | | ミュージックビデオ・TVCM企画演出の業務経験を有する。 | 長編映像作品を制作する際に必要な撮影・編集技術を、実例を示しながら実践する。 効果的な広告表現手法を、実例を示しながら実践する。 |
| | | MD 264 | 専門選択 | 映像・演出Ⅱ | 2 | | | |
| | | MD 561 | 専門選択 | CM表現研究 | 2 | | | |
| 松平 聡 | 兼任 | AN/MM 154 | 専門選択 | アニメ背景遠近法 | 2 | | アニメーション美術監督の業務経験を有する。 | アニメーション制作における背景美術の技術を、実例を示しながら実践する。 |
| | | AN 376 | 専門選択 | アニメ背景美術Ⅰ | 2 | | | |
| | | AN 455 | 専門選択 | アニメ背景美術Ⅱ | 2 | | | |
| | | AN 476 | 専門選択 | アニメ背景水彩表現 | 2 | | | |
| 松本 零士 | 兼任 | MA 116 | 専門選択 | 現代漫画文化論Ⅰ | 2 | | 『銀河鉄道999』などの代表作を有する日本漫画界の第一人者。 | 漫画制作の基礎的理論や発想法を、実例を示しながら実践する。 |
| | | MA 217 | 専門選択 | 現代漫画文化論Ⅱ | 2 | | | |
| 松吉 太郎 | 兼任 | IL/MD 364 | 専門選択 | グラフィックデザイン演習Ⅰ | 2 | | グラフィックデザイナー。ブックデザインからポスター、ロゴ、マーク、サイン計画などを手がける。 | ポスターやパンフレットをデザインする際に必要なグラフィックデザインの技術を、実例を示しながら実践する。 |
| | | MA/IL/MD 479 | 専門選択 | コンピュータデザイン演習 | 2 | | | |
| | | IL 411 | 専門選択 | 視覚伝達論 | 2 | | | |
| | | IL/MD 556 | 専門選択 | 編集デザイン表現Ⅱ | 2 | | | |
| | | IL/MD 569 | 専門選択 | グラフィックデザイン演習Ⅱ | 2 | | | |
| 真山 葉瑠 | 兼任 | GE 123 | 基礎 | 健康科学 | 2 | | 宝塚歌劇団・フィットネスクラブインストラクターとして活躍した経験を有する。舞台出演等多数。 | 身体表現のワークショップを通じて、自己解放やストレスの軽減。身体表現の楽しさ等を学ぶ。 |
| 宮下 善成 | 兼任 | GA 564 | 専門選択 | 3DCGⅢ | 2 | | CGデザイナー。CG制作会社の代表取締役を務める。 | 3DCGソフトHoudiniを用いたアニメーションを制作する際に必要な基本技術を、実例を示しながら実践する。 |
| | | GA 565 | 専門選択 | 3DCGⅣ | 2 | | | |
| 安田 隆浩 | 兼任 | IL/MD 156 | 専門選択 | 色彩構成 | 2 | | イラストレーター。童話の挿絵をはじめとして、本、CDのカバーイラスト、広告など幅広い創作活動を行っている。 | 表現の基礎的な技術を、実例を示しながら実践する。 |
| | | MM/IL 158 | 専門選択 | デッサンⅠ | 2 | | | |
| | | MM 216 | 専門選択 | 人物描写基礎 | 2 | | | |
| | | IL 362 | 専門選択 | イラストレーションⅡ | 2 | | | |
| | | IL 567 | 専門選択 | 絵本表現Ⅱ | 2 | | | |
| 山本 圭太 | 兼任 | MD 482 | 専門選択 | 空間演出演習 | 2 | | 空間演出・舞台照明演出などの実務経験を有する。 | |
| 吉岡 章夫 | 専任 | GA/MD 160 | 専門選択 | コンピュータグラフィックスⅠ | 2 | | 株式会社JETMAN取締役、クリエイティブディレクター。ゲームの開発手法を活かしたUIデザイン、コンテンツ企画の業務経験を有する。 | ゲーム、映像、web、広告など、どの業界でも必要とされるコンピューターグラフィックスの基本ツールを、実例を示しながら実践する。 ゲーム制作に必要な企画発想力、デザイン・プログラムの技術を、実例を示しながら実践する。 |
| | | GA/MD 255 | 専門選択 | コンピュータグラフィックスⅡ | 2 | | | |
| | | GA 356 | 専門選択 | ゲーム企画演習Ⅰ | 2 | | | |
| | | GA 458 | 専門選択 | ゲーム企画演習Ⅱ | 2 | | | |
| | | GA 562 | 専門選択 | ゲーム企画演習Ⅲ | 2 | | | |
| 吉田 光彦 | 兼任 | MA 351 | 専門選択 | ペン画表現研究Ⅰ | 2 | | 漫画家、イラストレーター。劇団のポスター、挿絵、イラストなどを手がける。 | ペン画に必要な描写の技術を、実例を示しながら実践する。 挿絵を描く際に必要な技術を、実例を示しながら実践する。 |
| | | MA 474 | 専門選択 | ペン画表現研究Ⅱ | 2 | | | |
| | | IL 515 | 専門選択 | 挿絵表現 | 2 | | | |
| 実務経験のある教員等による授業科目の単位数合計（重複科目を除く） | | | | | 246 | | | |