

卒業後の多様な将来像を見据えたカリキュラム。

1年生

コミックアートコースの学習領域

※授業名ではなく年次での主な学習領域を示しています。

■ 基礎学習

デッサン、クローキータン人体描写、キャラクターデザインなど、ベーシックなスキルを身につけます。



基礎科目・デッサン

■ イラスト作画基礎学習

デジタル作画、アナログ作画の両方で1枚絵制作の基礎を学びます。ストーリー作りの練習も行います。



■ コミックアートの高度な作画実習

1年生後半から2年生にかけて様々な授業でコミックアートの基本である「世界観表現と演出を伴ったキャラクターイラストレーション」の表現力の高度化に取り組みます。作画前に企画書や設定資料を作成し、何を伝えるか、どう伝えるか、そしてどう見せるかを考えてから作画に取り掛かることを基本とし、言葉や音による説明がない「1枚絵だからできる“伝える”表現」のアップグレードに挑戦します。



■ 特化スキルプログラム 1年後期～2年通期選択授業

1枚絵をしっかり描ける力を大前提にひとりのクリエイターとしてプラスアルファの能力を身につけて、専門職就職・フリーランス・作家活動・一般職でのデザイン業務などを視野に入れた特化スキルを習得。絵を描く力を拡張させた「武器」を個々が持てるようにすることを目指します。



3Dキャラクターモデリング

商業キャラクターデザイン

LIVE2Dアニメーション

原画作家・展示活動

デジタルフィギュア造形

動画編集・映像制作

グラフィックデザイン
漫画制作・アニメーション作画

2年生



■ コンテンツ&グッズ制作

イラスト単体ではなく、イラストを素材とした次の展開であるグッズや映像制作など、コンテンツ化技法を学びます。キャラクターグッズ系の企業への就職はもちろん、イベント出展や通信販売など幅広い分野に関係しています。制作過程でデザインツールの知識や技能を身につけることもできるのが特徴です。



グッズ制作

イラストブロック制作

■ 産学連携や各種プロジェクト

コミックアートコースには外部から様々な連携プロジェクトのオファーがあります。自分の得意な表現や好きな絵を描くだけでなく、クライアントの要望に応え成果を出すことができる能力は就職でもフリーでも必要となります。デザイン業務とセットになるケースも多く「どう見れば伝達効果上がるか」という1枚絵制作のヒントにもつながるデザイン的な視点も養えます。



MAP制作



街づくりコンセプトイラスト

研究科

■ 研究科の内容と取り組み内容

コミックアートの研究科は2年間では就職のための力をつけるのに時間が少ないと考える学生、またはフリーランスやアーティスト志望の学生が学びながら実際の活動を行う実証実験の期間と位置づけています。大学などと類似しており、個人でどれだけ自主的に取り組めるかがポイントであり、モチベーションの高さと計画性が試されます。

■ テーマ研修 (& キャリアプロモーション)

自らの研究目標を設定し、年間にわたって目標までのプロセスで自ら課題をその都度定めて取り組みます。まずは定期的な商業イラストの受注、ギャラリーでの個展開催、望む形での企業への就職など現実的で明確な目標を設定します。そのための必要なトレーニングやクリアすべき課題などを常に相談できる担当教員とともに頑張るという考え方を。

■ 既存の選択授業の受講

研究生は必要に応じて1年後期、2年通期、他の学科の授業を専門選択授業として受けることができます。スキルを深めたり広げたりすることができる機会としています。

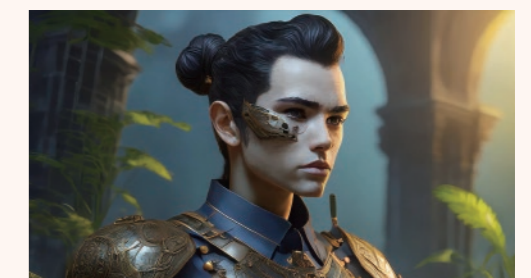
■ 個展の開催



■ 積極的なイベント出展



■ 3DCGなど未経験分野の学習



キャリアプロモーション

就職に向けた準備は1年生前期の終盤から始まります。自己分析から始まり職種研究などを通じて、自分の卒業後の方向性を検討し、履歴書作成練習やポートフォリオ、自己紹介動画などの制作にも取り組みます。



ポートフォリオ