

沖縄ラフ&ピース専門学校

全学科

教務担当者

(當山)

科目数	英語（前期）	担当教員名	ニッキー
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） 基礎英語力を身につけるために、基礎としての発音メソッドを学び、聞き取る力（部分から全体、キーワードからキーセンテンス）をそれぞれ段階を追って学んでいくカリキュラム （到達目標） 中高で学んだ英語の復習を踏まえ、語学を学ぶコツを取り入れ、基礎的なコミュニケーション能力を身につける			
	見出し	内容	
1	英語授業の概説	学習意欲を高めるために、英語の面白さについて学ぶ	
2	夢・目標を設定	英語の必要性を持つために文章書いてコミットメント	
3	常用英会話フレーズ①	感謝の英会話表現(様々なパターンのありがとう)	
4	多言語学習のすすめ	多言語で挨拶(8言語で「こんにちは、ありがとう、さよなら」を覚える)	
5	英語の源流・歴史	言語の派生の流れを知り、英語の歴史と民族と言語の関係を学ぶ	
6	英語の発音	苦手発音の克服方法(例：L とRの発音の区別)	
7	単語覚えるコツ①	英語の音素を使う単語の記憶法	
8	単語覚えるコツ②	英語の語源を使う単語の記憶法	
9	英語の表現力①	パターンで話せる英会話	
10	常用英会話フレーズ②	「とっさの一言」シリーズ	
11	英語のスラング（俗語）	知ってる単語の意外な意味、日常英会話によく出るスラング表現	
12	英語の表現力②	相手を褒める(外見全て、中身や才能など)	
13	英語の表現力③	様々なシチュエーションで相手を励ます表現	
14	前期授業の振り返り	ジョーリー	
15	前期試験	前期のテスト 総評	
試験の方法・評価法		テストを実施し、点数を評価	

沖縄ラフ&ピース専門学校

全学科

教務担当者

(當山)

科目数	英語（後期）	担当教員名	ニッキー
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） 基礎会話力を身につけるために、基礎としての会話メソッドを学び、話す力（自己アピール、意思疎通、コンタクト、簡単な交渉など）をそれぞれ段階を追って学んでいくカリキュラム （到達目標） 英語の会話能力を高めるため、語学を学ぶコツを取り入れる方法でコミュニケーションのトレーニングを続け、前期よりレベルアップした会話ができるようになることを目指す			
	見出し	内容	
1	後期英語授業の概説	学習意欲を高めるために、英語を学ぶ意義を考える	
2	英語の表現力①	英語の語源で学ぶ単語の記憶法	
3	常用フレーズ	人と会ったときの挨拶会話(初めて会う場合、知り合いと会う場合)	
4	和製英語の使用にご用心	多言語で挨拶(8言語で「こんにちは、ありがとう、さよなら」を覚える)	
5	常用英会話	知ってる単語で使えるイディオム、日常短縮英	
6	英語の表現力②	「とっさの一言」シリーズ	
7	単語を覚えるコツ	英語の音素を使う単語の記憶法	
8	英語の表現力③	パターンで話せる英会話	
9	定型文を覚える	舞台上や面接時の自己アピールの表現を学ぶ	
10	英語の時制の使い方	英語で過去・現在・未来のことを表現する	
11	観光英会話①	すぐ使えるレストランでの会話	
12	観光英会話②	すぐ使えるホテル・観光地での会話	
13	観光英会話③	すぐ使える観光・交通全般、トラブルの時の英会話	
14	後期の授業の振り返り	後期クラスのまとめ（授業とグループワーク）	
15	後期の試験	学年末テスト 総評	
試験の方法・評価法		テストを実施し、点数を評価	

沖縄ラフ&ピース専門学校

全学科

教務担当者

(當山)

科目数	中国語（前期）	担当教員名	宮城
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) 基礎的な中国語コミュニケーション能力を身につけるために、中国語の基礎として4声（四つの異なる声調アクセント）の区別がわかり、常用の中国語コミュニケーション能力をそれぞれ段階を追って学んでいくカリキュラム 中国語の初心者向けに初級カリキュラムとして、繰り返しする発音トレーニングから漢字の読み書きなど基礎的な表現を学ぶ			
	見出し	内容	
1	中国語授業の概説	学習意欲を高めるために、中国語の面白さについて学ぶ	
2	中国語の発音①	中国語の発音の特徴:四声(四つの声調)の聴き分ける方法	
3	創作言語（ジブリッシュ）①	古代人伝言ゲーム(グループワークでストーリーを仕立てる)	
4	創作言語（ジブリッシュ）②	多言語で挨拶(8言語で「こんにちは、ありがとう、さよなら」を覚える)	
5	中国語の発音を想像	グループワークで中国語の発音を想像するクイズ	
6	中国語で簡単な挨拶	よくある挨拶会話(こんにちは、美味しい、ありがとう、さよならなど)	
7	中国語の数え方	英語の音素を使う単語の記憶法	
8	映画を中国語で字幕	中国語字幕で映画「君の名は」の鑑賞	
9	組合せて覚える単語①	(単語+好。例:很好, 不好, 非常好)(好+単語。例:好吃, 好看, 好聽)	
10	中国語で家族親族の単語	家族（例：祖父母・父母・兄弟姉妹、孫、叔父叔母、従兄弟）	
11	中国語で味覚表現	味覚(例：甘い、酸っぱい、塩っぱい、辛い、苦い)	
12	組合せて覚える単語②	組合せ練習(好+単語。例:好像, 好的, 好多)	
13	簡単な自己紹介	(人前で自分アピール、中国語っぽいあだ名をクリエイト)	
14	前期授業の振り返り	前期クラスのまとめ（授業とグループワーク）	
15	前期試験	前期のテスト 総評	
試験の方法・評価法		テストを実施し、点数を評価	

沖縄ラフ&ピース専門学校

全学科

教務担当者

(當山)

科目数	中国語（後期）	担当教員名	宮城
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) 基礎的な中国語コミュニケーション能力を身につけるために、中国語の基礎として簡単な常用フレーズを学び、常用の中国語コミュニケーション能力をそれぞれ段階を追って学んでい (到達目標) 中国語の初心者向けに中級カリキュラムとして、繰り返す発音トレーニングから漢字の読み書きなど基礎的な表現を学ぶ			
	見出し	内容	
1	中国語で簡単な自己紹介	自分の趣味や専門について	
2	観光対応中国語会話①	すぐ使える道案内のときの中国語会話	
3	観光対応中国語会話②	すぐ使えるレストランでの中国語会話	
4	観光対応中国語会話③	多言語で挨拶(8言語で「こんにちは、ありがとう、さよなら」を覚える)	
5	観光対応中国語会話④	すぐ使える観光・交通全般の中国語会話	
6	観光対応中国語会話⑤	すぐ使える観光時のトラブルの時の中国語会話	
7	中国語の単語の覚え方	英語の音素を使う単語の記憶法	
8	中国語の表現力①	中国語で相手を褒める①(例：外見全て)	
9	中国語の表現力②	中国語で相手を褒める②(例：中身や才能など)	
10	中国語の表現力③	中国語で相手を励ます表現①	
11	中国語の表現力④	中国語で相手を励ます表現②	
12	中国語の表現力⑤	パターンで話せる中国語会話	
13	簡単な中国語の文法	中国語の時制の使い方	
14	後期授業の振り返り	後期クラスのまとめ（授業とグループワーク）	
15	後期の試験	学年末テスト 総評	
試験の方法・評価法		テストを実施し、点数を評価	

沖縄ラフ&ピース専門学校

全学科

教務担当者

(當山)

科目数	韓国語ベーシック（前期）	担当教員名	仲村
単位数	2	配当年次	1年
（授業内容） 韓国語の文字を読み取り正確な発音ができるための学習をする。次に、基本的なあいさつや自己紹介の表現を学ぶ。基本的な構文を丁寧な語尾で作れるようになる。数の数え方、言葉の背景にある文化や歴史、生活習慣・韓国事情を学習する。 （到達目標） 韓国語の文字に習熟し、発音を正しく身につけた上で、あいさつや初歩的な表現を使いこなせるようになる。			
	見出し	内容	
1	韓国語1	ハングルの特徴、子音（平音・激音・濃音）、母音、反切表	
2	韓国語2	ハングルの特徴、子音（平音・激音・濃音）、母音、反切表	
3	韓国語3	ハングルの特徴、子音（平音・激音・濃音）、母音、反切表	
4	韓国語4	複合母音、単語読み練習、パッチム（2文字のパッチムも含む）	
5	韓国語5	母音と子音の復習、連音化	
6	韓国語6	あいさつと自己紹介	
7	韓国語7	指示代名詞	
8	韓国語8	家族構成	
9	韓国語9	数字全体の復習	
10	韓国語10	動詞、해요体の作り方、否定形の作り方、疑問詞	
11	韓国語11	動詞、해요体の作り方、否定形の作り方、疑問詞	
12	韓国語12	動詞の過去形	
13	韓国語13	まとめ	
14	韓国語14	試験	
15	韓国語15	前期総評	
試験の方法・評価法		テストを実施し、点数を評価	

沖縄ラフ&ピース専門学校

全学科

教務担当者 (當山)

科目数	韓国語ベーシック（後期）	担当教員名	仲村
単位数	2	配当年次	1年
（授業内容） 韓国語の文字を読み取り正確な発音ができるための学習をする。次に、基本的なあいさつや自己紹介の表現を学ぶ。基本的な構文を丁寧な語尾で作れるようになる。数の数え方、言葉の背景にある文化や歴史、生活習慣・韓国事情を学習する。 （到達目標） 韓国語の文字に習熟し、発音を正しく身につけた上で、あいさつや初歩的な表現を使いこなせるようになる。			
	見出し	内容	
1	韓国語16	存在詞、助詞まとめ	
2	韓国語17	存在詞、助詞まとめ	
3	韓国語18	数字（漢数字）、漢語の数詞に付く助数詞&疑問詞（몇、何）	
4	韓国語19	数字（漢数字）、漢語の数詞に付く助数詞&疑問詞（몇、何）	
5	韓国語20	数字（漢数字）、漢語の数詞に付く助数詞&疑問詞（몇、何）	
6	韓国語21	数字（固有数字）、固有語の数詞に付く助数詞&疑問詞（몇、何）	
7	韓国語22	数字（固有数字）、固有語の数詞に付く助数詞&疑問詞（몇、何）	
8	韓国語23	数字（固有数字）、固有語の数詞に付く助数詞&疑問詞（몇、何）	
9	韓国語24	韓国事情（韓国文化、地域、歴史など）	
10	韓国語25	韓国事情（韓国文化、地域、歴史など）	
11	韓国語26	韓国事情（韓国文化、地域、歴史など）	
12	韓国語27	韓国事情（韓国文化、地域、歴史など）	
13	韓国語28	まとめ	
14	韓国語29	試験	
15	韓国語30	後期総評	
試験の方法・評価法		テストを実施し、点数を評価	

沖縄ラフ&ピース専門学校

全学科

教務担当者

(當山)

科目数	韓国語アドバンス（前期）	担当教員名	仲村
単位数	2	配当年次	2年
（授業内容） 中級レベルの文法を体系的に学習し、それらを用いて自身の出来事や日常生活について韓国語で会話する力を養うことを目的とする。また、韓国の生活文化に自然に触れられるよう、K-POPやドラマなどのエンターテインメント要素も授業に取り入れ、楽しみながら実用的に韓国語を学べる構成となっている。 （到達目標） 中級文法を正しく使いながら、自分の出来事や考えを韓国語で表現し、エンタメや日常生活に関する語彙・表現、そして韓国の生活文化への理解を深めることを目指す。			
	見出し	内容	
1	韓国語1	ハングルの特徴、子音（平音・激音・濃音）、母音、反切表	
2	韓国語2	ハングルの特徴、子音（平音・激音・濃音）、母音、反切表	
3	韓国語3	ハングルの特徴、子音（平音・激音・濃音）、母音、反切表	
4	韓国語4	複合母音、単語読み練習、パッチム（2文字のパッチムも含む）	
5	韓国語5	母音と子音の復習、連音化	
6	韓国語6	あいさつと自己紹介	
7	韓国語7	指示代名詞	
8	韓国語8	家族構成	
9	韓国語9	数字全体の復習	
10	韓国語10	動詞、해요体の作り方、否定形の作り方、疑問詞	
11	韓国語11	動詞、해요体の作り方、否定形の作り方、疑問詞	
12	韓国語12	動詞の過去形	
13	韓国語13	まとめ	
14	韓国語14	試験	
15	韓国語15	前期総評	
試験の方法・評価法		テストを実施し、点数を評価	

沖縄ラフ&ピース専門学校

全学科

教務担当者

(當山)

科目数	韓国語アドバンス（後期）	担当教員名	仲村
単位数	2	配当年次	2年
（授業内容） 中級レベルの文法を体系的に学習し、それらを用いて自身の出来事や日常生活について韓国語で会話する力を養うことを目的とする。また、韓国の生活文化に自然に触れられるよう、K-POPやドラマなどのエンターテインメント要素も授業に取り入れ、楽しみながら実用的に韓国語を学べる構成となっている。 （到達目標） 中級文法を正しく使いながら、自分の出来事や考えを韓国語で表現し、エンタメや日常生活に関する語彙・表現、そして韓国の生活文化への理解を深めることを目指す。			
	見出し	内容	
1	韓国語16	連体形、複文などの文法を学ぶ	
2	韓国語17	連体形、複文などの文法を学ぶ	
3	韓国語18	受身、使役などの文法を学ぶ	
4	韓国語19	受身、使役などの文法を学ぶ	
5	韓国語20	不規則動詞、多様な文体、間接話法を学ぶ	
6	韓国語21	不規則動詞、多様な文体、間接話法を学ぶ	
7	韓国語22	不規則動詞、多様な文体、間接話法を学ぶ	
8	韓国語23	要望、依頼、可能、推量、義務、経験などより詳細なニュアンスを伝える表現を学ぶ	
9	韓国語24	要望、依頼、可能、推量、義務、経験などより詳細なニュアンスを伝える表現を学ぶ	
10	韓国語25	話し言葉と書き言葉の使い分け	
11	韓国語26	話し言葉と書き言葉の使い分け	
12	韓国語27	話し言葉と書き言葉の使い分け	
13	韓国語28	まとめ	
14	韓国語29	試験	
15	韓国語30	後期総評	
試験の方法・評価法		テストを実施し、点数を評価	

沖縄ラフ&ピース専門学校

全学科

教務担当者

(新垣)

科目数	日本語コミュニケーション ベーシック（前期）	担当教員名	山内
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） 基礎的な日本語を中心に学び、レベルアップをはかるために日本語能力試験（N3、N2、N1）を受験する目標を持ち、様々な側面から日本語を学習する （到達目標） 基礎的な日本語コミュニケーション能力を身につけるために、日本語の基礎としての区別がわかり、常用の日本語コミュニケーションレベルをそれぞれ段階を追って学んでいくことを目標とする			
	見出し	内容	
1	日本語授業の概説	学習意欲を高めるために、日本語の面白さについて学ぶ	
2	日本語で自己表現①	自己紹介の練習(名前から趣味、専門分野まで)	
3	読み書きトレーニング①	漢字の習得強化①	
4	語彙を増やすトレーニング	多言語で挨拶(8言語で「こんにちは、ありがとう、さよなら」を覚える)	
5	読み書きトレーニング②	漢字の習得強化2②	
6	試験対策①	日本語能力試験のパターンで模擬試験&解説①	
7	試験対策②	英語の音素を使う単語の記憶法	
8	日本語で自己表現②	日本語で感謝を伝える表現を学ぶ	
9	試験対策③	日本語能力試験のパターンで模擬試験&解説③	
10	ビジネス日本語基礎①	日本語でプレゼン（概説）①	
11	日本語の表現力①	日本語で相手を褒める(外見全て、中身や才能など)	
12	ビジネス日本語基礎②	日本語でプレゼン（概説）②	
13	日本語の表現力②	日本語で相手を励ます表現	
14	前期授業の振り返り	前期クラスのまとめ（授業とグループワーク）	
15	前期の試験	前期テストの実施 総評	
試験の方法・評価法		テストを実施し、点数を評価	

沖縄ラフ&ピース専門学校

全学科

教務担当者

(新垣)

科目数	日本語コミュニケーション ベーシック（後期）	担当教員名	山内
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） 日本語（中級、上級）を中心に学び、就職につながる日本語能力試験（N3、N2、N1）の受験する目標を持ち、学習方法を体系的に学び、また異なった様々な側面から学習する。 （到達目標） 応用的な日本語コミュニケーション能力を身につけるために、常用の日本語をそれぞれ段階を追って学び、レベルに応じた学習を継続することを目標とする			
	見出し	内容	
1	後期授業の概説	学習意欲を高めるために、日本語を学ぶ意義を考える	
2	読み書きトレーニング	漢字の習得強化	
3	自己アピールトレーニング①	自己アピールの練習①(ご対面挨拶、プレゼンテーション)	
4	ビジネス日本語	多言語で挨拶(8言語で「こんにちは、ありがとう、さよなら」を覚える)	
5	自己アピールトレーニング②	自己アピールの練習②(面接)	
6	日本語の品詞	日本語の動詞と形容詞の活用	
7	試験対策①	英語の音素を使う単語の記憶法	
8	試験対策②	日本語能力試験のパターンで模擬試験&解説②	
9	自己アピールトレーニング③	自己アピールの練習③(スピーチ)	
10	試験対策③	日本語能力試験のパターンで模擬試験&解説③	
11	ビジネス会話①	観光地での日本語会話	
12	ビジネス会話②	観光地での日本語による接客会話	
13	ビジネス会話③	トラブルの時の日本語対応	
14	後期授業の振り返り	後期クラスのまとめ（授業とグループワーク）	
15	後期の試験	学年末テスト 総評	
試験の方法・評価法		テストを実施し、点数を評価	

沖縄ラフ&ピース専門学校

全学科

教務担当者

(新垣)

科目数	日本語コミュニケーション アドバンス（前期）	担当教員名	山内
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） 基礎的な日本語を中心に学び、レベルアップをはかるために日本語能力試験（N3、N2、N1）を受験する目標を持ち、様々な側面から日本語を学習する （到達目標） 基礎的な日本語コミュニケーション能力を身につけるために、日本語の基礎としての区別がわかり、常用の日本語コミュニケーションレベルをそれぞれ段階を追って学んでいくことを目標とする			
	見出し	内容	
1	日本語授業の概説	学習意欲を高めるために、日本語の面白さについて学ぶ	
2	日本語で自己表現①	自己紹介の練習(名前から趣味、専門分野まで)	
3	読み書きトレーニング①	漢字の習得強化①	
4	語彙を増やすトレーニング	多言語で挨拶(8言語で「こんにちは、ありがとう、さよなら」を覚える)	
5	読み書きトレーニング②	漢字の習得強化2②	
6	試験対策①	日本語能力試験のパターンで模擬試験&解説①	
7	試験対策②	英語の音素を使う単語の記憶法	
8	日本語で自己表現②	日本語で感謝を伝える表現を学ぶ	
9	試験対策③	日本語能力試験のパターンで模擬試験&解説③	
10	ビジネス日本語基礎①	日本語でプレゼン（概説）①	
11	日本語の表現力①	日本語で相手を褒める(外見全て、中身や才能など)	
12	ビジネス日本語基礎②	日本語でプレゼン（概説）②	
13	日本語の表現力②	日本語で相手を励ます表現	
14	前期授業の振り返り	前期クラスのまとめ（授業とグループワーク）	
15	前期の試験	前期テストの実施 総評	
試験の方法・評価法		テストを実施し、点数を評価	

沖縄ラフ&ピース専門学校

全学科

教務担当者 (新垣)

科目数	日本語コミュニケーション アドバンス (後期)	担当教員名	山内
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) 日本語 (中級、上級) を中心に学び、就職につながる日本語能力試験 (N3、N2、N1) の受験する目標を持ち、学習方法を体系的に学び、また異なった様々な側面から学習する。 (到達目標) 応用的な日本語コミュニケーション能力を身につけるために、常用の日本語をそれぞれ段階を追って学び、レベルに応じた学習を継続することを目指す			
	見出し	内容	
1	後期授業の概説	学習意欲を高めるために、日本語を学ぶ意義を考える	
2	読み書きトレーニング	漢字の習得強化	
3	自己アピールトレーニング①	自己アピールの練習①(ご対面挨拶、プレゼンテーション)	
4	ビジネス日本語	多言語で挨拶(8言語で「こんにちは、ありがとう、さよなら」を覚える)	
5	自己アピールトレーニング②	自己アピールの練習②(面接)	
6	日本語の品詞	日本語の動詞と形容詞の活用	
7	試験対策①	英語の音素を使う単語の記憶法	
8	試験対策②	日本語能力試験のパターンで模擬試験&解説②	
9	自己アピールトレーニング③	自己アピールの練習③(スピーチ)	
10	試験対策③	日本語能力試験のパターンで模擬試験&解説③	
11	ビジネス会話①	観光地での日本語会話	
12	ビジネス会話②	観光地での日本語による接客会話	
13	ビジネス会話③	トラブルの時の日本語対応	
14	後期授業の振り返り	後期クラスのまとめ (授業とグループワーク)	
15	後期の試験	学年末テスト 総評	
試験の方法・評価法		テストを実施し、点数を評価	

沖縄ラフ&ピース専門学校

全学科

		教務担当者	(當山)
科目名	一般教養（前期）	担当教員名	吉本興業社員・ よしもとアカデミー講師
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) 沖縄県でのエンターテインメントの仕事を行っていく上で必要となる歴史や観光について座学と現場見学を組み合わせ、能動的に学び、自らのエンタテインメント作品づくりに役だてる。また業界研究をおこないキャリア形成につなげていく。			
(到達目標) 沖縄のエンターテインメントを、歴史・伝統をも含めた形で多角的に学び、各項目においてレポートを作成し、知見をまとめる			
	見出し	内容	
1	進路・キャリア教育 1	業界研究その 1	
2	進路・キャリア教育 2	業界研究その 2	
3	進路・キャリア教育 3	業界研究その 3	
4	進路・キャリア教育 4	業界研究その 4	
5	進路・キャリア教育 5	業界研究その 5	
6	コンプライアンス 1	法令遵守・基礎 1（交通法規・飲酒・SNS・ハラスメント）	
7	コンプライアンス 2	法令遵守・基礎 2（交通法規・飲酒・SNS・ハラスメント）	
8	沖縄のエンターテインメント 1	沖縄のエンターテインメントの現状について学ぶ 舞台	
9	まちまーい 1	国際通り周辺の観光ガイドを体験し、沖縄の観光に触れる	
10	歴史 1	沖縄の歴史、琉球王国について座学的に学ぶ 1	
11	吉本講座 1	吉本興業のエンターテインメントを通して最新のエンタメを学ぶ 1	
12	吉本講座 2	吉本興業のエンターテインメントを通して最新のエンタメを学ぶ 2	
13	琉球の伝統芸能 1	沖縄の伝統芸能についてVTRや文献から学ぶ 1	
14	沖縄のエンターテインメント 2	沖縄のエンターテインメントを考案 プレゼンテーションする 1	
15	進路（前期テスト）	テスト（進路に関するレポート作成）	
試験の方法・評価法		レポートの評価、出席率、受講態度などを総合的に数値化	

沖縄ラフ&ピース専門学校

全学科

教務担当者

(當山)

科目名	一般教養（後期）	担当教員名	吉本興業社員・ よしもとアカデミー講師
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) 沖縄県でのエンターテインメントの仕事を行っていく上で必要となる歴史や観光について座学と現場見学を組み合わせ、能動的に学び、自らのエンタテインメント作品づくりに役だてる。また業界研究をおこないキャリア形成につなげていく。			
(到達目標) 沖縄のエンターテインメントを、歴史・伝統をも含めた形で多角的に学び、各項目においてレポートを作成し、知見をまとめる			
	見出し	内容	
1	進路・キャリア教育 6	業界研究その 6	
2	進路・キャリア教育 7	業界研究その 7	
3	進路・キャリア教育 8	業界研究その 8	
4	進路・キャリア教育 9	業界研究その 9	
5	進路・キャリア教育 10	業界研究その 10	
6	コンプライアンス 3	法令遵守・基礎 3（交通法規・飲酒・SNS・ハラスメント）	
7	コンプライアンス 4	法令遵守・基礎 4（交通法規・飲酒・SNS・ハラスメント）	
8	沖縄のエンターテインメント 3	沖縄のエンターテインメントの現状について学ぶ 音楽	
9	まちまーい 2	国際通り周辺の観光ガイドを体験し、沖縄の観光に触れる	
10	歴史 2	沖縄の歴史、琉球王国について座学的に学ぶ 2	
11	吉本講座 3	吉本興業のエンターテインメントを通して最新のエンタメを学ぶ 3	
12	吉本講座 4	吉本興業のエンターテインメントを通して最新のエンタメを学ぶ 4	
13	琉球の伝統芸能 2	沖縄の伝統芸能について V T R や文献から学ぶ 2	
14	沖縄のエンターテインメント 4	沖縄のエンターテインメントを考案 プレゼンテーションする 4	
15	進路（後期テスト）	テスト（進路に関するレポート作成）	
試験の方法・評価法		レポートの評価、出席率、受講態度などを総合的に数値化	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	ストーリーマンガ①（前期）	担当教員名	喜名
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） 漫画基礎と応用。漫画を描くために必要な基礎知識と実技。 （到達目標） 漫画の基礎、応用の知識と技術の習得。			
	見出し	内容	
1	道具の使い方	ペンの使い方と練習	
2	漫画基礎 1	カケアミ、効果線の描き方と練習	
3	漫画基礎 2	筆ペンでベタ、ツヤベタの描き方と練習	
4	漫画基礎 3	ベタフラッシュの描き方と練習	
5	漫画基礎 4	トーンの重ね貼りテクニックと練習	
6	漫画基礎 5	トーン削りのやり方と練習	
7	漫画応用 1	漫画が仕上がるまでの工程と必要な作業	
8	漫画応用 2	ストーリー構成	
9	漫画応用 3	ネームの描き方	
10	漫画応用 4	コマ数とコマ割り	
11	漫画応用 5	構図とバランス	
12	漫画応用 6	吹き出しの種類、表現	
13	漫画応用 7	書き文字の作り方	
14	漫画応用 8	つけペン復習①	
15	漫画応用 9	つけペン復習②	
試験の方法・評価法		授業内制作の一枚原画提出。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	ストーリーマンガ①（後期）	担当教員名	喜名
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） 漫画実技。漫画を描くための技術とテクニック。 （到達目標） 漫画原稿の完成度の向上。			
	見出し	内容	
1	実技とテクニック 1	原稿に下描きをして実際にペン入れする	
2	実技とテクニック 2	原稿にカケアミ、効果線等を追筆	
3	実技とテクニック 3	原稿にベタ、ツヤベタ等を追筆	
4	実技とテクニック 4	原稿にベタフラッシュ等を追筆	
5	実技とテクニック 5	原画にトーン貼りテクニック、重ね貼り	
6	実技とテクニック 6	原画にトーンテクニック、削り、仕上げ	
7	ショート漫画 1	ショート漫画案だし、キャラ設定	
8	ショート漫画 2	ショート漫画文字プロット	
9	ショート漫画 3	ショート漫画ネーム①	
10	ショート漫画 4	ショート漫画ネーム②	
11	ショート漫画 5	ショート漫画ネーム③	
12	ショート漫画 6	ショート漫画下描き①	
13	ショート漫画 7	ショート漫画下描き②	
14	ショート漫画 8	ショート漫画ペン入れ①	
15	ショート漫画 9	ショート漫画ペン入れ②	
試験の方法・評価法		ショート漫画完成度評価	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	ストーリーマンガ①（前期）	担当教員名	喜名
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） 漫画基礎と応用。漫画を描くために必要な基礎知識と実技。 （到達目標） 漫画の基礎、応用の知識と技術の習得。			
	見出し	内容	
1	道具の使い方	ペンの使い方と練習	
2	漫画基礎 1	カケアミ、効果線の描き方と練習	
3	漫画基礎 2	筆ペンでベタ、ツヤベタの描き方と練習	
4	漫画基礎 3	ベタフラッシュの描き方と練習	
5	漫画基礎 4	トーンの重ね貼りテクニックと練習	
6	漫画基礎 5	トーン削りのやり方と練習	
7	漫画応用 1	漫画が仕上がるまでの工程と必要な作業	
8	漫画応用 2	ストーリー構成	
9	漫画応用 3	ネームの描き方	
10	漫画応用 4	コマ数とコマ割り	
11	漫画応用 5	構図とバランス	
12	漫画応用 6	吹き出しの種類、表現	
13	漫画応用 7	書き文字の作り方	
14	漫画応用 8	つけペン復習①	
15	漫画応用 9	つけペン復習②	
試験の方法・評価法		授業内制作の一枚原画提出。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	ストーリーマンガ①（後期）	担当教員名	喜名
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） 漫画実技。漫画を描くための技術とテクニック。 （到達目標） 漫画原稿の完成度の向上。			
	見出し	内容	
1	実技とテクニック 1	原稿に下描きをして実際にペン入れする	
2	実技とテクニック 2	原稿にカケアミ、効果線等を追筆	
3	実技とテクニック 3	原稿にベタ、ツヤベタ等を追筆	
4	実技とテクニック 4	原稿にベタフラッシュ等を追筆	
5	実技とテクニック 5	原画にトーン貼りテクニック、重ね貼り	
6	実技とテクニック 6	原画にトーンテクニック、削り、仕上げ	
7	ショート漫画 1	ショート漫画案だし、キャラ設定	
8	ショート漫画 2	ショート漫画文字プロット	
9	ショート漫画 3	ショート漫画ネーム①	
10	ショート漫画 4	ショート漫画ネーム②	
11	ショート漫画 5	ショート漫画ネーム③	
12	ショート漫画 6	ショート漫画下描き①	
13	ショート漫画 7	ショート漫画下描き②	
14	ショート漫画 8	ショート漫画ペン入れ①	
15	ショート漫画 9	ショート漫画ペン入れ②	
試験の方法・評価法		ショート漫画完成度評価	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	ストーリーマンガ②（前期）	担当教員名	喜名
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） 漫画制作。作業アドバイス、サポート、添削。 マンガベーシック①②の補てん。 （到達目標） 作品の完成。			
	見出し	内容	
1	漫画制作①-1	一枚原画制作、アドバイス、サポート 1	
2	漫画制作①-2	一枚原画制作、アドバイス、サポート 2	
3	漫画制作①-3	一枚原画制作、アドバイス、サポート 3	
4	漫画制作①-4	一枚原画制作、アドバイス、サポート 4	
5	漫画制作①-5	一枚原画制作、アドバイス、サポート 5	
6	漫画制作①-6	完成原画のプレゼンテーション、添削	
7	漫画制作②-1	ショート漫画ネーム制作、アドバイス、サポート 1	
8	漫画制作②-2	ショート漫画ネーム制作、アドバイス、サポート 2	
9	漫画制作②-3	ショート漫画ネーム制作、アドバイス、サポート 3	
10	漫画制作②-4	ショート漫画ネーム制作、アドバイス、サポート 4	
11	漫画制作②-5	ショート漫画ネーム添削	
12	漫画制作②-6	ショート漫画下描き制作、アドバイス、サポート 1	
13	漫画制作②-7	ショート漫画下描き制作、アドバイス、サポート 2	
14	漫画制作②-8	ショート漫画ペン入れ制作、アドバイス、サポート 1	
15	漫画制作②-9	ショート漫画ペン入れ制作、アドバイス、サポート 2	
試験の方法・評価法		プレゼンテーション評価	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	ストーリーマンガ②（後期）	担当教員名	喜名
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） 原稿完成度の向上、その他の必要技術。 （到達目標） 原稿のストーリーや作画のブラッシュアップ。			
	見出し	内容	
1	漫画応用	✂切作業	
2	漫画技術 1	背景の描き方、パース①	
3	漫画技術 2	背景の描き方、パース②	
4	漫画技術 3	背景の描き方、パース③	
5	漫画技術 4	風景の描き方、自然、植物①	
6	漫画技術 5	風景の描き方、自然、植物②	
7	漫画技術 6	動物、生物の描き方①	
8	漫画技術 7	動物、生物の描き方②	
9	ブラッシュアップ 1	ストーリー展開	
10	ブラッシュアップ 2	世界観の説得力	
11	ブラッシュアップ 3	キャラクター設定	
12	ブラッシュアップ 4	コマ割りの見せ方	
13	ブラッシュアップ 5	表現と作り込み	
14	ブラッシュアップ 6	ディティールの描き込み	
15	ブラッシュアップ 7	総合	
試験の方法・評価法		プレゼンテーション評価	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	ストーリーマンガ②（前期）	担当教員名	喜名
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） 漫画制作。作業アドバイス、サポート、添削。 マンガベーシック①②の補てん。 （到達目標） 作品の完成。			
	見出し	内容	
1	漫画制作①-1	一枚原画制作、アドバイス、サポート 1	
2	漫画制作①-2	一枚原画制作、アドバイス、サポート 2	
3	漫画制作①-3	一枚原画制作、アドバイス、サポート 3	
4	漫画制作①-4	一枚原画制作、アドバイス、サポート 4	
5	漫画制作①-5	一枚原画制作、アドバイス、サポート 5	
6	漫画制作①-6	完成原画のプレゼンテーション、添削	
7	漫画制作②-1	ショート漫画ネーム制作、アドバイス、サポート 1	
8	漫画制作②-2	ショート漫画ネーム制作、アドバイス、サポート 2	
9	漫画制作②-3	ショート漫画ネーム制作、アドバイス、サポート 3	
10	漫画制作②-4	ショート漫画ネーム制作、アドバイス、サポート 4	
11	漫画制作②-5	ショート漫画ネーム添削	
12	漫画制作②-6	ショート漫画下描き制作、アドバイス、サポート 1	
13	漫画制作②-7	ショート漫画下描き制作、アドバイス、サポート 2	
14	漫画制作②-8	ショート漫画ペン入れ制作、アドバイス、サポート 1	
15	漫画制作②-9	ショート漫画ペン入れ制作、アドバイス、サポート 2	
試験の方法・評価法		プレゼンテーション評価	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	ストーリーマンガ②（後期）	担当教員名	喜名
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） 原稿完成度の向上、その他の必要技術。 （到達目標） 原稿のストーリーや作画のブラッシュアップ。			
	見出し	内容	
1	漫画応用	✂切作業	
2	漫画技術 1	背景の描き方、パース①	
3	漫画技術 2	背景の描き方、パース②	
4	漫画技術 3	背景の描き方、パース③	
5	漫画技術 4	風景の描き方、自然、植物①	
6	漫画技術 5	風景の描き方、自然、植物②	
7	漫画技術 6	動物、生物の描き方①	
8	漫画技術 7	動物、生物の描き方②	
9	ブラッシュアップ 1	ストーリー展開	
10	ブラッシュアップ 2	世界観の説得力	
11	ブラッシュアップ 3	キャラクター設定	
12	ブラッシュアップ 4	コマ割りの見せ方	
13	ブラッシュアップ 5	表現と作り込み	
14	ブラッシュアップ 6	ディティールの描き込み	
15	ブラッシュアップ 7	総合	
試験の方法・評価法		プレゼンテーション評価	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	ストーリーマンガ③（前期）	担当教員名	喜名
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） 漫画実技。投稿漫画の制作。 （到達目標） 投稿漫画完成。			
	見出し	内容	
1	ショート漫画実技	ショート漫画×切	
2	投稿用漫画実技 1	投稿漫画案だし、キャラ設定	
3	投稿用漫画実技 2	投稿漫画文字プロット	
4	投稿用漫画実技 3	投稿漫画ネーム①	
5	投稿用漫画実技 4	投稿漫画ネーム②	
6	投稿用漫画実技 5	投稿漫画ネーム③	
7	投稿用漫画実技 6	投稿漫画下描き①	
8	投稿用漫画実技 7	投稿漫画下描き②	
9	投稿用漫画実技 8	投稿漫画下描き③	
10	投稿用漫画実技 9	投稿漫画ペン入れ①	
11	投稿用漫画実技 1 0	投稿漫画ペン入れ②	
12	投稿用漫画実技 1 1	投稿漫画ペン入れ③	
13	投稿用漫画実技 1 2	投稿漫画トーン仕上げ①	
14	投稿用漫画実技 1 3	投稿漫画トーン仕上げ②	
15	投稿用漫画実技 1 4	投稿漫画トーン仕上げ③	
試験の方法・評価法		投稿漫画完成度評	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	ストーリーマンガ③（後期）	担当教員名	喜名
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） 漫画制作。作業アドバイス、サポート、添削。 マンガベーシック①②の補てん。 （到達目標） 作品の完成。			
	見出し	内容	
1	漫画制作②-10	ショート漫画原稿プレゼンテーション、添削	
2	漫画制作③-1	投稿漫画制作、アドバイス、サポート 1	
3	漫画制作③-2	投稿漫画制作、アドバイス、サポート 2	
4	漫画制作③-3	投稿漫画ネーム制作、アドバイス、サポート 1	
5	漫画制作③-4	投稿漫画ネーム制作、アドバイス、サポート 2	
6	漫画制作③-5	投稿漫画ネーム制作、アドバイス、サポート 3	
7	漫画制作③-6	投稿漫画下描き制作、アドバイス、サポート 1	
8	漫画制作③-7	投稿漫画下描き制作、アドバイス、サポート 2	
9	漫画制作③-8	投稿漫画下描き制作、アドバイス、サポート 3	
10	漫画制作③-9	投稿漫画ペン入れ制作、アドバイス、サポート 1	
11	漫画制作③-10	投稿漫画ペン入れ制作、アドバイス、サポート 2	
12	漫画制作③-11	投稿漫画ペン入れ制作、アドバイス、サポート 3	
13	漫画制作③-12	投稿漫画トーン仕上げ、アドバイス、サポート 1	
14	漫画制作③-13	投稿漫画トーン仕上げ、アドバイス、サポート 2	
15	漫画制作③-14	投稿漫画添削	
試験の方法・評価法		プレゼンテーション評価	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	ストーリーマンガ③（前期）	担当教員名	喜名
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） 漫画実技。投稿漫画の制作。 （到達目標） 投稿漫画完成。			
	見出し	内容	
1	ショート漫画実技	ショート漫画×切	
2	投稿用漫画実技 1	投稿漫画案だし、キャラ設定	
3	投稿用漫画実技 2	投稿漫画文字プロット	
4	投稿用漫画実技 3	投稿漫画ネーム①	
5	投稿用漫画実技 4	投稿漫画ネーム②	
6	投稿用漫画実技 5	投稿漫画ネーム③	
7	投稿用漫画実技 6	投稿漫画下描き①	
8	投稿用漫画実技 7	投稿漫画下描き②	
9	投稿用漫画実技 8	投稿漫画下描き③	
10	投稿用漫画実技 9	投稿漫画ペン入れ①	
11	投稿用漫画実技 1 0	投稿漫画ペン入れ②	
12	投稿用漫画実技 1 1	投稿漫画ペン入れ③	
13	投稿用漫画実技 1 2	投稿漫画トーン仕上げ①	
14	投稿用漫画実技 1 3	投稿漫画トーン仕上げ②	
15	投稿用漫画実技 1 4	投稿漫画トーン仕上げ③	
試験の方法・評価法		投稿漫画完成度評	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	ストーリーマンガ③（後期）	担当教員名	喜名
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） 漫画制作。作業アドバイス、サポート、添削。 マンガベーシック①②の補てん。 （到達目標） 作品の完成。			
	見出し	内容	
1	漫画制作②-10	ショート漫画原稿プレゼンテーション、添削	
2	漫画制作③-1	投稿漫画制作、アドバイス、サポート 1	
3	漫画制作③-2	投稿漫画制作、アドバイス、サポート 2	
4	漫画制作③-3	投稿漫画ネーム制作、アドバイス、サポート 1	
5	漫画制作③-4	投稿漫画ネーム制作、アドバイス、サポート 2	
6	漫画制作③-5	投稿漫画ネーム制作、アドバイス、サポート 3	
7	漫画制作③-6	投稿漫画下描き制作、アドバイス、サポート 1	
8	漫画制作③-7	投稿漫画下描き制作、アドバイス、サポート 2	
9	漫画制作③-8	投稿漫画下描き制作、アドバイス、サポート 3	
10	漫画制作③-9	投稿漫画ペン入れ制作、アドバイス、サポート 1	
11	漫画制作③-10	投稿漫画ペン入れ制作、アドバイス、サポート 2	
12	漫画制作③-11	投稿漫画ペン入れ制作、アドバイス、サポート 3	
13	漫画制作③-12	投稿漫画トーン仕上げ、アドバイス、サポート 1	
14	漫画制作③-13	投稿漫画トーン仕上げ、アドバイス、サポート 2	
15	漫画制作③-14	投稿漫画添削	
試験の方法・評価法		プレゼンテーション評価	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	イラストマンガベーシック（前期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） イラストマンガ（挿絵・コマ漫画）に於ける基礎と応用。イラストマンガを描くために必要な基礎知識と実技。 （到達目標） イラストマンガ（挿絵・コマ漫画）に於ける基礎と応用、短編エピソード作品への挿絵手法の習得			
	見出し	内容	
1	イラストマンガ概要	挿絵とコマ漫画の説明と制作手法の概要	
2	イラストマンガ基礎 1	短編エピソードを元にした挿絵のアイデアスケッチ1	
3	イラストマンガ基礎 2	短編エピソードを元にした挿絵のアイデアスケッチ2	
4	イラストマンガ基礎 3	短編エピソードを元にした挿絵のアイデアスケッチ3	
5	イラストマンガ基礎 4	短編エピソードを元にした挿絵の作画制作4	
6	イラストマンガ基礎 5	短編エピソードを元にした挿絵の作画制作5	
7	イラストマンガ基礎 6	短編エピソードを元にした挿絵の作画制作6	
8	イラストマンガ基礎 7	短編エピソードを元にした挿絵の作画制作7	
9	イラストマンガ基礎 8	中編エピソードを元にした挿絵のアイデアスケッチ1	
10	イラストマンガ基礎 9	中編エピソードを元にした挿絵のアイデアスケッチ2	
11	イラストマンガ基礎 1 0	中編エピソードを元にした挿絵のアイデアスケッチ3	
12	イラストマンガ基礎 1 1	中編エピソードを元にした挿絵の作画制作4	
13	イラストマンガ基礎 1 2	中編エピソードを元にした挿絵の作画制作5	
14	イラストマンガ基礎 1 3	中編エピソードを元にした挿絵の作画制作6	
15	イラストマンガ基礎 1 4	中編エピソードを元にした挿絵の作画制作7	
試験の方法・評価法		授業内制作の一枚原画提出。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	イラストマンガベーシック（後期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） イラストマンガ（挿絵・コマ漫画）に於ける基礎と応用。イラストマンガを描くために必要な基礎知識と実技。 （到達目標） 四コマ漫画に於ける基礎と応用、知識と作画手法の習得。			
	見出し	内容	
1	コママンガ概要	四コマ漫画の説明と制作手法の概要	
2	コママンガ基礎 1	エピソードを元にした四コマ漫画アイディア出し1	
3	コママンガ基礎 2	エピソードを元にした四コマ漫画アイディア出し2	
4	コママンガ基礎 3	エピソードを元にした四コマ漫画アイディア出し3	
5	コママンガ基礎 4	エピソードを元にした四コマ漫画の作画制作4	
6	コママンガ基礎 5	エピソードを元にした四コマ漫画の作画制作5	
7	コママンガ基礎 6	エピソードを元にした四コマ漫画の作画制作6	
8	コママンガ基礎 7	エピソードを元にした四コマ漫画の作画制作7	
9	コママンガ基礎 8	時事を元にした四コマ漫画アイディア出し1	
10	コママンガ基礎 9	時事を元にした四コマ漫画アイディア出し2	
11	コママンガ基礎 1 0	時事を元にした四コマ漫画アイディア出し3	
12	コママンガ基礎 1 1	時事を元にした四コマ漫画の作画制作4	
13	コママンガ基礎 1 2	時事を元にした四コマ漫画の作画制作5	
14	コママンガ基礎 1 3	時事を元にした四コマ漫画の作画制作6	
15	コママンガ基礎 1 4	時事を元にした四コマ漫画の作画制作7	
試験の方法・評価法		授業内制作の一枚原画提出。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	イラストマンガベーシック（前期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） イラストマンガ（挿絵・コマ漫画）に於ける基礎と応用。イラストマンガを描くために必要な基礎知識と実技。 （到達目標） イラストマンガ（挿絵・コマ漫画）に於ける基礎と応用、短編エピソード作品への挿絵手法の習得			
	見出し	内容	
1	イラストマンガ概要	挿絵とコマ漫画の説明と制作手法の概要	
2	イラストマンガ基礎 1	短編エピソードを元にした挿絵のアイデアスケッチ1	
3	イラストマンガ基礎 2	短編エピソードを元にした挿絵のアイデアスケッチ2	
4	イラストマンガ基礎 3	短編エピソードを元にした挿絵のアイデアスケッチ3	
5	イラストマンガ基礎 4	短編エピソードを元にした挿絵の作画制作4	
6	イラストマンガ基礎 5	短編エピソードを元にした挿絵の作画制作5	
7	イラストマンガ基礎 6	短編エピソードを元にした挿絵の作画制作6	
8	イラストマンガ基礎 7	短編エピソードを元にした挿絵の作画制作7	
9	イラストマンガ基礎 8	中編エピソードを元にした挿絵のアイデアスケッチ1	
10	イラストマンガ基礎 9	中編エピソードを元にした挿絵のアイデアスケッチ2	
11	イラストマンガ基礎 1 0	中編エピソードを元にした挿絵のアイデアスケッチ3	
12	イラストマンガ基礎 1 1	中編エピソードを元にした挿絵の作画制作4	
13	イラストマンガ基礎 1 2	中編エピソードを元にした挿絵の作画制作5	
14	イラストマンガ基礎 1 3	中編エピソードを元にした挿絵の作画制作6	
15	イラストマンガ基礎 1 4	中編エピソードを元にした挿絵の作画制作7	
試験の方法・評価法		授業内制作の一枚原画提出。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	イラストマンガベーシック（後期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） イラストマンガ（挿絵・コマ漫画）に於ける基礎と応用。イラストマンガを描くために必要な基礎知識と実技。 （到達目標） 四コマ漫画に於ける基礎と応用、知識と作画手法の習得。			
	見出し	内容	
1	コママンガ概要	四コマ漫画の説明と制作手法の概要	
2	コママンガ基礎 1	エピソードを元にした四コマ漫画アイディア出し1	
3	コママンガ基礎 2	エピソードを元にした四コマ漫画アイディア出し2	
4	コママンガ基礎 3	エピソードを元にした四コマ漫画アイディア出し3	
5	コママンガ基礎 4	エピソードを元にした四コマ漫画の作画制作4	
6	コママンガ基礎 5	エピソードを元にした四コマ漫画の作画制作5	
7	コママンガ基礎 6	エピソードを元にした四コマ漫画の作画制作6	
8	コママンガ基礎 7	エピソードを元にした四コマ漫画の作画制作7	
9	コママンガ基礎 8	時事を元にした四コマ漫画アイディア出し1	
10	コママンガ基礎 9	時事を元にした四コマ漫画アイディア出し2	
11	コママンガ基礎 1 0	時事を元にした四コマ漫画アイディア出し3	
12	コママンガ基礎 1 1	時事を元にした四コマ漫画の作画制作4	
13	コママンガ基礎 1 2	時事を元にした四コマ漫画の作画制作5	
14	コママンガ基礎 1 3	時事を元にした四コマ漫画の作画制作6	
15	コママンガ基礎 1 4	時事を元にした四コマ漫画の作画制作7	
試験の方法・評価法		授業内制作の一枚原画提出。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	イラストマンガアドバンス（前期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） イラストマンガ（挿絵・コマ漫画）に於ける基礎と応用。イラストマンガを描くために必要な基礎知識と実技。 （到達目標） イラストマンガ（挿絵・コマ漫画）に於ける基礎と応用、中編～長編エピソード作品への挿絵手法の習得。			
	見出し	内容	
1	イラストマンガ概要	挿絵とコマ漫画の説明と制作手法の概要	
2	イラストマンガ応用 1	長編エピソードを元にした挿絵のアイデアスケッチ1	
3	イラストマンガ応用 2	長編エピソードを元にした挿絵のアイデアスケッチ2	
4	イラストマンガ応用 3	長編エピソードを元にした挿絵のアイデアスケッチ3	
5	イラストマンガ応用 4	長編エピソードを元にした挿絵の作画制作4	
6	イラストマンガ応用 5	長編エピソードを元にした挿絵の作画制作5	
7	イラストマンガ応用 6	長編エピソードを元にした挿絵の作画制作6	
8	イラストマンガ応用 7	長編エピソードを元にした挿絵の作画制作7	
9	イラストマンガ応用 8	オリジナルエピソードを元にした挿絵のアイデアスケッチ1	
10	イラストマンガ応用 9	オリジナルエピソードを元にした挿絵のアイデアスケッチ2	
11	イラストマンガ応用 1 0	オリジナルエピソードを元にした挿絵のアイデアスケッチ3	
12	イラストマンガ応用 1 1	オリジナルエピソードを元にした挿絵の作画制作4	
13	イラストマンガ応用 1 2	オリジナルエピソードを元にした挿絵の作画制作5	
14	イラストマンガ応用 1 3	オリジナルエピソードを元にした挿絵の作画制作6	
15	イラストマンガ応用 1 4	オリジナルエピソードを元にした挿絵の作画制作7	
試験の方法・評価法		授業内制作の一枚原画提出。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	イラストマンガアドバンス（後期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） イラストマンガ（挿絵・コマ漫画）に於ける基礎と応用。イラストマンガを描くために必要な基礎知識と実技。 （到達目標） 一コマ漫画に於ける基礎と応用、知識と作画手法の習得。			
	見出し	内容	
1	風刺マンガ概要	風刺（一コマ）漫画の説明と制作手法の概要	
2	コママンガ応用 1	エピソードを元にした風刺漫画アイディア出し	
3	コママンガ応用 2	エピソードを元にした風刺漫画アイディア出し	
4	コママンガ応用 3	エピソードを元にした風刺漫画アイディア出し	
5	コママンガ応用 4	エピソードを元にした風刺漫画の作画制作	
6	コママンガ応用 5	エピソードを元にした風刺漫画の作画制作	
7	コママンガ応用 6	エピソードを元にした風刺漫画の作画制作	
8	コママンガ応用 7	エピソードを元にした風刺漫画の作画制作	
9	コママンガ応用 8	時事を元にした風刺漫画アイディア出し	
10	コママンガ応用 9	時事を元にした風刺漫画アイディア出し	
11	コママンガ応用 1 0	時事を元にした風刺漫画アイディア出し	
12	コママンガ応用 1 1	時事を元にした風刺漫画の作画制作	
13	コママンガ応用 1 2	時事を元にした風刺漫画の作画制作	
14	コママンガ応用 1 3	時事を元にした風刺漫画の作画制作	
15	コママンガ応用 1 4	時事を元にした風刺漫画の作画制作	
試験の方法・評価法		授業内制作の一枚原画提出。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	イラストマンガアドバンス（前期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） イラストマンガ（挿絵・コマ漫画）に於ける基礎と応用。イラストマンガを描くために必要な基礎知識と実技。 （到達目標） イラストマンガ（挿絵・コマ漫画）に於ける基礎と応用、中編～長編エピソード作品への挿絵手法の習得。			
	見出し	内容	
1	イラストマンガ概要	挿絵とコマ漫画の説明と制作手法の概要	
2	イラストマンガ応用 1	長編エピソードを元にした挿絵のアイデアスケッチ	
3	イラストマンガ応用 2	長編エピソードを元にした挿絵のアイデアスケッチ	
4	イラストマンガ応用 3	長編エピソードを元にした挿絵のアイデアスケッチ	
5	イラストマンガ応用 4	長編エピソードを元にした挿絵の作画制作	
6	イラストマンガ応用 5	長編エピソードを元にした挿絵の作画制作	
7	イラストマンガ応用 6	長編エピソードを元にした挿絵の作画制作	
8	イラストマンガ応用 7	長編エピソードを元にした挿絵の作画制作	
9	イラストマンガ応用 8	オリジナルエピソードを元にした挿絵のアイデアスケッチ	
10	イラストマンガ応用 9	オリジナルエピソードを元にした挿絵のアイデアスケッチ	
11	イラストマンガ応用 1 0	オリジナルエピソードを元にした挿絵のアイデアスケッチ	
12	イラストマンガ応用 1 1	オリジナルエピソードを元にした挿絵の作画制作	
13	イラストマンガ応用 1 2	オリジナルエピソードを元にした挿絵の作画制作	
14	イラストマンガ応用 1 3	オリジナルエピソードを元にした挿絵の作画制作	
15	イラストマンガ応用 1 4	オリジナルエピソードを元にした挿絵の作画制作	
試験の方法・評価法		授業内制作の一枚原画提出。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	イラストマンガアドバンス（後期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） イラストマンガ（挿絵・コマ漫画）に於ける基礎と応用。イラストマンガを描くために必要な基礎知識と実技。 （到達目標） 一コマ漫画に於ける基礎と応用、知識と作画手法の習得。			
	見出し	内容	
1	風刺マンガ概要	風刺（一コマ）漫画の説明と制作手法の概要	
2	コママンガ応用 1	エピソードを元にした風刺漫画アイディア出し1	
3	コママンガ応用 2	エピソードを元にした風刺漫画アイディア出し2	
4	コママンガ応用 3	エピソードを元にした風刺漫画アイディア出し3	
5	コママンガ応用 4	エピソードを元にした風刺漫画の作画制作4	
6	コママンガ応用 5	エピソードを元にした風刺漫画の作画制作5	
7	コママンガ応用 6	エピソードを元にした風刺漫画の作画制作6	
8	コママンガ応用 7	エピソードを元にした風刺漫画の作画制作7	
9	コママンガ応用 8	時事を元にした風刺漫画アイディア出し1	
10	コママンガ応用 9	時事を元にした風刺漫画アイディア出し2	
11	コママンガ応用 1 0	時事を元にした風刺漫画アイディア出し3	
12	コママンガ応用 1 1	時事を元にした風刺漫画の作画制作4	
13	コママンガ応用 1 2	時事を元にした風刺漫画の作画制作5	
14	コママンガ応用 1 3	時事を元にした風刺漫画の作画制作6	
15	コママンガ応用 1 4	時事を元にした風刺漫画の作画制作7	
試験の方法・評価法		授業内制作の一枚原画提出。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	ストーリーマンガスペシャライズ (前期)	担当教員名	富沢
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) オリジナル オリジナルの作品の制作（新人賞の応募を前提）、そのための個別指導。応募先は個人の自由。目標とする雑誌が特になければ、コミックゼノン「新人賞」に応募。 (到達目標) 新人賞受賞レベルへの到達。オリジナル作品（カラー原稿）作品イメージをポスター的に一枚絵にして着色。			
	見出し	内容	
1	オリジナル作品制作 1	個別指導 1	
2	オリジナル作品制作 2	個別指導 2	
3	オリジナル作品制作 3	個別指導 3	
4	オリジナル作品制作 4	個別指導 4	
5	オリジナル作品制作 5	個別指導 5	
6	オリジナル作品制作 6	個別指導 6	
7	オリジナル作品制作 7	個別指導 7	
8	オリジナル作品制作 8	個別指導 8	
9	オリジナル作品制作 9	個別指導 9	
10	オリジナル作品制作 1 0	個別指導 1 0	
11	オリジナル作品制作 1 1	個別指導 1 1	
12	オリジナル作品制作 1 2	個別指導 1 2	
13	オリジナル作品制作 1 3	個別指導 1 3	
14	オリジナル作品制作 1 4	個別指導 1 4	
15	オリジナル作品制作 1 5	個別指導 1 5	
試験の方法・評価法		作品制作の取り組み方、作品の完成度	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	ストーリーマンガスペシャライズ (後期)	担当教員名	富沢
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) オリジナル オリジナルの作品の制作 (新人賞の応募を前提)、そのための個別指導。応募先は個人の自由。 目標とする雑誌が特になければ、コミックゼノン「新人賞」に応募。 (到達目標) 新人賞受賞レベルへの到達。オリジナル作品 (カラー原稿) 作品イメージをポスター的に一枚絵にして着色。			
	見出し	内容	
1	オリジナル作品制作 1	個別指導 1	
2	オリジナル作品制作 2	個別指導 2	
3	オリジナル作品制作 3	個別指導 3	
4	オリジナル作品制作 4	個別指導 4	
5	オリジナル作品制作 5	個別指導 5	
6	オリジナル作品制作 6	個別指導 6	
7	オリジナル作品制作 7	個別指導 7	
8	オリジナル作品制作 8	個別指導 8	
9	オリジナル作品制作 9	個別指導 9	
10	オリジナル作品制作 1 0	個別指導 1 0	
11	オリジナル作品制作 1 1	個別指導 1 1	
12	オリジナル作品制作 1 2	個別指導 1 2	
13	オリジナル作品制作 1 3	個別指導 1 3	
14	オリジナル作品制作 1 4	個別指導 1 4	
15	オリジナル作品制作 1 5	個別指導 1 5	
試験の方法・評価法		作品制作の取り組み方、作品の完成度	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	ストーリーマンガスペシャライズ（前期）	担当教員名	富沢
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） オリジナル オリジナルの作品の制作（新人賞の応募を前提）、そのための個別指導。応募先は個人の自由。目標とする雑誌が特になければ、コミックゼノン「新人賞」に応募。 （到達目標） 新人賞受賞レベルへの到達。オリジナル作品（カラー原稿）作品イメージをポスター的に一枚絵にして着色。			
	見出し	内容	
1	オリジナル作品制作 1	個別指導 1	
2	オリジナル作品制作 2	個別指導 2	
3	オリジナル作品制作 3	個別指導 3	
4	オリジナル作品制作 4	個別指導 4	
5	オリジナル作品制作 5	個別指導 5	
6	オリジナル作品制作 6	個別指導 6	
7	オリジナル作品制作 7	個別指導 7	
8	オリジナル作品制作 8	個別指導 8	
9	オリジナル作品制作 9	個別指導 9	
10	オリジナル作品制作 1 0	個別指導 1 0	
11	オリジナル作品制作 1 1	個別指導 1 1	
12	オリジナル作品制作 1 2	個別指導 1 2	
13	オリジナル作品制作 1 3	個別指導 1 3	
14	オリジナル作品制作 1 4	個別指導 1 4	
15	オリジナル作品制作 1 5	個別指導 1 5	
試験の方法・評価法		作品制作の取り組み方、作品の完成度	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	ストーリーマンガスペシャライズ（後期）	担当教員名	富沢
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） オリジナル オリジナルの作品の制作（新人賞の応募を前提）、そのための個別指導。応募先は個人の自由。目標とする雑誌が特になければ、コミックゼノン「新人賞」に応募。 （到達目標） 新人賞受賞レベルへの到達。オリジナル作品（カラー原稿）作品イメージをポスター的に一枚絵にして着色。			
	見出し	内容	
1	オリジナル作品制作 1	個別指導 1	
2	オリジナル作品制作 2	個別指導 2	
3	オリジナル作品制作 3	個別指導 3	
4	オリジナル作品制作 4	個別指導 4	
5	オリジナル作品制作 5	個別指導 5	
6	オリジナル作品制作 6	個別指導 6	
7	オリジナル作品制作 7	個別指導 7	
8	オリジナル作品制作 8	個別指導 8	
9	オリジナル作品制作 9	個別指導 9	
10	オリジナル作品制作 1 0	個別指導 1 0	
11	オリジナル作品制作 1 1	個別指導 1 1	
12	オリジナル作品制作 1 2	個別指導 1 2	
13	オリジナル作品制作 1 3	個別指導 1 3	
14	オリジナル作品制作 1 4	個別指導 1 4	
15	オリジナル作品制作 1 5	個別指導 1 5	
試験の方法・評価法		作品制作の取り組み方、作品の完成度	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	マンガビジネス (前期)	担当教員名	持田
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) マンガから端を発するエンタメビジネスの歴史とその仕組み、そして現在のビジネス最前線で働く人々の業務内容やそのスキルと適正を学ぶ (到達目標) マンガ編集者、マンガから端を発するアニメ、ゲーム、キャラクタービジネスの業界で働くための知識やスキル、適正を身につける			
	見出し	内容	
1	マンガビジネス 1	講師自己紹介 マンガ出版社業務紹介	
2	マンガビジネス 2	日本の人口分布とエンタメ国内市場	
3	マンガビジネス 3	マンガ出版の仕組み マンガ市場規模	
4	マンガビジネス 4	マンガ編集者論①	
5	マンガビジネス 5	マンガ編集者論②	
6	マンガビジネス 6	日本マンガの歴史①	
7	マンガビジネス 7	日本マンガの歴史②	
8	マンガビジネス 8	日本マンガの歴史③	
9	マンガビジネス 9	日本アニメの歴史①	
10	マンガビジネス 10	日本アニメの歴史②	
11	マンガビジネス 11	日本アニメの歴史③	
12	マンガビジネス 12	マンガ、アニメ、映画のキャラクタービジネスの歴史①	
13	マンガビジネス 13	マンガ、アニメ、映画のキャラクタービジネスの歴史②	
14	マンガビジネス 14	マンガ、アニメ、映画のキャラクタービジネスの歴史③	
15	マンガビジネス 15	エンタメ業界の契約 前期講義 総評	
試験の方法・評価法		論文形式	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	マンガビジネス (後期)	担当教員名	持田
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) マンガから端を発するエンタメビジネスの歴史とその仕組み、そして現在のビジネス最前線で働く人々の業務内容やそのスキルと適正を学ぶ (到達目標) マンガ業界におけるヒット生み出すための独自のノウハウや持論の初歩を教わり身につける			
	見出し	内容	
1	マンガ業界①-1	マンガ業界の全体像や職種について学ぶ 1	
2	マンガ業界①-2	マンガ業界の全体像や職種について学ぶ 2	
3	マンガ業界①-3	マンガ業界の全体像や職種について学ぶ 3	
4	マンガ業界①-4	マンガ業界の全体像や職種について学ぶ 4	
5	マンガ業界①-5	マンガ業界の全体像や職種について学ぶ 5	
6	マンガ業界②-1	マンガ業界における応用的な知識、ノウハウを得る 1	
7	マンガ業界②-2	マンガ業界における応用的な知識、ノウハウを得る 2	
8	マンガ業界②-3	マンガ業界における応用的な知識、ノウハウを得る 3	
9	マンガ業界②-4	マンガ業界における応用的な知識、ノウハウを得る 4	
10	マンガ業界②-5	マンガ業界における応用的な知識、ノウハウを得る 5	
11	ヒットを生み出す 1	業界の講師からヒットを生み出すノウハウを得る 1	
12	ヒットを生み出す 2	業界の講師からヒットを生み出すノウハウを得る 2	
13	ヒットを生み出す 3	業界の講師からヒットを生み出すノウハウを得る 3	
14	ヒットを生み出す 4	業界の講師からヒットを生み出すノウハウを得る 4	
15	ヒットを生み出す 5	後期講義 総評	
試験の方法・評価法		論文形式	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	マンガビジネス (前期)	担当教員名	持田
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) マンガから端を発するエンタメビジネスの歴史とその仕組み、そして現在のビジネス最前線で働く人々の業務内容やそのスキルと適正を学ぶ (到達目標) マンガ編集者、マンガから端を発するアニメ、ゲーム、キャラクタービジネスの業界で働くための知識やスキル、適正を身につける			
	見出し	内容	
1	マンガビジネス 1	講師自己紹介 マンガ出版社業務紹介	
2	マンガビジネス 2	日本の人口分布とエンタメ国内市場	
3	マンガビジネス 3	マンガ出版の仕組み マンガ市場規模	
4	マンガビジネス 4	マンガ編集者論①	
5	マンガビジネス 5	マンガ編集者論②	
6	マンガビジネス 6	日本マンガの歴史①	
7	マンガビジネス 7	日本マンガの歴史②	
8	マンガビジネス 8	日本マンガの歴史③	
9	マンガビジネス 9	日本アニメの歴史①	
10	マンガビジネス 10	日本アニメの歴史②	
11	マンガビジネス 11	日本アニメの歴史③	
12	マンガビジネス 12	マンガ、アニメ、映画のキャラクタービジネスの歴史①	
13	マンガビジネス 13	マンガ、アニメ、映画のキャラクタービジネスの歴史②	
14	マンガビジネス 14	マンガ、アニメ、映画のキャラクタービジネスの歴史③	
15	マンガビジネス 15	エンタメ業界の契約 前期講義 総評	
試験の方法・評価法		論文形式	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	マンガビジネス (後期)	担当教員名	持田
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) マンガから端を発するエンタメビジネスの歴史とその仕組み、そして現在のビジネス最前線で働く人々の業務内容やそのスキルと適正を学ぶ (到達目標) マンガ業界におけるヒット生み出すための独自のノウハウや持論の初歩を教わり身につける			
	見出し	内容	
1	マンガ業界①-1	マンガ業界の全体像や職種について学ぶ 1	
2	マンガ業界①-2	マンガ業界の全体像や職種について学ぶ 2	
3	マンガ業界①-3	マンガ業界の全体像や職種について学ぶ 3	
4	マンガ業界①-4	マンガ業界の全体像や職種について学ぶ 4	
5	マンガ業界①-5	マンガ業界の全体像や職種について学ぶ 5	
6	マンガ業界②-1	マンガ業界における応用的な知識、ノウハウを得る 1	
7	マンガ業界②-2	マンガ業界における応用的な知識、ノウハウを得る 2	
8	マンガ業界②-3	マンガ業界における応用的な知識、ノウハウを得る 3	
9	マンガ業界②-4	マンガ業界における応用的な知識、ノウハウを得る 4	
10	マンガ業界②-5	マンガ業界における応用的な知識、ノウハウを得る 5	
11	ヒットを生み出す 1	業界の講師からヒットを生み出すノウハウを得る 1	
12	ヒットを生み出す 2	業界の講師からヒットを生み出すノウハウを得る 2	
13	ヒットを生み出す 3	業界の講師からヒットを生み出すノウハウを得る 3	
14	ヒットを生み出す 4	業界の講師からヒットを生み出すノウハウを得る 4	
15	ヒットを生み出す 5	後期講義 総評	
試験の方法・評価法		論文形式	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	アートイラストベーシック①（前期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） 鉛筆、ドローイングペン、アルコールマーカー専用ライナーペンなど、各種ドローイング用のペンを使っての線画練習。 （到達目標） 練習の後、描きたいモチーフ（題材）を選択しドローイング（線画）イラストレーション作品を制作する。			
	見出し	内容	
1	ドローイング基礎Ⅰ 1	ドローイング用画材の紹介と使用方法の説明	
2	ドローイング基礎Ⅰ 2	ドローイング用画材の使用体験	
3	ドローイング基礎Ⅰ 3	基礎的な作画、線画の練習	
4	ドローイング基礎Ⅰ 4	基礎的な作画、線画の練習	
5	ドローイング基礎Ⅰ 5	基礎的な作画、線画の練習	
6	ドローイング基礎Ⅰ 6	基礎的な作画、線画の練習	
7	ドローイング基礎Ⅰ 7	線画における定番のモチーフを紹介	
8	ドローイング基礎Ⅰ 8	モチーフを選択。線画作品制作	
9	ドローイング基礎Ⅰ 9	モチーフあり線画作品制作	
10	ドローイング基礎Ⅰ 10	モチーフあり線画作品制作	
11	ドローイング基礎Ⅰ 11	モチーフあり線画作品制作	
12	ドローイング基礎Ⅰ 12	モチーフあり線画作品制作	
13	ドローイング基礎Ⅰ 13	線画作品の添削	
14	ドローイング基礎Ⅰ 14	線画作品の添削	
	参考書		
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	アートイラストベーシック①（後期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） 線画を描く際に必要な様々な画用紙を使用してみる。各種ドローイングペンと画用紙の組み合わせを体験し、自分にマッチした画材を選択。 （到達目標） 練習の後、描きたいモチーフ（題材）を選択しドローイング（線画）イラストレーション作品を制作する。			
	見出し	内容	
1	ドローイング基礎Ⅱ 1	線画に使用する各種画用紙の説明	
2	ドローイング基礎Ⅱ 2	種類別、線画用紙の作画体験	
3	ドローイング基礎Ⅱ 3	種類別、線画用紙の作画体験	
4	ドローイング基礎Ⅱ 4	種類別、線画用紙の作画体験	
5	ドローイング基礎Ⅱ 5	制作用の画用紙を選択	
6	ドローイング基礎Ⅱ 6	エチュード、線画作品制作（前半）	
7	ドローイング基礎Ⅱ 7	エチュード、線画作品制作（前半）	
8	ドローイング基礎Ⅱ 8	エチュード、線画作品制作（前半）	
9	ドローイング基礎Ⅱ 9	エチュード、線画作品制作（前半）	
10	ドローイング基礎Ⅱ 10	線画作品添削	
11	ドローイング基礎Ⅱ 11	エチュード、線画作品制作（後半）	
12	ドローイング基礎Ⅱ 12	エチュード、線画作品制作（後半）	
13	ドローイング基礎Ⅱ 13	エチュード、線画作品制作（後半）	
14	ドローイング基礎Ⅱ 14	エチュード、線画作品制作（後半）	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	アートイラストベーシック①（前期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） 鉛筆、ドローイングペン、アルコールマーカー専用ライナーペンなど、各種ドローイング用のペンを使っの線画練習。 （到達目標） 練習の後、描きたいモチーフ（題材）を選択しドローイング（線画）イラストレーション作品を制作する。			
	見出し	内容	
1	ドローイング基礎Ⅰ 1	ドローイング用画材の紹介と使用方法の説明	
2	ドローイング基礎Ⅰ 2	ドローイング用画材の使用体験	
3	ドローイング基礎Ⅰ 3	基礎的な作画、線画の練習	
4	ドローイング基礎Ⅰ 4	基礎的な作画、線画の練習	
5	ドローイング基礎Ⅰ 5	基礎的な作画、線画の練習	
6	ドローイング基礎Ⅰ 6	基礎的な作画、線画の練習	
7	ドローイング基礎Ⅰ 7	線画における定番のモチーフを紹介	
8	ドローイング基礎Ⅰ 8	モチーフを選択。線画作品制作	
9	ドローイング基礎Ⅰ 9	モチーフあり線画作品制作	
10	ドローイング基礎Ⅰ 10	モチーフあり線画作品制作	
11	ドローイング基礎Ⅰ 11	モチーフあり線画作品制作	
12	ドローイング基礎Ⅰ 12	モチーフあり線画作品制作	
13	ドローイング基礎Ⅰ 13	線画作品の添削	
14	ドローイング基礎Ⅰ 14	線画作品の添削	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	アートイラストベーシック①（後期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） 線画を描く際に必要な様々な画用紙を使用してみる。各種ドローイングペンと画用紙の組み合わせを体験し、自分にマッチした画材を選択。 （到達目標） 練習の後、描きたいモチーフ（題材）を選択しドローイング（線画）イラストレーション作品を制作する。			
	見出し	内容	
1	ドローイング基礎Ⅱ 1	線画に使用する各種画用紙の説明	
2	ドローイング基礎Ⅱ 2	種類別、線画用紙の作画体験	
3	ドローイング基礎Ⅱ 3	種類別、線画用紙の作画体験	
4	ドローイング基礎Ⅱ 4	種類別、線画用紙の作画体験	
5	ドローイング基礎Ⅱ 5	制作用の画用紙を選択	
6	ドローイング基礎Ⅱ 6	エチュード、線画作品制作（前半）	
7	ドローイング基礎Ⅱ 7	エチュード、線画作品制作（前半）	
8	ドローイング基礎Ⅱ 8	エチュード、線画作品制作（前半）	
9	ドローイング基礎Ⅱ 9	エチュード、線画作品制作（前半）	
10	ドローイング基礎Ⅱ 10	線画作品添削	
11	ドローイング基礎Ⅱ 11	エチュード、線画作品制作（後半）	
12	ドローイング基礎Ⅱ 12	エチュード、線画作品制作（後半）	
13	ドローイング基礎Ⅱ 13	エチュード、線画作品制作（後半）	
14	ドローイング基礎Ⅱ 14	エチュード、線画作品制作（後半）	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	アートイラストベーシック②（前期）		担当教員名	うやま
単位数	2		配当年次	1
（授業内容） 彩色に使用する絵の具と使用する画用紙やイラストボード、カンバス、カンバスボードなどの紹介。 （到達目標） 練習の後、描きたいモチーフ（題材）を選択しドローイング（線画）イラストレーション作品を				
	見出し		内容	
1	ペインティング基礎Ⅰ	1	彩色画材紹介	
2	ペインティング基礎Ⅰ	2	彩色画材の使用体験。固形水彩絵の具 その1	
3	ペインティング基礎Ⅰ	3	固形水彩絵の具 その2	
4	ペインティング基礎Ⅰ	4	固形水彩絵の具 その3	
5	ペインティング基礎Ⅰ	5	固形水彩絵の具 その4	
6	ペインティング基礎Ⅰ	6	彩色画材の使用体験。樹脂絵の具 その1	
7	ペインティング基礎Ⅰ	7	樹脂絵の具 その2	
8	ペインティング基礎Ⅰ	8	樹脂絵の具 その3	
9	ペインティング基礎Ⅰ	9	樹脂絵の具 その4	
10	ペインティング基礎Ⅰ	10	彩色画材の使用体験。透明水彩絵の具 その1	
11	ペインティング基礎Ⅰ	11	透明水彩絵の具 その2	
12	ペインティング基礎Ⅰ	12	透明水彩絵の具 その3	
13	ペインティング基礎Ⅰ	13	透明水彩絵の具 その4	
14	ペインティング基礎Ⅰ	14	水彩画用紙の各種紹介	
試験の方法・評価法			作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	アートイラストベーシック②（後期）		担当教員名	うやま
単位数	2		配当年次	1
（授業内容） オリジナルのイラストレーションの図案を考え、下絵から彩色まで習作課題として制作する。 （到達目標） 練習の後、描きたいモチーフ（題材）を選択しドローイング（線画）イラストレーション作品を				
	見出し		内容	
1	ペインティング基礎Ⅱ	1	イラストレーション、エチュードの図案 1	
2	ペインティング基礎Ⅱ	2	イラストレーション、エチュードの図案 2	
3	ペインティング基礎Ⅱ	3	イラストレーション、エチュードの図案 3	
4	ペインティング基礎Ⅱ	4	図案からペンと絵具を選択。下絵（水彩絵の具用）	
5	ペインティング基礎Ⅱ	5	下絵（水彩絵の具用）	
6	ペインティング基礎Ⅱ	6	下絵（樹脂絵の具用）	
7	ペインティング基礎Ⅱ	7	下絵（樹脂絵の具用）	
8	ペインティング基礎Ⅱ	8	イラストレーション、エチュード彩色（水彩絵の具）	
9	ペインティング基礎Ⅱ	9	イラストレーション、エチュード彩色（水彩絵の具）	
10	ペインティング基礎Ⅱ	10	イラストレーション、エチュード彩色（水彩絵の具）	
11	ペインティング基礎Ⅱ	11	イラストレーション、エチュード彩色（水彩絵の具）	
12	ペインティング基礎Ⅱ	12	イラストレーション、エチュード彩色（樹脂絵の具）	
13	ペインティング基礎Ⅱ	13	イラストレーション、エチュード彩色（樹脂絵の具）	
14	ペインティング基礎Ⅱ	14	イラストレーション、エチュード彩色（樹脂絵の具）	
試験の方法・評価法			作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	アートイラストベーシック②（前期）		担当教員名	うやま
単位数	2		配当年次	2
（授業内容） 彩色に使用する絵の具と使用する画用紙やイラストボード、カンバス、カンバスボードなどの紹介。 （到達目標） 練習の後、描きたいモチーフ（題材）を選択しドローイング（線画）イラストレーション作品を制作する。				
	見出し		内容	
1	ペインティング基礎Ⅰ 1		彩色画材紹介	
2	ペインティング基礎Ⅰ 2		彩色画材の使用体験。固形水彩絵の具 その1	
3	ペインティング基礎Ⅰ 3		固形水彩絵の具 その2	
4	ペインティング基礎Ⅰ 4		固形水彩絵の具 その3	
5	ペインティング基礎Ⅰ 5		固形水彩絵の具 その4	
6	ペインティング基礎Ⅰ 6		彩色画材の使用体験。樹脂絵の具 その1	
7	ペインティング基礎Ⅰ 7		樹脂絵の具 その2	
8	ペインティング基礎Ⅰ 8		樹脂絵の具 その3	
9	ペインティング基礎Ⅰ 9		樹脂絵の具 その4	
10	ペインティング基礎Ⅰ 10		彩色画材の使用体験。透明水彩絵の具 その1	
11	ペインティング基礎Ⅰ 11		透明水彩絵の具 その2	
12	ペインティング基礎Ⅰ 12		透明水彩絵の具 その3	
13	ペインティング基礎Ⅰ 13		透明水彩絵の具 その4	
14	ペインティング基礎Ⅰ 14		水彩画用紙の各種紹介	
試験の方法・評価法			作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	アートイラストベーシック②（後期）		担当教員名	うやま
単位数	2		配当年次	2
（授業内容） オリジナルのイラストレーションの図案を考え、下絵から彩色まで習作課題として制作する。 （到達目標） 練習の後、描きたいモチーフ（題材）を選択しドローイング（線画）イラストレーション作品を				
	見出し		内容	
1	ペインティング基礎Ⅱ	1	イラストレーション、エチュードの図案 1	
2	ペインティング基礎Ⅱ	2	イラストレーション、エチュードの図案 2	
3	ペインティング基礎Ⅱ	3	イラストレーション、エチュードの図案 3	
4	ペインティング基礎Ⅱ	4	図案からペンと絵具を選択。下絵（水彩絵の具用）	
5	ペインティング基礎Ⅱ	5	下絵（水彩絵の具用）	
6	ペインティング基礎Ⅱ	6	下絵（樹脂絵の具用）	
7	ペインティング基礎Ⅱ	7	下絵（樹脂絵の具用）	
8	ペインティング基礎Ⅱ	8	イラストレーション、エチュード彩色（水彩絵の具）	
9	ペインティング基礎Ⅱ	9	イラストレーション、エチュード彩色（水彩絵の具）	
10	ペインティング基礎Ⅱ	10	イラストレーション、エチュード彩色（水彩絵の具）	
11	ペインティング基礎Ⅱ	11	イラストレーション、エチュード彩色（水彩絵の具）	
12	ペインティング基礎Ⅱ	12	イラストレーション、エチュード彩色（樹脂絵の具）	
13	ペインティング基礎Ⅱ	13	イラストレーション、エチュード彩色（樹脂絵の具）	
14	ペインティング基礎Ⅱ	14	イラストレーション、エチュード彩色（樹脂絵の具）	
試験の方法・評価法			作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	アートイラストアドバンス①（前期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） 習作課題、これまで使用したドローイング画材の応用、八つ切り画用紙に自由に作画。 （到達目標） 練習の後、描きたいモチーフ（題材）を選択しドローイング（線画）イラストレーション作品を制作する。			
	見出し	内容	
1	ドローイング応用Ⅰ 1	八つ切り画用紙ドローイング作品図案（1）	
2	ドローイング応用Ⅰ 2	八つ切り画用紙ドローイング作品下絵（1）	
3	ドローイング応用Ⅰ 3	八つ切り画用紙ドローイング作品下絵（1）	
4	ドローイング応用Ⅰ 4	八つ切り画用紙ドローイング作品制作（1）	
5	ドローイング応用Ⅰ 5	八つ切り画用紙ドローイング作品制作（1）	
6	ドローイング応用Ⅰ 6	八つ切り画用紙ドローイング作品制作（1）	
7	ドローイング応用Ⅰ 7	八つ切り画用紙ドローイング作品制作（1）	
8	ドローイング応用Ⅰ 8	総評	
9	ドローイング応用Ⅰ 9	八つ切り画用紙ドローイング作品図案（2）	
10	ドローイング応用Ⅰ 10	八つ切り画用紙ドローイング作品下絵（2）	
11	ドローイング応用Ⅰ 11	八つ切り画用紙ドローイング作品下絵（2）	
12	ドローイング応用Ⅰ 12	八つ切り画用紙ドローイング作品制作（2）	
13	ドローイング応用Ⅰ 13	八つ切り画用紙ドローイング作品制作（2）	
14	ドローイング応用Ⅰ 14	八つ切り画用紙ドローイング作品制作（2）	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	アートイラストアドバンス①（後期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） ドローイング集大成としての課題、テーマを重視した物語性のあるトリロジーを制作。 （到達目標） 練習の後、描きたいモチーフ（題材）を選択しドローイング（線画）イラストレーション作品を制作する。			
	見出し	内容	
1	ドローイング応用Ⅱ 1	主題とトリロジー（三部作）の図案 その1	
2	ドローイング応用Ⅱ 2	主題とトリロジー（三部作）の図案 その2	
3	ドローイング応用Ⅱ 3	主題とトリロジー（三部作）の図案 その3	
4	ドローイング応用Ⅱ 4	トリロジー（三部作）の下絵 その1	
5	ドローイング応用Ⅱ 5	トリロジー（三部作）の下絵 その2	
6	ドローイング応用Ⅱ 6	トリロジー（三部作）の下絵 その3	
7	ドローイング応用Ⅱ 7	トリロジー（三部作）の下絵 その4	
8	ドローイング応用Ⅱ 8	トリロジー（三部作）の下絵 その5	
9	ドローイング応用Ⅱ 9	トリロジー（三部作）の制作 その1	
10	ドローイング応用Ⅱ 10	トリロジー（三部作）の制作 その2	
11	ドローイング応用Ⅱ 11	トリロジー（三部作）の制作 その3	
12	ドローイング応用Ⅱ 12	トリロジー（三部作）の制作 その4	
13	ドローイング応用Ⅱ 13	トリロジー（三部作）の制作 その5	
14	ドローイング応用Ⅱ 14	トリロジー（三部作）の制作 その6	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

		教務担当者 (うやまつかさ)	
科目名	アートイラストアドバンス① (前期)	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) 習作課題、これまで使用したドローイング画材の応用、八つ切り画用紙に自由に作画。 (到達目標) 練習の後、描きたいモチーフ (題材) を選択しドローイング (線画) イラストレーション作品を制作する。			
	見出し	内容	
1	ドローイング応用Ⅰ 1	八つ切り画用紙ドローイング作品図案 (1)	
2	ドローイング応用Ⅰ 2	八つ切り画用紙ドローイング作品下絵 (1)	
3	ドローイング応用Ⅰ 3	八つ切り画用紙ドローイング作品下絵 (1)	
4	ドローイング応用Ⅰ 4	八つ切り画用紙ドローイング作品制作 (1)	
5	ドローイング応用Ⅰ 5	八つ切り画用紙ドローイング作品制作 (1)	
6	ドローイング応用Ⅰ 6	八つ切り画用紙ドローイング作品制作 (1)	
7	ドローイング応用Ⅰ 7	八つ切り画用紙ドローイング作品制作 (1)	
8	ドローイング応用Ⅰ 8	総評	
9	ドローイング応用Ⅰ 9	八つ切り画用紙ドローイング作品図案 (2)	
10	ドローイング応用Ⅰ 10	八つ切り画用紙ドローイング作品下絵 (2)	
11	ドローイング応用Ⅰ 11	八つ切り画用紙ドローイング作品下絵 (2)	
12	ドローイング応用Ⅰ 12	八つ切り画用紙ドローイング作品制作 (2)	
13	ドローイング応用Ⅰ 13	八つ切り画用紙ドローイング作品制作 (2)	
14	ドローイング応用Ⅰ 14	八つ切り画用紙ドローイング作品制作 (2)	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	アートイラストアドバンス① (後期)	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) ドローイング集大成としての課題、テーマを重視した物語性のあるトリロジーを制作。 (到達目標) 練習の後、描きたいモチーフ (題材) を選択しドローイング (線画) イラストレーション作品を制作する。			
	見出し	内容	
1	ドローイング応用Ⅱ 1	主題とトリロジー (三部作) の図案 その1	
2	ドローイング応用Ⅱ 2	主題とトリロジー (三部作) の図案 その2	
3	ドローイング応用Ⅱ 3	主題とトリロジー (三部作) の図案 その3	
4	ドローイング応用Ⅱ 4	トリロジー (三部作) の下絵 その1	
5	ドローイング応用Ⅱ 5	トリロジー (三部作) の下絵 その2	
6	ドローイング応用Ⅱ 6	トリロジー (三部作) の下絵 その3	
7	ドローイング応用Ⅱ 7	トリロジー (三部作) の下絵 その4	
8	ドローイング応用Ⅱ 8	トリロジー (三部作) の下絵 その5	
9	ドローイング応用Ⅱ 9	トリロジー (三部作) の制作 その1	
10	ドローイング応用Ⅱ 10	トリロジー (三部作) の制作 その2	
11	ドローイング応用Ⅱ 11	トリロジー (三部作) の制作 その3	
12	ドローイング応用Ⅱ 12	トリロジー (三部作) の制作 その4	
13	ドローイング応用Ⅱ 13	トリロジー (三部作) の制作 その5	
14	ドローイング応用Ⅱ 14	トリロジー (三部作) の制作 その6	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	アートイラストアドバンス②（前期）		担当教員名	うやま
単位数	2		配当年次	1
（授業内容） 四つ切り以上の画用紙、またはボードにオリジナル作品制作を行う。水彩絵具を使用。 （到達目標） 練習の後、描きたいモチーフ（題材）を選択しドローイング（線画） イラストレーション作品を				
	見出し		内容	
1	ペインティング応用Ⅰ	1	水彩絵具の絵画またはイラストレーション作品の図案 1	
2	ペインティング応用Ⅰ	2	水彩絵具の絵画またはイラストレーション作品の図案 2	
3	ペインティング応用Ⅰ	3	水彩絵具の絵画またはイラストレーション作品の下絵 1	
4	ペインティング応用Ⅰ	4	水彩絵具の絵画またはイラストレーション作品の下絵 2	
5	ペインティング応用Ⅰ	5	水彩絵具の絵画またはイラストレーション作品の下絵 3	
6	ペインティング応用Ⅰ	6	水彩絵具の絵画またはイラストレーション作品の下絵 4	
7	ペインティング応用Ⅰ	7	水彩絵具の絵画またはイラストレーション作品の下絵 5	
8	ペインティング応用Ⅰ	8	水彩絵具の絵画またはイラストレーション作品の彩色 1	
9	ペインティング応用Ⅰ	9	水彩絵具の絵画またはイラストレーション作品の彩色 2	
10	ペインティング応用Ⅰ	10	水彩絵具の絵画またはイラストレーション作品の彩色 3	
11	ペインティング応用Ⅰ	11	水彩絵具の絵画またはイラストレーション作品の彩色 4	
12	ペインティング応用Ⅰ	12	水彩絵具の絵画またはイラストレーション作品の彩色 5	
13	ペインティング応用Ⅰ	13	水彩絵具の絵画またはイラストレーション作品の彩色 6	
14	ペインティング応用Ⅰ	14	水彩絵具の絵画またはイラストレーション作品の彩色 7	
試験の方法・評価法			作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	アートイラストアドバンス②（後期）		担当教員名	うやま
単位数	2		配当年次	1
（授業内容） 四つ切り以上の画用紙、またはボードにオリジナル作品制作を行う。樹脂絵具を使用。 （到達目標） 練習の後、描きたいモチーフ（題材）を選択しドローイング（線画） イラストレーション作品を				
	見出し		内容	
1	ペインティング応用Ⅱ	1	樹脂絵具の絵画またはイラストレーション作品の図案 1	
2	ペインティング応用Ⅱ	2	樹脂絵具の絵画またはイラストレーション作品の図案 2	
3	ペインティング応用Ⅱ	3	樹脂絵具の絵画またはイラストレーション作品の下絵 1	
4	ペインティング応用Ⅱ	4	樹脂絵具の絵画またはイラストレーション作品の下絵 2	
5	ペインティング応用Ⅱ	5	樹脂絵具の絵画またはイラストレーション作品の下絵 3	
6	ペインティング応用Ⅱ	6	樹脂絵具の絵画またはイラストレーション作品の下絵 4	
7	ペインティング応用Ⅱ	7	樹脂絵具の絵画またはイラストレーション作品の下絵 5	
8	ペインティング応用Ⅱ	8	樹脂絵具の絵画またはイラストレーション作品の制作 1	
9	ペインティング応用Ⅱ	9	樹脂絵具の絵画またはイラストレーション作品の制作 2	
10	ペインティング応用Ⅱ	10	樹脂絵具の絵画またはイラストレーション作品の制作 3	
11	ペインティング応用Ⅱ	11	樹脂絵具の絵画またはイラストレーション作品の制作 4	
12	ペインティング応用Ⅱ	12	樹脂絵具の絵画またはイラストレーション作品の制作 5	
13	ペインティング応用Ⅱ	13	樹脂絵具の絵画またはイラストレーション作品の制作 6	
14	ペインティング応用Ⅱ	14	樹脂絵具の絵画またはイラストレーション作品の制作 7	
試験の方法・評価法			作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	アートイラストアドバンス②（前期）		担当教員名	うやま
単位数	2		配当年次	2
四つ切り以上の画用紙、またはボードにオリジナル作品制作を行う。水彩絵具を使用。				
（到達目標）				
練習の後、描きたいモチーフ（題材）を選択しドローイング（線画）イラストレーション作品を				
	見出し		内容	
1	ペインティング応用Ⅰ	1	水彩絵具の絵画またはイラストレーション作品の図案 1	
2	ペインティング応用Ⅰ	2	水彩絵具の絵画またはイラストレーション作品の図案 2	
3	ペインティング応用Ⅰ	3	水彩絵具の絵画またはイラストレーション作品の下絵 1	
4	ペインティング応用Ⅰ	4	水彩絵具の絵画またはイラストレーション作品の下絵 2	
5	ペインティング応用Ⅰ	5	水彩絵具の絵画またはイラストレーション作品の下絵 3	
6	ペインティング応用Ⅰ	6	水彩絵具の絵画またはイラストレーション作品の下絵 4	
7	ペインティング応用Ⅰ	7	水彩絵具の絵画またはイラストレーション作品の下絵 5	
8	ペインティング応用Ⅰ	8	水彩絵具の絵画またはイラストレーション作品の彩色 1	
9	ペインティング応用Ⅰ	9	水彩絵具の絵画またはイラストレーション作品の彩色 2	
10	ペインティング応用Ⅰ	10	水彩絵具の絵画またはイラストレーション作品の彩色 3	
11	ペインティング応用Ⅰ	11	水彩絵具の絵画またはイラストレーション作品の彩色 4	
12	ペインティング応用Ⅰ	12	水彩絵具の絵画またはイラストレーション作品の彩色 5	
13	ペインティング応用Ⅰ	13	水彩絵具の絵画またはイラストレーション作品の彩色 6	
14	ペインティング応用Ⅰ	14	水彩絵具の絵画またはイラストレーション作品の彩色 7	
試験の方法・評価法			作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	アートイラストアドバンス②（後期）		担当教員名	うやま
単位数	2		配当年次	2
（授業内容） 四つ切り以上の画用紙、またはボードにオリジナル作品制作を行う。樹脂絵具を使用。 （到達目標） 練習の後、描きたいモチーフ（題材）を選択しドローイング（線画）イラストレーション作品を				
	見出し		内容	
1	ペインティング応用Ⅱ	1	樹脂絵具の絵画またはイラストレーション作品の図案 1	
2	ペインティング応用Ⅱ	2	樹脂絵具の絵画またはイラストレーション作品の図案 2	
3	ペインティング応用Ⅱ	3	樹脂絵具の絵画またはイラストレーション作品の下絵 1	
4	ペインティング応用Ⅱ	4	樹脂絵具の絵画またはイラストレーション作品の下絵 2	
5	ペインティング応用Ⅱ	5	樹脂絵具の絵画またはイラストレーション作品の下絵 3	
6	ペインティング応用Ⅱ	6	樹脂絵具の絵画またはイラストレーション作品の下絵 4	
7	ペインティング応用Ⅱ	7	樹脂絵具の絵画またはイラストレーション作品の下絵 5	
8	ペインティング応用Ⅱ	8	樹脂絵具の絵画またはイラストレーション作品の制作 1	
9	ペインティング応用Ⅱ	9	樹脂絵具の絵画またはイラストレーション作品の制作 2	
10	ペインティング応用Ⅱ	1 0	樹脂絵具の絵画またはイラストレーション作品の制作 3	
11	ペインティング応用Ⅱ	1 1	樹脂絵具の絵画またはイラストレーション作品の制作 4	
12	ペインティング応用Ⅱ	1 2	樹脂絵具の絵画またはイラストレーション作品の制作 5	
13	ペインティング応用Ⅱ	1 3	樹脂絵具の絵画またはイラストレーション作品の制作 6	
14	ペインティング応用Ⅱ	1 4	樹脂絵具の絵画またはイラストレーション作品の制作 7	
試験の方法・評価法			作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	クロッキー ベーシック (前期)	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) エンターテインメント性を持ったキャラクターを描くためのサンプルの顔立ち目鼻立ちの組み合わせを紙面に作画し、そのテクニックを学ぶ (到達目標) 顔立ち目鼻立ち体型の組み合わせで描く、男女キャラクターの習作。			
	見出し	内容	
1	表情基礎演出Ⅰ 1	キャラクター概論 女性編	
2	表情基礎演出Ⅰ 2	顔のライン描く「細顔」「角顔」「丸顔」等 女性 1	
3	表情基礎演出Ⅰ 3	顔のライン描く「細顔」「角顔」「丸顔」等 女性 2	
4	表情基礎演出Ⅰ 4	顔のパーツを描く「目」「鼻」「口」等 女性 1	
5	表情基礎演出Ⅰ 5	顔のパーツを描く「目」「鼻」「口」等 女性 2	
6	表情基礎演出Ⅰ 6	顔立ちと目鼻立ちを組み合わせで描く 女性 1	
7	表情基礎演出Ⅰ 7	顔立ちと目鼻立ちを組み合わせで描く 女性 2	
8	表情基礎演出Ⅰ 8	キャラクター概論 男性編	
9	表情基礎演出Ⅰ 9	顔のライン描く「細顔」「角顔」「丸顔」等 男性 1	
10	表情基礎演出Ⅰ 10	顔のライン描く「細顔」「角顔」「丸顔」等 男性 2	
11	表情基礎演出Ⅰ 11	顔のパーツを描く「目」「鼻」「口」等 男性 1	
12	表情基礎演出Ⅰ 12	顔のパーツを描く「目」「鼻」「口」等 男性 2	
13	表情基礎演出Ⅰ 13	顔立ちと目鼻立ちを組み合わせで描く 男性 1	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	クロッキー ベーシック (後期)	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) 喜怒哀楽などを中心とした感情を表す6つの表情」の描き分けをサンプルをもとに作画練習。 (到達目標) 各表情を段階別に描き分け、キャラクターの感情を表現。			
	見出し	内容	
1	表情基礎演出Ⅱ 1	キャラクター表情 概論	
2	表情基礎演出Ⅱ 2	キャラクター表情 「怒り」女性 段階1	
3	表情基礎演出Ⅱ 3	キャラクター表情 「怒り」女性 段階2	
4	表情基礎演出Ⅱ 4	キャラクター表情 「怒り」女性 段階3	
5	表情基礎演出Ⅱ 5	キャラクター表情 「怒り」男性 段階1	
6	表情基礎演出Ⅱ 6	キャラクター表情 「怒り」男性 段階2	
7	表情基礎演出Ⅱ 7	キャラクター表情 「怒り」男性 段階3	
8	表情基礎演出Ⅱ 8	作画添削 総評	
9	表情基礎演出Ⅱ 9	キャラクター表情 「喜び」女性 段階1	
10	表情基礎演出Ⅱ 10	キャラクター表情 「喜び」女性 段階2	
11	表情基礎演出Ⅱ 11	キャラクター表情 「喜び」女性 段階3	
12	表情基礎演出Ⅱ 12	キャラクター表情 「喜び」男性 段階1	
13	表情基礎演出Ⅱ 13	キャラクター表情 「喜び」男性 段階2	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	クロッキー ベーシック (前期)	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) エンターテインメント性を持ったキャラクターを描くためのサンプルの顔立ち目鼻立ちの組み合わせを紙面に作画し、そのテクニックを学ぶ (到達目標) 顔立ち目鼻立ち体型の組み合わせで描く、男女キャラクターの習作。			
	見出し	内容	
1	表情基礎演出Ⅰ 1	キャラクター概論 女性編	
2	表情基礎演出Ⅰ 2	顔のライン描く「細顔」「角顔」「丸顔」等 女性 1	
3	表情基礎演出Ⅰ 3	顔のライン描く「細顔」「角顔」「丸顔」等 女性 2	
4	表情基礎演出Ⅰ 4	顔のパーツを描く「目」「鼻」「口」等 女性 1	
5	表情基礎演出Ⅰ 5	顔のパーツを描く「目」「鼻」「口」等 女性 2	
6	表情基礎演出Ⅰ 6	顔立ちと目鼻立ちを組み合わせで描く 女性 1	
7	表情基礎演出Ⅰ 7	顔立ちと目鼻立ちを組み合わせで描く 女性 2	
8	表情基礎演出Ⅰ 8	キャラクター概論 男性編	
9	表情基礎演出Ⅰ 9	顔のライン描く「細顔」「角顔」「丸顔」等 男性 1	
10	表情基礎演出Ⅰ 10	顔のライン描く「細顔」「角顔」「丸顔」等 男性 2	
11	表情基礎演出Ⅰ 11	顔のパーツを描く「目」「鼻」「口」等 男性 1	
12	表情基礎演出Ⅰ 12	顔のパーツを描く「目」「鼻」「口」等 男性 2	
13	表情基礎演出Ⅰ 13	顔立ちと目鼻立ちを組み合わせで描く 男性 1	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	クロッキー ベーシック (後期)	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) 喜怒哀楽などを中心とした感情を表す6つの表情」の描き分けをサンプルをもとに作画練習。 (到達目標) 各表情を段階別に描き分け、キャラクターの感情を表現。			
	見出し	内容	
1	表情基礎演出Ⅱ 1	キャラクター表情 概論	
2	表情基礎演出Ⅱ 2	キャラクター表情 「怒り」女性 段階1	
3	表情基礎演出Ⅱ 3	キャラクター表情 「怒り」女性 段階2	
4	表情基礎演出Ⅱ 4	キャラクター表情 「怒り」女性 段階3	
5	表情基礎演出Ⅱ 5	キャラクター表情 「怒り」男性 段階1	
6	表情基礎演出Ⅱ 6	キャラクター表情 「怒り」男性 段階2	
7	表情基礎演出Ⅱ 7	キャラクター表情 「怒り」男性 段階3	
8	表情基礎演出Ⅱ 8	作画添削 総評	
9	表情基礎演出Ⅱ 9	キャラクター表情 「喜び」女性 段階1	
10	表情基礎演出Ⅱ 10	キャラクター表情 「喜び」女性 段階2	
11	表情基礎演出Ⅱ 11	キャラクター表情 「喜び」女性 段階3	
12	表情基礎演出Ⅱ 12	キャラクター表情 「喜び」男性 段階1	
13	表情基礎演出Ⅱ 13	キャラクター表情 「喜び」男性 段階2	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	クロッキー アドバンス (前期)	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) エンターテインメント性を持ったキャラクターを描くため、主に10代～20代のサンプル体型から紙面に作画し、そのテクニックを学ぶ (到達目標) 体型との組み合わせを描く、10代～20代のサンプル男女キャラクターの習作			
	見出し	内容	
1	全身表現基礎Ⅰ 1	体型を描く「標準」「細い」「太い」「筋肉質」女性1	
2	全身表現基礎Ⅰ 2	体型を描く「標準」「細い」「太い」「筋肉質」女性2	
3	全身表現基礎Ⅰ 3	体型を描く「標準」「細い」「太い」「筋肉質」女性3	
4	全身表現基礎Ⅰ 4	体型を描く「標準」「細い」「太い」「筋肉質」女性4	
5	全身表現基礎Ⅰ 5	顔と体の組み合わせを描く 女性1	
6	全身表現基礎Ⅰ 6	顔と体の組み合わせを描く 女性2	
7	全身表現基礎Ⅰ 7	顔と体の組み合わせを描く 女性3	
8	全身表現基礎Ⅰ 8	体型を描く「標準」「細い」「太い」「筋肉質」男性1	
9	全身表現基礎Ⅰ 9	体型を描く「標準」「細い」「太い」「筋肉質」男性2	
10	全身表現基礎Ⅰ 10	体型を描く「標準」「細い」「太い」「筋肉質」男性3	
11	全身表現基礎Ⅰ 11	体型を描く「標準」「細い」「太い」「筋肉質」男性4	
12	全身表現基礎Ⅰ 12	顔と体の組み合わせを描く 男性1	
13	全身表現基礎Ⅰ 13	顔と体の組み合わせを描く 男性2	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	クロッキー アドバンス（後期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） エンターテインメント性を持ったキャラクターを描くためサンプルをもとに、頭身と動きのあるポーズを紙面に作画し、そのテクニックを学ぶ （到達目標） 4頭身の子供から8頭身のモデル体型、動きのあるキャラクターを描く、10代～20代のサンプル男女キャラクターの習作			
	見出し	内容	
1	全身表現基礎Ⅱ 1	キャラクター頭身 概論	
2	全身表現基礎Ⅱ 2	キャラクター頭身を考え描いてみる その1	
3	全身表現基礎Ⅱ 3	キャラクター頭身を考え描いてみる その2	
4	全身表現基礎Ⅱ 4	キャラクター頭身を考え描いてみる その3	
5	全身表現基礎Ⅱ 5	キャラクター頭身を考え描いてみる その4	
6	全身表現基礎Ⅱ 6	作画添削 総評	
7	全身表現基礎Ⅱ 7	日常生活のキャラクター・ポーズ その1	
8	全身表現基礎Ⅱ 8	日常生活のキャラクター・ポーズ その2	
9	全身表現基礎Ⅱ 9	日常生活のキャラクター・ポーズ その3	
10	全身表現基礎Ⅱ 10	日常生活のキャラクター・ポーズ その4	
11	全身表現基礎Ⅱ 11	スポーツの動きキャラクター・ポーズ その1	
12	全身表現基礎Ⅱ 12	スポーツの動きキャラクター・ポーズ その2	
13	全身表現基礎Ⅱ 13	スポーツの動きキャラクター・ポーズ その3	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	クロッキー アドバンス（前期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） エンターテインメント性を持ったキャラクターを描くため、主に10代～20代のサンプル体型から紙面に作画し、そのテクニックを学ぶ （到達目標） 体型との組み合わせを描く、10代～20代のサンプル男女キャラクターの習作			
	見出し	内容	
1	全身表現基礎Ⅰ 1	体型を描く「標準」「細い」「太い」「筋肉質」女性1	
2	全身表現基礎Ⅰ 2	体型を描く「標準」「細い」「太い」「筋肉質」女性2	
3	全身表現基礎Ⅰ 3	体型を描く「標準」「細い」「太い」「筋肉質」女性3	
4	全身表現基礎Ⅰ 4	体型を描く「標準」「細い」「太い」「筋肉質」女性4	
5	全身表現基礎Ⅰ 5	顔と体の組み合わせを描く 女性1	
6	全身表現基礎Ⅰ 6	顔と体の組み合わせを描く 女性2	
7	全身表現基礎Ⅰ 7	顔と体の組み合わせを描く 女性3	
8	全身表現基礎Ⅰ 8	体型を描く「標準」「細い」「太い」「筋肉質」男性1	
9	全身表現基礎Ⅰ 9	体型を描く「標準」「細い」「太い」「筋肉質」男性2	
10	全身表現基礎Ⅰ 10	体型を描く「標準」「細い」「太い」「筋肉質」男性3	
11	全身表現基礎Ⅰ 11	体型を描く「標準」「細い」「太い」「筋肉質」男性4	
12	全身表現基礎Ⅰ 12	顔と体の組み合わせを描く 男性1	
13	全身表現基礎Ⅰ 13	顔と体の組み合わせを描く 男性2	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	クロッキー アドバンス（後期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） エンターテインメント性を持ったキャラクターを描くためサンプルをもとに、頭身と動きのあるポーズを紙面に作画し、そのテクニックを学ぶ （到達目標） 4頭身の子供から8頭身のモデル体型、動きのあるキャラクターを描く、10代～20代のサンプル男女キャラクターの習作			
	見出し	内容	
1	全身表現基礎Ⅱ 1	キャラクター頭身 概論	
2	全身表現基礎Ⅱ 2	キャラクター頭身を考え描いてみる その1	
3	全身表現基礎Ⅱ 3	キャラクター頭身を考え描いてみる その2	
4	全身表現基礎Ⅱ 4	キャラクター頭身を考え描いてみる その3	
5	全身表現基礎Ⅱ 5	キャラクター頭身を考え描いてみる その4	
6	全身表現基礎Ⅱ 6	作画添削 総評	
7	全身表現基礎Ⅱ 7	日常生活のキャラクター・ポーズ その1	
8	全身表現基礎Ⅱ 8	日常生活のキャラクター・ポーズ その2	
9	全身表現基礎Ⅱ 9	日常生活のキャラクター・ポーズ その3	
10	全身表現基礎Ⅱ 10	日常生活のキャラクター・ポーズ その4	
11	全身表現基礎Ⅱ 11	スポーツの動きキャラクター・ポーズ その1	
12	全身表現基礎Ⅱ 12	スポーツの動きキャラクター・ポーズ その2	
13	全身表現基礎Ⅱ 13	スポーツの動きキャラクター・ポーズ その3	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	コミカライズ ベーシック①（前期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） コミカライズ（comicalize）は、別分野のストーリーをマンガに仕立てること、コミック化。課題の原案から登場人物設定（キャラクターデザイン）を行い、横読みコミックの構成と演出のコマ割り（ネーム）を作成。日本で独自の発展を遂げた横読みコミックの制作手法を理解し、完成までの制作方法を習得する。 （到達目標） 頁数の少ない初級編から個々の作風や能力に応じ原案集から課題作品を選出し、登場人物設定（キャラクターデザイン）を行い、横読みコミックの構成と演出のコマ割り（ネーム）までを制作。			
	見出し	内容	
1	コミカライズ初級編Ⅰ 1	課題原案からキャラクターデザイン 1	
2	コミカライズ初級編Ⅰ 2	課題原案からキャラクターデザイン 2	
3	コミカライズ初級編Ⅰ 3	課題原案からキャラクターデザイン 3	
4	コミカライズ初級編Ⅰ 4	課題原案からネーム作成 1	
5	コミカライズ初級編Ⅰ 5	課題原案からネーム作成 2	
6	コミカライズ初級編Ⅰ 6	課題原案からネーム作成 3	
7	コミカライズ初級編Ⅰ 7	課題原案からネーム作成 4	
8	コミカライズ初級編Ⅱ 1	課題原案からキャラクターデザイン 1	
9	コミカライズ初級編Ⅱ 2	課題原案からキャラクターデザイン 2	
10	コミカライズ初級編Ⅱ 3	課題原案からネーム作成 1	
11	コミカライズ初級編Ⅱ 4	課題原案からネーム作成 2	
12	コミカライズ初級編Ⅱ 5	課題原案からネーム作成 3	
13	コミカライズ初級編Ⅱ 6	課題原案からネーム作成 4	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	コミカライズ ベーシック① (後期)	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) コミカライズ (comicalize) は、別分野のストーリーをマンガに仕立てること、コミック化。課題の原案から登場人物設定 (キャラクターデザイン) を行い、横読みコミックの構成と演出のコマ割り (ネーム) を作成。日本で独自の発展を遂げた横読みコミックの制作手法を理解し、完成までの制作方法を習得する。 (到達目標) 頁数の少ない初級編から、個々の作風や能力に応じ原案集から課題作品を選出し、登場人物設定 (キャラクターデザイン) を行い、横読みコミックの構成と演出のコマ割り (ネーム) までを制作。			
	見出し	内容	
1	コミカライズ初級編Ⅲ 1	課題原案からキャラクターデザイン 1	
2	コミカライズ初級編Ⅲ 2	課題原案からキャラクターデザイン 2	
3	コミカライズ初級編Ⅲ 3	課題原案からキャラクターデザイン 3	
4	コミカライズ初級編Ⅲ 4	課題原案からネーム作成 1	
5	コミカライズ初級編Ⅲ 5	課題原案からネーム作成 2	
6	コミカライズ初級編Ⅲ 6	課題原案からネーム作成 3	
7	コミカライズ初級編Ⅲ 7	課題原案からネーム作成 4	
8	コミカライズ初級編Ⅳ1	課題原案からキャラクターデザイン 1	
9	コミカライズ初級編Ⅳ2	課題原案からキャラクターデザイン 2	
10	コミカライズ初級編Ⅳ3	課題原案からネーム作成 1	
11	コミカライズ初級編Ⅳ4	課題原案からネーム作成 2	
12	コミカライズ初級編Ⅳ5	課題原案からネーム作成 3	
13	コミカライズ初級編Ⅳ6	課題原案からネーム作成 4	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	コミカライズ ベーシック①（前期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） コミカライズ（comicalize）は、別分野のストーリーをマンガに仕立てること、コミック化。課題の原案から登場人物設定（キャラクターデザイン）を行い、横読みコミックの構成と演出のコマ割り（ネーム）を作成。日本で独自の発展を遂げた横読みコミックの制作手法を理解し、完成までの制作方法を習得する。 （到達目標） 初級～中級～上級偏は個々に選択、作風や能力に応じ原案集から課題作品を選出し、登場人物設定（キャラクターデザイン）を行い、横読みコミックの構成と演出のコマ割り（ネーム）、コミカライズ作品を完成させる。			
	見出し	内容	
1	コミカライズ上級編Ⅰ	課題原案からキャラクターデザイン（完成原稿）1	
2	コミカライズ上級編Ⅰ	課題原案からキャラクターデザイン（完成原稿）2	
3	コミカライズ上級編Ⅰ	課題原案からキャラクターデザイン（完成原稿）3	
4	コミカライズ上級編Ⅰ	課題原案からネーム作成（完成原稿）4	
5	コミカライズ上級編Ⅰ	課題原案からネーム作成（完成原稿）5	
6	コミカライズ上級編Ⅰ	課題原案からネーム作成（完成原稿）6	
7	コミカライズ上級編Ⅰ	課題原案からネーム作成（完成原稿）7	
8	コミカライズ上級編Ⅰ	課題原案のコミック化（完成原稿）8	
9	コミカライズ上級編Ⅰ	課題原案のコミック化（完成原稿）9	
10	コミカライズ上級編Ⅰ	課題原案のコミック化（完成原稿）10	
11	コミカライズ上級編Ⅰ	課題原案のコミック化（完成原稿）11	
12	コミカライズ上級編Ⅰ	課題原案のコミック化（完成原稿）12	
13	コミカライズ上級編Ⅰ	課題原案のコミック化（完成原稿）13	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	コミカライズ ベーシック①（前期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） コミカライズ（comicalize）は、別分野のストーリーをマンガに仕立てること、コミック化。課題の原案から登場人物設定（キャラクターデザイン）を行い、横読みコミックの構成と演出のコマ割り（ネーム）を作成。日本で独自の発展を遂げた横読みコミックの制作手法を理解し、完成までの制作方法を習得する。 （到達目標） 初級～中級～上級偏は個々に選択、作風や能力に応じ原案集から課題作品を選出し、登場人物設定（キャラクターデザイン）を行い、横読みコミックの構成と演出のコマ割り（ネーム）、コミカライズ作品原稿を完成させる。			
	見出し	内容	
1	コミカライズ上級編Ⅱ	課題原案からキャラクターデザイン（完成原稿） 1	
2	コミカライズ上級編Ⅱ	課題原案からキャラクターデザイン（完成原稿） 2	
3	コミカライズ上級編Ⅱ	課題原案からキャラクターデザイン（完成原稿） 3	
4	コミカライズ上級編Ⅱ	課題原案からネーム作成（完成原稿） 4	
5	コミカライズ上級編Ⅱ	課題原案からネーム作成（完成原稿） 5	
6	コミカライズ上級編Ⅱ	課題原案からネーム作成（完成原稿） 6	
7	コミカライズ上級編Ⅱ	課題原案からネーム作成（完成原稿） 7	
8	コミカライズ上級編Ⅱ	課題原案のコミック化（完成原稿） 8	
9	コミカライズ上級編Ⅱ	課題原案のコミック化（完成原稿） 9	
10	コミカライズ上級編Ⅱ	課題原案のコミック化（完成原稿） 10	
11	コミカライズ上級編Ⅱ	課題原案のコミック化（完成原稿） 11	
12	コミカライズ上級編Ⅱ	課題原案のコミック化（完成原稿） 12	
13	コミカライズ上級編Ⅱ	課題原案のコミック化（完成原稿） 13	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	コミカライズ ベーシック② (前期)	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) コミカライズ (comicalize) は、別分野のストーリーをマンガに仕立てること、コミック化。課題の原案から登場人物設定 (キャラクターデザイン) を行い、横読みコミックの構成と演出のコマ割り (ネーム) を作成。日本で独自の発展を遂げた横読みコミックの制作手法を理解し、完成までの制作方法を習得する。 (到達目標) 頁数の少ない初級編から個々の作風や能力に応じ原案集から課題作品を選出し、登場人物設定 (キャラクターデザイン) を行い、横読みコミックの構成と演出のコマ割り (ネーム) までを制作。			
	見出し	内容	
1	コミカライズ初級編Ⅰ 1	課題原案からキャラクターデザイン 1	
2	コミカライズ初級編Ⅰ 2	課題原案からキャラクターデザイン 2	
3	コミカライズ初級編Ⅰ 3	課題原案からキャラクターデザイン 3	
4	コミカライズ初級編Ⅰ 4	課題原案からネーム作成 1	
5	コミカライズ初級編Ⅰ 5	課題原案からネーム作成 2	
6	コミカライズ初級編Ⅰ 6	課題原案からネーム作成 3	
7	コミカライズ初級編Ⅰ 7	課題原案からネーム作成 4	
8	コミカライズ初級編Ⅱ 1	課題原案からキャラクターデザイン 1	
9	コミカライズ初級編Ⅱ 2	課題原案からキャラクターデザイン 2	
10	コミカライズ初級編Ⅱ 3	課題原案からネーム作成 1	
11	コミカライズ初級編Ⅱ 4	課題原案からネーム作成 2	
12	コミカライズ初級編Ⅱ 5	課題原案からネーム作成 3	
13	コミカライズ初級編Ⅱ 6	課題原案からネーム作成 4	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	コミカライズ ベーシック② (後期)	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) コミカライズ (comicalize) は、別分野のストーリーをマンガに仕立てること、コミック化。課題の原案から登場人物設定 (キャラクターデザイン) を行い、横読みコミックの構成と演出のコマ割り (ネーム) を作成。日本で独自の発展を遂げた横読みコミックの制作手法を理解し、完成までの制作方法を習得する。 (到達目標) 頁数の少ない初級編から、個々の作風や能力に応じ原案集から課題作品を選出し、登場人物設定 (キャラクターデザイン) を行い、横読みコミックの構成と演出のコマ割り (ネーム) までを制作。			
	見出し	内容	
1	コミカライズ初級編Ⅲ 1	課題原案からキャラクターデザイン 1	
2	コミカライズ初級編Ⅲ 2	課題原案からキャラクターデザイン 2	
3	コミカライズ初級編Ⅲ 3	課題原案からキャラクターデザイン 3	
4	コミカライズ初級編Ⅲ 4	課題原案からネーム作成 1	
5	コミカライズ初級編Ⅲ 5	課題原案からネーム作成 2	
6	コミカライズ初級編Ⅲ 6	課題原案からネーム作成 3	
7	コミカライズ初級編Ⅲ 7	課題原案からネーム作成 4	
8	コミカライズ初級編Ⅳ1	課題原案からキャラクターデザイン 1	
9	コミカライズ初級編Ⅳ2	課題原案からキャラクターデザイン 2	
10	コミカライズ初級編Ⅳ3	課題原案からネーム作成 1	
11	コミカライズ初級編Ⅳ4	課題原案からネーム作成 2	
12	コミカライズ初級編Ⅳ5	課題原案からネーム作成 3	
13	コミカライズ初級編Ⅳ6	課題原案からネーム作成 4	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	コミカライズ ベーシック②（前期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） コミカライズ（comicalize）は、別分野のストーリーをマンガに仕立てること、コミック化。課題の原案から登場人物設定（キャラクターデザイン）を行い、横読みコミックの構成と演出のコマ割り（ネーム）を作成。日本で独自の発展を遂げた横読みコミックの制作手法を理解し、完成までの制作方法を習得する。 （到達目標） 初級～中級～上級偏は個々に選択、作風や能力に応じ原案集から課題作品を選出し、登場人物設定（キャラクターデザイン）を行い、横読みコミックの構成と演出のコマ割り（ネーム）、コミカライズ作品を完成させる。			
	見出し	内容	
1	コミカライズ上級編Ⅰ	課題原案からキャラクターデザイン（完成原稿） 1	
2	コミカライズ上級編Ⅰ	課題原案からキャラクターデザイン（完成原稿） 2	
3	コミカライズ上級編Ⅰ	課題原案からキャラクターデザイン（完成原稿） 3	
4	コミカライズ上級編Ⅰ	課題原案からネーム作成（完成原稿） 4	
5	コミカライズ上級編Ⅰ	課題原案からネーム作成（完成原稿） 5	
6	コミカライズ上級編Ⅰ	課題原案からネーム作成（完成原稿） 6	
7	コミカライズ上級編Ⅰ	課題原案からネーム作成（完成原稿） 7	
8	コミカライズ上級編Ⅰ	課題原案のコミック化（完成原稿） 8	
9	コミカライズ上級編Ⅰ	課題原案のコミック化（完成原稿） 9	
10	コミカライズ上級編Ⅰ	課題原案のコミック化（完成原稿） 10	
11	コミカライズ上級編Ⅰ	課題原案のコミック化（完成原稿） 11	
12	コミカライズ上級編Ⅰ	課題原案のコミック化（完成原稿） 12	
13	コミカライズ上級編Ⅰ	課題原案のコミック化（完成原稿） 13	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	コミカライズ ベーシック②（前期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） コミカライズ（comicalize）は、別分野のストーリーをマンガに仕立てること、コミック化。課題の原案から登場人物設定（キャラクターデザイン）を行い、横読みコミックの構成と演出のコマ割り（ネーム）を作成。日本で独自の発展を遂げた横読みコミックの制作手法を理解し、完成までの制作方法を習得する。 （到達目標） 初級～中級～上級偏は個々に選択、作風や能力に応じ原案集から課題作品を選出し、登場人物設定（キャラクターデザイン）を行い、横読みコミックの構成と演出のコマ割り（ネーム）、コミカライズ作品原稿を完成させる。			
	見出し	内容	
1	コミカライズ上級編Ⅱ	課題原案からキャラクターデザイン（完成原稿） 1	
2	コミカライズ上級編Ⅱ	課題原案からキャラクターデザイン（完成原稿） 2	
3	コミカライズ上級編Ⅱ	課題原案からキャラクターデザイン（完成原稿） 3	
4	コミカライズ上級編Ⅱ	課題原案からネーム作成（完成原稿） 4	
5	コミカライズ上級編Ⅱ	課題原案からネーム作成（完成原稿） 5	
6	コミカライズ上級編Ⅱ	課題原案からネーム作成（完成原稿） 6	
7	コミカライズ上級編Ⅱ	課題原案からネーム作成（完成原稿） 7	
8	コミカライズ上級編Ⅱ	課題原案のコミック化（完成原稿） 8	
9	コミカライズ上級編Ⅱ	課題原案のコミック化（完成原稿） 9	
10	コミカライズ上級編Ⅱ	課題原案のコミック化（完成原稿） 10	
11	コミカライズ上級編Ⅱ	課題原案のコミック化（完成原稿） 11	
12	コミカライズ上級編Ⅱ	課題原案のコミック化（完成原稿） 12	
13	コミカライズ上級編Ⅱ	課題原案のコミック化（完成原稿） 13	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	コミカライズ アドバンス①（前期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） コミカライズ（comicalize）は、別分野のストーリーをマンガに仕立てること、コミック化。課題の原案から登場人物設定（キャラクターデザイン）を行い、横読みコミックの構成と演出のコマ割り（ネーム）を作成。日本で独自の発展を遂げた横読みコミックの制作手法を理解し、完成までの制作方法を習得する。 （到達目標） 個々の作風や能力に応じ中級編の原案集から課題作品を選出し、登場人物設定（キャラクターデザイン）を行い、横読みコミックの構成と演出のコマ割り（ネーム）までを制作。			
	見出し	内容	
1	コミカライズ中級編Ⅰ1	課題原案からキャラクターデザイン1	
2	コミカライズ中級編Ⅰ2	課題原案からキャラクターデザイン2	
3	コミカライズ中級編Ⅰ3	課題原案からキャラクターデザイン3	
4	コミカライズ中級編Ⅰ4	課題原案からネーム作成1	
5	コミカライズ中級編Ⅰ5	課題原案からネーム作成2	
6	コミカライズ中級編Ⅰ6	課題原案からネーム作成3	
7	コミカライズ中級編Ⅰ7	課題原案からネーム作成4	
8	コミカライズ中級編Ⅱ1	課題原案からキャラクターデザイン1	
9	コミカライズ中級編Ⅱ2	課題原案からキャラクターデザイン2	
10	コミカライズ中級編Ⅱ3	課題原案からネーム作成1	
11	コミカライズ中級編Ⅱ4	課題原案からネーム作成2	
12	コミカライズ中級編Ⅱ5	課題原案からネーム作成3	
13	コミカライズ中級編Ⅱ6	課題原案からネーム作成4	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	コミカライズ アドバンス①（後期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） コミカライズ（comicalize）は、別分野のストーリーをマンガに仕立てること、コミック化。課題の原案から登場人物設定（キャラクターデザイン）を行い、横読みコミックの構成と演出のコマ割り（ネーム）を作成。日本で独自の発展を遂げた横読みコミックの制作手法を理解し、完成までの制作方法を習得する。 （到達目標） 個々の作風や能力に応じ中級編の原案集から課題作品を選出し、登場人物設定（キャラクターデザイン）を行い、横読みコミックの構成と演出のコマ割り（ネーム）までを制作。			
	見出し	内容	
1	コミカライズ中級編Ⅲ1	課題原案からキャラクターデザイン 1	
2	コミカライズ中級編Ⅲ2	課題原案からキャラクターデザイン 2	
3	コミカライズ中級編Ⅲ3	課題原案からキャラクターデザイン 3	
4	コミカライズ中級編Ⅲ4	課題原案からネーム作成 1	
5	コミカライズ中級編Ⅲ5	課題原案からネーム作成 2	
6	コミカライズ中級編Ⅲ6	課題原案からネーム作成 3	
7	コミカライズ中級編Ⅲ7	課題原案からネーム作成 4	
8	コミカライズ中級編Ⅳ1	課題原案からキャラクターデザイン 1	
9	コミカライズ中級編Ⅳ2	課題原案からキャラクターデザイン 2	
10	コミカライズ中級編Ⅳ3	課題原案からネーム作成 1	
11	コミカライズ中級編Ⅳ4	課題原案からネーム作成 2	
12	コミカライズ中級編Ⅳ5	課題原案からネーム作成 3	
13	コミカライズ中級編Ⅳ6	課題原案からネーム作成 4	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	コミカライズ アドバンス①（前期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） コミカライズ（comicalize）は、別分野のストーリーをマンガに仕立てること、コミック化。課題の原案から登場人物設定（キャラクターデザイン）を行い、横読みコミックの構成と演出のコマ割り（ネーム）を作成。日本で独自の発展を遂げた横読みコミックの制作手法を理解し、完成までの制作方法を習得する。 （到達目標） 初級～中級～上級偏は個々に選択、作風や能力に応じ原案集から課題作品を選出し、登場人物設定（キャラクターデザイン）を行い、横読みコミックの構成と演出のコマ割り（ネーム）、コミカライズ作品を完成させる。			
	見出し	内容	
1	コミカライズ上級編Ⅲ	課題原案からキャラクターデザイン（完成原稿） 1	
2	コミカライズ上級編Ⅲ	課題原案からキャラクターデザイン（完成原稿） 2	
3	コミカライズ上級編Ⅲ	課題原案からキャラクターデザイン（完成原稿） 3	
4	コミカライズ上級編Ⅲ	課題原案からネーム作成（完成原稿） 4	
5	コミカライズ上級編Ⅲ	課題原案からネーム作成（完成原稿） 5	
6	コミカライズ上級編Ⅲ	課題原案からネーム作成（完成原稿） 6	
7	コミカライズ上級編Ⅲ	課題原案からネーム作成（完成原稿） 7	
8	コミカライズ上級編Ⅲ	課題原案のコミック化（完成原稿） 8	
9	コミカライズ上級編Ⅲ	課題原案のコミック化（完成原稿） 9	
10	コミカライズ上級編Ⅲ	課題原案のコミック化（完成原稿） 10	
11	コミカライズ上級編Ⅲ	課題原案のコミック化（完成原稿） 11	
12	コミカライズ上級編Ⅲ	課題原案のコミック化（完成原稿） 12	
13	コミカライズ上級編Ⅲ	課題原案のコミック化（完成原稿） 13	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	コミカライズ アドバンス①（後期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） コミカライズ（comicalize）は、別分野のストーリーをマンガに仕立てること、コミック化。課題の原案から登場人物設定（キャラクターデザイン）を行い、横読みコミックの構成と演出のコマ割り（ネーム）を作成。日本で独自の発展を遂げた横読みコミックの制作手法を理解し、完成までの制作方法を習得する。 （到達目標） 初級～中級～上級偏は個々に選択、作風や能力に応じ原案集から課題作品を選出し、登場人物設定（キャラクターデザイン）を行い、横読みコミックの構成と演出のコマ割り（ネーム）、コミカライズ作品を完成させる。			
	見出し	内容	
1	コミカライズ上級編Ⅳ	課題原案からキャラクターデザイン（完成原稿） 1	
2	コミカライズ上級編Ⅳ	課題原案からキャラクターデザイン（完成原稿） 2	
3	コミカライズ上級編Ⅳ	課題原案からキャラクターデザイン（完成原稿） 3	
4	コミカライズ上級編Ⅳ	課題原案からネーム作成（完成原稿） 4	
5	コミカライズ上級編Ⅳ	課題原案からネーム作成（完成原稿） 5	
6	コミカライズ上級編Ⅳ	課題原案からネーム作成（完成原稿） 6	
7	コミカライズ上級編Ⅳ	課題原案からネーム作成（完成原稿） 7	
8	コミカライズ上級編Ⅳ	課題原案のコミック化（完成原稿） 8	
9	コミカライズ上級編Ⅳ	課題原案のコミック化（完成原稿） 9	
10	コミカライズ上級編Ⅳ	課題原案のコミック化（完成原稿） 10	
11	コミカライズ上級編Ⅳ	課題原案のコミック化（完成原稿） 11	
12	コミカライズ上級編Ⅳ	課題原案のコミック化（完成原稿） 12	
13	コミカライズ上級編Ⅳ	課題原案のコミック化（完成原稿） 13	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	コミカライズ アドバンス②（前期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） コミカライズ（comicalize）は、別分野のストーリーをマンガに仕立てること、コミック化。課題の原案から登場人物設定（キャラクターデザイン）を行い、横読みコミックの構成と演出のコマ割り（ネーム）を作成。日本で独自の発展を遂げた横読みコミックの制作手法を理解し、完成までの制作方法を習得する。 （到達目標） 個々の作風や能力に応じ中級編の原案集から課題作品を選出し、登場人物設定（キャラクターデザイン）を行い、横読みコミックの構成と演出のコマ割り（ネーム）までを制作。			
	見出し	内容	
1	コミカライズ中級編Ⅰ1	課題原案からキャラクターデザイン1	
2	コミカライズ中級編Ⅰ2	課題原案からキャラクターデザイン2	
3	コミカライズ中級編Ⅰ3	課題原案からキャラクターデザイン3	
4	コミカライズ中級編Ⅰ4	課題原案からネーム作成1	
5	コミカライズ中級編Ⅰ5	課題原案からネーム作成2	
6	コミカライズ中級編Ⅰ6	課題原案からネーム作成3	
7	コミカライズ中級編Ⅰ7	課題原案からネーム作成4	
8	コミカライズ中級編Ⅱ1	課題原案からキャラクターデザイン1	
9	コミカライズ中級編Ⅱ2	課題原案からキャラクターデザイン2	
10	コミカライズ中級編Ⅱ3	課題原案からネーム作成1	
11	コミカライズ中級編Ⅱ4	課題原案からネーム作成2	
12	コミカライズ中級編Ⅱ5	課題原案からネーム作成3	
13	コミカライズ中級編Ⅱ6	課題原案からネーム作成4	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	コミカライズ アドバンス②（後期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） コミカライズ（comicalize）は、別分野のストーリーをマンガに仕立てること、コミック化。課題の原案から登場人物設定（キャラクターデザイン）を行い、横読みコミックの構成と演出のコマ割り（ネーム）を作成。日本で独自の発展を遂げた横読みコミックの制作手法を理解し、完成までの制作方法を習得する。 （到達目標） 個々の作風や能力に応じ中級編の原案集から課題作品を選出し、登場人物設定（キャラクターデザイン）を行い、横読みコミックの構成と演出のコマ割り（ネーム）までを制作。			
	見出し	内容	
1	コミカライズ中級編Ⅲ1	課題原案からキャラクターデザイン 1	
2	コミカライズ中級編Ⅲ2	課題原案からキャラクターデザイン 2	
3	コミカライズ中級編Ⅲ3	課題原案からキャラクターデザイン 3	
4	コミカライズ中級編Ⅲ4	課題原案からネーム作成 1	
5	コミカライズ中級編Ⅲ5	課題原案からネーム作成 2	
6	コミカライズ中級編Ⅲ6	課題原案からネーム作成 3	
7	コミカライズ中級編Ⅲ7	課題原案からネーム作成 4	
8	コミカライズ中級編Ⅳ1	課題原案からキャラクターデザイン 1	
9	コミカライズ中級編Ⅳ2	課題原案からキャラクターデザイン 2	
10	コミカライズ中級編Ⅳ3	課題原案からネーム作成 1	
11	コミカライズ中級編Ⅳ4	課題原案からネーム作成 2	
12	コミカライズ中級編Ⅳ5	課題原案からネーム作成 3	
13	コミカライズ中級編Ⅳ6	課題原案からネーム作成 4	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	コミカライズ アドバンス②（前期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） コミカライズ（comicalize）は、別分野のストーリーをマンガに仕立てること、コミック化。課題の原案から登場人物設定（キャラクターデザイン）を行い、横読みコミックの構成と演出のコマ割り（ネーム）を作成。日本で独自の発展を遂げた横読みコミックの制作手法を理解し、完成までの制作方法を習得する。 （到達目標） 初級～中級～上級偏は個々に選択、作風や能力に応じ原案集から課題作品を選出し、登場人物設定（キャラクターデザイン）を行い、横読みコミックの構成と演出のコマ割り（ネーム）、コミカライズ作品を完成させる。			
	見出し	内容	
1	コミカライズ上級編Ⅲ	課題原案からキャラクターデザイン（完成原稿） 1	
2	コミカライズ上級編Ⅲ	課題原案からキャラクターデザイン（完成原稿） 2	
3	コミカライズ上級編Ⅲ	課題原案からキャラクターデザイン（完成原稿） 3	
4	コミカライズ上級編Ⅲ	課題原案からネーム作成（完成原稿） 4	
5	コミカライズ上級編Ⅲ	課題原案からネーム作成（完成原稿） 5	
6	コミカライズ上級編Ⅲ	課題原案からネーム作成（完成原稿） 6	
7	コミカライズ上級編Ⅲ	課題原案からネーム作成（完成原稿） 7	
8	コミカライズ上級編Ⅲ	課題原案のコミック化（完成原稿） 8	
9	コミカライズ上級編Ⅲ	課題原案のコミック化（完成原稿） 9	
10	コミカライズ上級編Ⅲ	課題原案のコミック化（完成原稿） 10	
11	コミカライズ上級編Ⅲ	課題原案のコミック化（完成原稿） 11	
12	コミカライズ上級編Ⅲ	課題原案のコミック化（完成原稿） 12	
13	コミカライズ上級編Ⅲ	課題原案のコミック化（完成原稿） 13	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	コミカライズ アドバンス②（後期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） コミカライズ（comicalize）は、別分野のストーリーをマンガに仕立てること、コミック化。課題の原案から登場人物設定（キャラクターデザイン）を行い、横読みコミックの構成と演出のコマ割り（ネーム）を作成。日本で独自の発展を遂げた横読みコミックの制作手法を理解し、完成までの制作方法を習得する。 （到達目標） 初級～中級～上級偏は個々に選択、作風や能力に応じ原案集から課題作品を選出し、登場人物設定（キャラクターデザイン）を行い、横読みコミックの構成と演出のコマ割り（ネーム）、コミカライズ作品を完成させる。			
	見出し	内容	
1	コミカライズ上級編Ⅳ	課題原案からキャラクターデザイン（完成原稿） 1	
2	コミカライズ上級編Ⅳ	課題原案からキャラクターデザイン（完成原稿） 2	
3	コミカライズ上級編Ⅳ	課題原案からキャラクターデザイン（完成原稿） 3	
4	コミカライズ上級編Ⅳ	課題原案からネーム作成（完成原稿） 4	
5	コミカライズ上級編Ⅳ	課題原案からネーム作成（完成原稿） 5	
6	コミカライズ上級編Ⅳ	課題原案からネーム作成（完成原稿） 6	
7	コミカライズ上級編Ⅳ	課題原案からネーム作成（完成原稿） 7	
8	コミカライズ上級編Ⅳ	課題原案のコミック化（完成原稿） 8	
9	コミカライズ上級編Ⅳ	課題原案のコミック化（完成原稿） 9	
10	コミカライズ上級編Ⅳ	課題原案のコミック化（完成原稿） 10	
11	コミカライズ上級編Ⅳ	課題原案のコミック化（完成原稿） 11	
12	コミカライズ上級編Ⅳ	課題原案のコミック化（完成原稿） 12	
13	コミカライズ上級編Ⅳ	課題原案のコミック化（完成原稿） 13	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	アートコミック①（前期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） コミカライズ、マンガビジネス、ストーリーマンガに於ける応用・実践サポート授業。制作に必要な遠近法・透視図法、背景、建造物、自動車等機械類、効果処理、の作画サポート。 （到達目標）コミカライズ、マンガビジネス科目の練習課題を完成させる。 マンガビジネスの軸となる課題の一つであるサイレントマンガを完成させて、マンガオーディションへ応募する。			
	見出し	内容	
1	ネームLv.1（B）描き起し	マンガ専用原稿用紙へネームから完成まで。	
2	ネームLv.1（B）描き起し	マンガ専用原稿用紙へネームから完成まで。	
3	ネームLv.1（B）描き起し	マンガ専用原稿用紙へネームから完成まで。	
4	ネームLv.1（B）描き起し	マンガ専用原稿用紙へネームから完成まで。	
5	ネームLv.1（B）描き起し	マンガ専用原稿用紙へネームから完成まで。	
6	トレース（B）	トレース台を用いた、建造物・自動車など描く作画トレーニング	
7	トレース（B）	トレース台を用いた、建造物・自動車など描く作画トレーニング	
8	トレース（B）	トレース台を用いた、建造物・自動車など描く作画トレーニング	
9	トレース（B）	トレース台を用いた、建造物・自動車など描く作画トレーニング	
10	トレース（B）	トレース台を用いた、建造物・自動車など描く作画トレーニング	
11	背景・遠近法①～②	透視図法、室内（窓枠・扉・洋室・和室・階段・キッチン）	
12	背景・遠近法①～②	透視図法、室内（窓枠・扉・洋室・和室・階段・キッチン）	
13	背景・遠近法①～②	透視図法、室内（窓枠・扉・洋室・和室・階段・キッチン）	
14	背景・遠近法①～②	透視図法、室内（窓枠・扉・洋室・和室・階段・キッチン）	
試験の方法・評価法		課題作画の完進捗・完成による採点。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	アートコミック①（後期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） コミカライズ、マンガビジネス、ストーリーマンガに於ける応用・実践サポート授業。制作に必要な遠近法・透視図法、背景、建造物、自動車等機械類、効果処理、の作画サポート。 （到達目標）コミカライズ、マンガビジネス科目の練習課題を完成させる。 マンガビジネスの軸となる課題の一つであるサイレントマンガを完成させて、マンガオーディションへ応募する。			
	見出し	内容	
1	ネームLv.1（A）描き起し	マンガ専用原稿用紙へネームから完成まで。	
2	ネームLv.1（A）描き起し	マンガ専用原稿用紙へネームから完成まで。	
3	ネームLv.1（A）描き起し	マンガ専用原稿用紙へネームから完成まで。	
4	ネームLv.1（A）描き起し	マンガ専用原稿用紙へネームから完成まで。	
5	ネームLv.1（A）描き起し	マンガ専用原稿用紙へネームから完成まで。	
6	トレース（B）2	トレース台を用いた、建造物・自動車など描く作画トレーニング	
7	トレース（B）2	トレース台を用いた、建造物・自動車など描く作画トレーニング	
8	トレース（B）2	トレース台を用いた、建造物・自動車など描く作画トレーニング	
9	トレース（B）2	トレース台を用いた、建造物・自動車など描く作画トレーニング	
10	トレース（B）2	トレース台を用いた、建造物・自動車など描く作画トレーニング	
11	背景・遠近法③～④	透視図法、室内（窓枠・扉・洋室・和室・階段・キッチン）	
12	背景・遠近法③～④	透視図法、室内（窓枠・扉・洋室・和室・階段・キッチン）	
13	背景・遠近法③～④	透視図法、室内（窓枠・扉・洋室・和室・階段・キッチン）	
14	背景・遠近法③～④	透視図法、室内（窓枠・扉・洋室・和室・階段・キッチン）	
試験の方法・評価法		課題作画の完進捗・完成による採点。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	アートコミック①（前期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） コミカライズ、マンガビジネス、ストーリーマンガに於ける応用・実践サポート授業。制作に必要な遠近法・透視図法、背景、建造物、自動車等機械類、効果処理、の作画サポート。 （到達目標）コミカライズ、マンガビジネス科目の練習課題を完成させる。 マンガビジネスの軸となる課題の一つであるサイレントマンガを完成させて、マンガオーディションへ応募する。			
	見出し	内容	
1	ネームLv.3（B）描き起し	マンガ専用原稿用紙へネームから完成まで。	
2	ネームLv.3（B）描き起し	マンガ専用原稿用紙へネームから完成まで。	
3	ネームLv.3（B）描き起し	マンガ専用原稿用紙へネームから完成まで。	
4	ネームLv.3（B）描き起し	マンガ専用原稿用紙へネームから完成まで。	
5	ネームLv.3（B）描き起し	マンガ専用原稿用紙へネームから完成まで。	
6	トレース（A）	トレース台を用いた、建造物・自動車など描く作画トレーニング	
7	トレース（A）	トレース台を用いた、建造物・自動車など描く作画トレーニング	
8	トレース（A）	トレース台を用いた、建造物・自動車など描く作画トレーニング	
9	トレース（A）	トレース台を用いた、建造物・自動車など描く作画トレーニング	
10	トレース（A）	トレース台を用いた、建造物・自動車など描く作画トレーニング	
11	背景・遠近法⑤～⑥	透視図法、室内（窓枠・扉・洋室・和室・階段・キッチン）	
12	背景・遠近法⑤～⑥	透視図法、室内（窓枠・扉・洋室・和室・階段・キッチン）	
13	背景・遠近法⑤～⑥	透視図法、室内（窓枠・扉・洋室・和室・階段・キッチン）	
14	背景・遠近法⑤～⑥	透視図法、室内（窓枠・扉・洋室・和室・階段・キッチン）	
試験の方法・評価法		課題作画の完進捗・完成による採点。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	アートコミック①（後期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） コミカライズ、マンガビジネス、ストーリーマンガに於ける応用・実践サポート授業。制作に必要な遠近法・透視図法、背景、建造物、自動車等機械類、効果処理、の作画サポート。 （到達目標）コミカライズ、マンガビジネス科目の練習課題を完成させる。 マンガビジネスの軸となる課題の一つであるサイレントマンガを完成させて、マンガオーディションへ応募する。			
	見出し	内容	
1	ネームLv.3 (A) 描き起し	マンガ専用原稿用紙へネームから完成まで。	
2	ネームLv.3 (A) 描き起し	マンガ専用原稿用紙へネームから完成まで。	
3	ネームLv.3 (A) 描き起し	マンガ専用原稿用紙へネームから完成まで。	
4	ネームLv.3 (A) 描き起し	マンガ専用原稿用紙へネームから完成まで。	
5	ネームLv.3 (A) 描き起し	マンガ専用原稿用紙へネームから完成まで。	
6	トレース (A) 2	トレース台を用いた、建造物・自動車など描く作画トレーニング	
7	トレース (A) 2	トレース台を用いた、建造物・自動車など描く作画トレーニング	
8	トレース (A) 2	トレース台を用いた、建造物・自動車など描く作画トレーニング	
9	トレース (A) 2	トレース台を用いた、建造物・自動車など描く作画トレーニング	
10	トレース (A) 2	トレース台を用いた、建造物・自動車など描く作画トレーニング	
11	背景・遠近法⑦～⑧	透視図法、室内（窓枠・扉・洋室・和室・階段・キッチン）	
12	背景・遠近法⑦～⑧	透視図法、室内（窓枠・扉・洋室・和室・階段・キッチン）	
13	背景・遠近法⑦～⑧	透視図法、室内（窓枠・扉・洋室・和室・階段・キッチン）	
14	背景・遠近法⑦～⑧	透視図法、室内（窓枠・扉・洋室・和室・階段・キッチン）	
試験の方法・評価法		課題作画の完進捗・完成による採点。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	アートコミック②（前期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） コミカライズ、マンガビジネス、ストーリーマンガに於ける応用・実践サポート授業。制作に必要な遠近法・透視図法、背景、建造物、自動車等機械類、効果処理、の作画サポート。 （到達目標）コミカライズ、マンガビジネス科目の練習課題を完成させる。 マンガビジネスの軸となる課題の一つであるサイレントマンガを完成させて、マンガオーディションへ応募する。			
	見出し	内容	
1	ネームLv.2（B）描き起し	マンガ専用原稿用紙へネームから完成まで。	
2	ネームLv.2（B）描き起し	マンガ専用原稿用紙へネームから完成まで。	
3	ネームLv.2（B）描き起し	マンガ専用原稿用紙へネームから完成まで。	
4	ネームLv.2（B）描き起し	マンガ専用原稿用紙へネームから完成まで。	
5	ネームLv.2（B）描き起し	マンガ専用原稿用紙へネームから完成まで。	
6	トレース（B）	トレース台を用いた、建造物・自動車など描く作画トレーニング	
7	トレース（B）	トレース台を用いた、建造物・自動車など描く作画トレーニング	
8	トレース（B）	トレース台を用いた、建造物・自動車など描く作画トレーニング	
9	トレース（B）	トレース台を用いた、建造物・自動車など描く作画トレーニング	
10	トレース（B）	トレース台を用いた、建造物・自動車など描く作画トレーニング	
11	背景・遠近法①～②	透視図法、室内（窓枠・扉・洋室・和室・階段・キッチン）	
12	背景・遠近法①～②	透視図法、室内（窓枠・扉・洋室・和室・階段・キッチン）	
13	背景・遠近法①～②	透視図法、室内（窓枠・扉・洋室・和室・階段・キッチン）	
14	背景・遠近法①～②	透視図法、室内（窓枠・扉・洋室・和室・階段・キッチン）	
試験の方法・評価法		課題作画の完進捗・完成による採点。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	アートコミック②（後期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） コミカライズ、マンガビジネス、ストーリーマンガに於ける応用・実践サポート授業。制作に必要な遠近法・透視図法、背景、建造物、自動車等機械類、効果処理、の作画サポート。 （到達目標）コミカライズ、マンガビジネス科目の練習課題を完成させる。 マンガビジネスの軸となる課題の一つであるサイレントマンガを完成させて、マンガオーディションへ応募する。			
	見出し	内容	
1	ネームLv.2（A）描き起し	マンガ専用原稿用紙へネームから完成まで。	
2	ネームLv.2（A）描き起し	マンガ専用原稿用紙へネームから完成まで。	
3	ネームLv.2（A）描き起し	マンガ専用原稿用紙へネームから完成まで。	
4	ネームLv.2（A）描き起し	マンガ専用原稿用紙へネームから完成まで。	
5	ネームLv.2（A）描き起し	マンガ専用原稿用紙へネームから完成まで。	
6	トレース（B）	トレース台を用いた、建造物・自動車など描く作画トレーニング	
7	トレース（B）	トレース台を用いた、建造物・自動車など描く作画トレーニング	
8	トレース（B）	トレース台を用いた、建造物・自動車など描く作画トレーニング	
9	トレース（B）	トレース台を用いた、建造物・自動車など描く作画トレーニング	
10	トレース（B）	トレース台を用いた、建造物・自動車など描く作画トレーニング	
11	背景・遠近法①～②	透視図法、室内（窓枠・扉・洋室・和室・階段・キッチン）	
12	背景・遠近法①～②	透視図法、室内（窓枠・扉・洋室・和室・階段・キッチン）	
13	背景・遠近法①～②	透視図法、室内（窓枠・扉・洋室・和室・階段・キッチン）	
14	背景・遠近法①～②	透視図法、室内（窓枠・扉・洋室・和室・階段・キッチン）	
試験の方法・評価法		課題作画の完進捗・完成による採点。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	アートコミック②（前期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） コミカライズ、マンガビジネス、ストーリーマンガに於ける応用・実践サポート授業。制作に必要な遠近法・透視図法、背景、建造物、自動車等機械類、効果処理、の作画サポート。 （到達目標）コミカライズ、マンガビジネス科目の練習課題を完成させる。 マンガビジネスの軸となる課題の一つであるサイレントマンガを完成させて、マンガオーディションへ応募する。			
	見出し	内容	
1	ネームLv.4（B）描き起し	マンガ専用原稿用紙へネームから完成まで。	
2	ネームLv.4（B）描き起し	マンガ専用原稿用紙へネームから完成まで。	
3	ネームLv.4（B）描き起し	マンガ専用原稿用紙へネームから完成まで。	
4	ネームLv.4（B）描き起し	マンガ専用原稿用紙へネームから完成まで。	
5	ネームLv.4（B）描き起し	マンガ専用原稿用紙へネームから完成まで。	
6	トレース（A）	トレース台を用いた、建造物・自動車など描く作画トレーニング	
7	トレース（A）	トレース台を用いた、建造物・自動車など描く作画トレーニング	
8	トレース（A）	トレース台を用いた、建造物・自動車など描く作画トレーニング	
9	トレース（A）	トレース台を用いた、建造物・自動車など描く作画トレーニング	
10	トレース（A）	トレース台を用いた、建造物・自動車など描く作画トレーニング	
11	背景・遠近法⑤～⑥	透視図法、室内（窓枠・扉・洋室・和室・階段・キッチン）	
12	背景・遠近法⑤～⑥	透視図法、室内（窓枠・扉・洋室・和室・階段・キッチン）	
13	背景・遠近法⑤～⑥	透視図法、室内（窓枠・扉・洋室・和室・階段・キッチン）	
14	背景・遠近法⑤～⑥	透視図法、室内（窓枠・扉・洋室・和室・階段・キッチン）	
試験の方法・評価法		課題作画の完進捗・完成による採点。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	アートコミック②（後期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） コミカライズ、マンガビジネス、ストーリーマンガに於ける応用・実践サポート授業。制作に必要な遠近法・透視図法、背景、建造物、自動車等機械類、効果処理、の作画サポート。 （到達目標）コミカライズ、マンガビジネス科目の練習課題を完成させる。 マンガビジネスの軸となる課題の一つであるサイレントマンガを完成させて、マンガオーディションへ応募する。			
	見出し	内容	
1	ネームLv.4（A）描き起し	マンガ専用原稿用紙へネームから完成まで。	
2	ネームLv.4（A）描き起し	マンガ専用原稿用紙へネームから完成まで。	
3	ネームLv.4（A）描き起し	マンガ専用原稿用紙へネームから完成まで。	
4	ネームLv.4（A）描き起し	マンガ専用原稿用紙へネームから完成まで。	
5	ネームLv.4（A）描き起し	マンガ専用原稿用紙へネームから完成まで。	
6	トレース（A）	トレース台を用いた、建造物・自動車など描く作画トレーニング	
7	トレース（A）	トレース台を用いた、建造物・自動車など描く作画トレーニング	
8	トレース（A）	トレース台を用いた、建造物・自動車など描く作画トレーニング	
9	トレース（A）	トレース台を用いた、建造物・自動車など描く作画トレーニング	
10	トレース（A）	トレース台を用いた、建造物・自動車など描く作画トレーニング	
11	背景・遠近法⑤～⑥	透視図法、室内（窓枠・扉・洋室・和室・階段・キッチン）	
12	背景・遠近法⑤～⑥	透視図法、室内（窓枠・扉・洋室・和室・階段・キッチン）	
13	背景・遠近法⑤～⑥	透視図法、室内（窓枠・扉・洋室・和室・階段・キッチン）	
14	背景・遠近法⑤～⑥	透視図法、室内（窓枠・扉・洋室・和室・階段・キッチン）	
試験の方法・評価法		課題作画の完進捗・完成による採点。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	デジタルキャラクター ベーシック①（前期）	担当教員名	未来野
単位数	2	配当年次	1
クリップスタジオの基本的な操作とキャラクターの描き方を学び、デジタルを使用したキャラクターイラストの基礎をマスターする。 （到達目標） デジタル基本操作をマスター、簡単な人物イラストを描画もしくは線画を着彩し、作品を完成させる。			
	見出し	内容	
1	デジタル基礎	ペンタブレットの使い方＆練習	
2	デジタル基礎	線画作成関連ツール	
3	デジタル基礎	着彩関連ツール	
4	デジタル基礎	直線＆曲線ツール	
5	キャラデザ基礎	人物の顔を描く	
6	キャラデザ基礎	全身のバランス	
7	キャラデザ基礎	肌の塗り方	
8	キャラデザ基礎	瞳の構造と着彩方法	
9	キャラデザ基礎	髪を着彩方法	
10	キャラデザ基礎	影のつけ方	
11	キャラデザ基礎	服のシワのつけ方	
12	デジタル基礎	ファイル形式＆解像度／作品制作①（前期試験用作品）	
13	作品制作	作品制作①（前期試験用作品）	
14	作品制作	作品制作①（前期試験用作品）	
15	作品制作	作品制作①（前期試験用作品）	
試験の方法・評価法		課題＆作品提出	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	デジタルキャラクター ベーシック①（後期）	担当教員名	未来野
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） 色彩や配色、描画レイヤーなどを使用した効果表現、人物イラストのデフォルメなど キャラクターイラスト制作に必要な知識を学ぶ。 ※デジタル不得手の生徒については後半個別での指導予定 （到達目標） 簡単な背景を含むキャラクターイラストをデジタルで描画＆着色、作品を完成できるようにする。			
	見出し	内容	
1	キャラデザ基礎	線画作成のコツ	
2	キャラデザ基礎	配色について①	
3	キャラデザ基礎	配色について②	
4	キャラデザ応用	キャラクターイラストの影色の選び方	
5	キャラデザ応用	SDキャラ制作①	
6	作品制作	SDキャラ制作②	
7	作品制作	SDキャラ制作③	
8	作品制作	後期試験課題制作①（展示会作品／個別対応含む）	
9	作品制作	後期試験課題制作②（展示会作品／個別対応含む）	
10	作品制作	後期試験課題制作③（展示会作品／個別対応含む）	
11	作品制作	後期試験課題制作④（展示会作品／個別対応含む）	
12	作品制作	後期試験課題制作⑤（展示会作品／個別対応含む）	
13	作品制作	後期試験課題制作⑥（展示会作品／個別対応含む）	
14	作品制作	後期試験課題制作⑦（展示会作品／個別対応含む）	
15	作品制作	後期試験課題制作⑧（展示会作品／個別対応含む）	
試験の方法・評価法		作品・課題提出＆作品制作への取り組み度	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	デジタルキャラクター ベーシック①（前期）	担当教員名	未来野
単位数	2	配当年次	2
クリップスタジオの基本的な操作とキャラクターの描き方を学び、デジタルを使用したキャラクターイラストの基礎をマスターする。 （到達目標） デジタル基本操作をマスター、簡単な人物イラストを描画もしくは線画を着彩し、作品を完成させる。			
	見出し	内容	
1	デジタル基礎	ペンタブレットの使い方＆練習	
2	デジタル基礎	線画作成関連ツール	
3	デジタル基礎	着彩関連ツール	
4	デジタル基礎	直線＆曲線ツール	
5	キャラデザ基礎	人物の顔を描く	
6	キャラデザ基礎	全身のバランス	
7	キャラデザ基礎	肌の塗り方	
8	キャラデザ基礎	瞳の構造と着彩方法	
9	キャラデザ基礎	髪を着彩方法	
10	キャラデザ基礎	影のつけ方	
11	キャラデザ基礎	服のシワのつけ方	
12	デジタル基礎	ファイル形式＆解像度／作品制作①（前期試験用作品）	
13	作品制作	作品制作①（前期試験用作品）	
14	作品制作	作品制作①（前期試験用作品）	
15	作品制作	作品制作①（前期試験用作品）	
試験の方法・評価法		課題＆作品提出	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	デジタルキャラクター ベーシック①（後期）	担当教員名	未来野
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） 色彩や配色、描画レイヤーなどを使用した効果表現、人物イラストのデフォルメなど キャラクターイラスト制作に必要な知識を学ぶ。 ※デジタル不得手の生徒については後半個別での指導予定 （到達目標） 簡単な背景を含むキャラクターイラストをデジタルで描画＆着色、作品を完成できるようにする。			
	見出し	内容	
1	キャラデザ基礎	線画作成のコツ	
2	キャラデザ基礎	配色について①	
3	キャラデザ基礎	配色について②	
4	キャラデザ応用	キャラクターイラストの影色の選び方	
5	キャラデザ応用	SDキャラ制作①	
6	作品制作	SDキャラ制作②	
7	作品制作	SDキャラ制作③	
8	作品制作	後期試験課題制作①（展示会作品／個別対応含む）	
9	作品制作	後期試験課題制作②（展示会作品／個別対応含む）	
10	作品制作	後期試験課題制作③（展示会作品／個別対応含む）	
11	作品制作	後期試験課題制作④（展示会作品／個別対応含む）	
12	作品制作	後期試験課題制作⑤（展示会作品／個別対応含む）	
13	作品制作	後期試験課題制作⑥（展示会作品／個別対応含む）	
14	作品制作	後期試験課題制作⑦（展示会作品／個別対応含む）	
15	作品制作	後期試験課題制作⑧（展示会作品／個別対応含む）	
試験の方法・評価法		作品・課題提出＆作品制作への取り組み度	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	デジタルキャラクター ベーシック②（前期）	担当教員名	未来野
単位数	2	配当年次	1
クリップスタジオの基本的な操作とキャラクターの描き方を学び、 デジタルを使用したキャラクターイラストの基礎をマスターする。 （到達目標） 簡単な人物イラストをデジタルで描画＆着彩、作品を完成できるようにする。			
	見出し	内容	
1	デジタル基礎	着彩関連ツール	
2	デジタル基礎	線画作成関連ツール	
3	デジタル基礎	直線＆曲線ツール	
4	キャラデザ基礎	人物の顔を描く	
5	キャラデザ基礎	全身のバランス	
6	キャラデザ基礎	肌の塗り方	
7	キャラデザ基礎	瞳の構造と着彩方法	
8	キャラデザ基礎	髪の毛の着彩方法	
9	キャラデザ基礎	影のつけ方	
10	キャラデザ基礎	服のシワのつけ方	
11	デジタル基礎	ファイル形式＆解像度／作品制作①（前期試験用作品）	
12	作品制作	作品制作①（前期試験用作品）	
13	作品制作	作品制作①（前期試験用作品）	
14	作品制作	作品制作①（前期試験用作品）	
15	作品制作	作品制作①（前期試験用作品）	
試験の方法・評価法		課題＆作品提出	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	デジタルキャラクター ベーシック②（後期）	担当教員名	未来野
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） 色彩や配色、描画レイヤーなどを使用した効果表現、人物イラストのデフォルメなどキャラクターイラスト制作に必要な知識を学ぶ。 （到達目標） 簡単な背景を含むキャラクターイラストをデジタルで描画＆着色、作品を完成できるようにする。			
	見出し	内容	
1	キャラデザ基礎	配色について①	
2	キャラデザ基礎	配色について②	
3	キャラデザ基礎	キャラクターイラストの影色の選び方	
4	キャラデザ応用	SDキャラ制作①	
5	キャラデザ応用	SDキャラ制作②	
6	作品制作	・1コマ受講者→展示会作品制作・2コマ受講者→オリジナルキャラクター制作①	
7	作品制作	・1コマ受講者→展示会作品制作・2コマ受講者→オリジナルキャラクター制作②	
8	作品制作	・1コマ受講者→展示会作品制作・2コマ受講者→オリジナルキャラクター制作③	
9	作品制作	・1コマ受講者→展示会作品制作・2コマ受講者→オリジナルキャラクター制作④	
10	作品制作	・1コマ受講者→展示会作品制作・2コマ受講者→オリジナルキャラクター制作⑤	
11	作品制作	後期試験課題制作①（展示会作品／2コマ受講者対象）	
12	作品制作	後期試験課題制作②（展示会作品）	
13	作品制作	後期試験課題制作③（展示会作品）	
14	作品制作	後期試験課題制作④（展示会作品）	
15	作品制作	後期試験課題制作⑤（展示会作品）	
試験の方法・評価法		作品・課題提出 & 作品制作への取り組み度	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	デジタルキャラクター ベーシック②（前期）	担当教員名	未来野
単位数	2	配当年次	2
クリップスタジオの基本的な操作とキャラクターの描き方を学び、デジタルを使用したキャラクターイラストの基礎をマスターする。 （到達目標） 簡単な人物イラストをデジタルで描画＆着彩、作品を完成できるようにする。			
	見出し	内容	
1	デジタル基礎	着彩関連ツール	
2	デジタル基礎	線画作成関連ツール	
3	デジタル基礎	直線＆曲線ツール	
4	キャラデザ基礎	人物の顔を描く	
5	キャラデザ基礎	全身のバランス	
6	キャラデザ基礎	肌の塗り方	
7	キャラデザ基礎	瞳の構造と着彩方法	
8	キャラデザ基礎	髪に着彩方法	
9	キャラデザ基礎	影のつけ方	
10	キャラデザ基礎	服のシワのつけ方	
11	デジタル基礎	ファイル形式＆解像度／作品制作①（前期試験用作品）	
12	作品制作	作品制作①（前期試験用作品）	
13	作品制作	作品制作①（前期試験用作品）	
14	作品制作	作品制作①（前期試験用作品）	
15	作品制作	作品制作①（前期試験用作品）	
試験の方法・評価法		課題＆作品提出	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	デジタルキャラクター ベーシック②（後期）	担当教員名	未来野
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） 色彩や配色、描画レイヤーなどを使用した効果表現、人物イラストのデフォルメなどキャラクターイラスト制作に必要な知識を学ぶ。 （到達目標） 簡単な背景を含むキャラクターイラストをデジタルで描画＆着彩、作品を完成できるようにする。			
	見出し	内容	
1	キャラデザ基礎	配色について①	
2	キャラデザ基礎	配色について②	
3	キャラデザ基礎	キャラクターイラストの影色の選び方	
4	キャラデザ応用	SDキャラ制作①	
5	キャラデザ応用	SDキャラ制作②	
6	作品制作	・1コマ受講者→展示会作品制作・2コマ受講者→オリジナルキャラクター制作①	
7	作品制作	・1コマ受講者→展示会作品制作・2コマ受講者→オリジナルキャラクター制作②	
8	作品制作	・1コマ受講者→展示会作品制作・2コマ受講者→オリジナルキャラクター制作③	
9	作品制作	・1コマ受講者→展示会作品制作・2コマ受講者→オリジナルキャラクター制作④	
10	作品制作	・1コマ受講者→展示会作品制作・2コマ受講者→オリジナルキャラクター制作⑤	
11	作品制作	後期試験課題制作①（展示会作品／2コマ受講者対象）	
12	作品制作	後期試験課題制作②（展示会作品）	
13	作品制作	後期試験課題制作③（展示会作品）	
14	作品制作	後期試験課題制作④（展示会作品）	
15	作品制作	後期試験課題制作⑤（展示会作品）	
試験の方法・評価法		作品・課題提出＆作品制作への取り組み度	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	デジタルキャラクター ベーシック③（前期）	担当教員名	未来野
単位数	2	配当年次	1
クリップスタジオの基本的な操作とキャラクターの描き方を学び、 デジタルを使用したキャラクターイラストの基礎をマスターする。 （到達目標） 簡単な人物イラストをデジタルで描画＆着彩、作品を完成できるようにする。			
	見出し	内容	
1	デジタル基礎	着彩関連ツール	
2	デジタル基礎	線画作成関連ツール	
3	デジタル基礎	直線＆曲線ツール	
4	キャラデザ基礎	人物の顔を描く	
5	キャラデザ基礎	全身のバランス	
6	キャラデザ基礎	肌の塗り方	
7	キャラデザ基礎	瞳の構造と着彩方法	
8	キャラデザ基礎	髪の毛の着彩方法	
9	キャラデザ基礎	影のつけ方	
10	キャラデザ基礎	服のシワのつけ方	
11	デジタル基礎	ファイル形式＆解像度／作品制作①（前期試験用作品）	
12	作品制作	作品制作①（前期試験用作品）	
13	作品制作	作品制作①（前期試験用作品）	
14	作品制作	作品制作①（前期試験用作品）	
15	作品制作	作品制作①（前期試験用作品）	
試験の方法・評価法		課題＆作品提出	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	デジタルキャラクター ベーシック③（後期）	担当教員名	未来野
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） 色彩や配色、描画レイヤーなどを使用した効果表現、人物イラストのデフォルメなどキャラクターイラスト制作に必要な知識を学ぶ。 （到達目標） 簡単な背景を含むキャラクターイラストをデジタルで描画＆着色、作品を完成できるようにする。			
	見出し	内容	
1	キャラデザ基礎	配色について①	
2	キャラデザ基礎	配色について②	
3	キャラデザ基礎	キャラクターイラストの影色の選び方	
4	キャラデザ応用	SDキャラ制作①	
5	キャラデザ応用	SDキャラ制作②	
6	作品制作	・1コマ受講者→展示会作品制作・2コマ受講者→オリジナルキャラクター制作①	
7	作品制作	・1コマ受講者→展示会作品制作・2コマ受講者→オリジナルキャラクター制作②	
8	作品制作	・1コマ受講者→展示会作品制作・2コマ受講者→オリジナルキャラクター制作③	
9	作品制作	・1コマ受講者→展示会作品制作・2コマ受講者→オリジナルキャラクター制作④	
10	作品制作	・1コマ受講者→展示会作品制作・2コマ受講者→オリジナルキャラクター制作⑤	
11	作品制作	後期試験課題制作①（展示会作品／2コマ受講者対象）	
12	作品制作	後期試験課題制作②（展示会作品）	
13	作品制作	後期試験課題制作③（展示会作品）	
14	作品制作	後期試験課題制作④（展示会作品）	
15	作品制作	後期試験課題制作⑤（展示会作品）	
試験の方法・評価法		作品・課題提出＆作品制作への取り組み度	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	デジタルキャラクター ベーシック③（前期）	担当教員名	未来野
単位数	2	配当年次	2
クリップスタジオの基本的な操作とキャラクターの描き方を学び、デジタルを使用したキャラクターイラストの基礎をマスターする。 （到達目標） 簡単な人物イラストをデジタルで描画＆着彩、作品を完成できるようにする。			
	見出し	内容	
1	デジタル基礎	着彩関連ツール	
2	デジタル基礎	線画作成関連ツール	
3	デジタル基礎	直線＆曲線ツール	
4	キャラデザ基礎	人物の顔を描く	
5	キャラデザ基礎	全身のバランス	
6	キャラデザ基礎	肌の塗り方	
7	キャラデザ基礎	瞳の構造と着彩方法	
8	キャラデザ基礎	髪の毛の着彩方法	
9	キャラデザ基礎	影のつけ方	
10	キャラデザ基礎	服のシワのつけ方	
11	デジタル基礎	ファイル形式＆解像度／作品制作①（前期試験用作品）	
12	作品制作	作品制作①（前期試験用作品）	
13	作品制作	作品制作①（前期試験用作品）	
14	作品制作	作品制作①（前期試験用作品）	
15	作品制作	作品制作①（前期試験用作品）	
試験の方法・評価法		課題＆作品提出	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	デジタルキャラクター ベーシック③（後期）	担当教員名	未来野
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） 色彩や配色、描画レイヤーなどを使用した効果表現、人物イラストのデフォルメなどキャラクターイラスト制作に必要な知識を学ぶ。 （到達目標） 簡単な背景を含むキャラクターイラストをデジタルで描画＆着彩、作品を完成できるようにする。			
	見出し	内容	
1	キャラデザ基礎	配色について①	
2	キャラデザ基礎	配色について②	
3	キャラデザ基礎	キャラクターイラストの影色の選び方	
4	キャラデザ応用	SDキャラ制作①	
5	キャラデザ応用	SDキャラ制作②	
6	作品制作	・1コマ受講者→展示会作品制作・2コマ受講者→オリジナルキャラクター制作①	
7	作品制作	・1コマ受講者→展示会作品制作・2コマ受講者→オリジナルキャラクター制作②	
8	作品制作	・1コマ受講者→展示会作品制作・2コマ受講者→オリジナルキャラクター制作③	
9	作品制作	・1コマ受講者→展示会作品制作・2コマ受講者→オリジナルキャラクター制作④	
10	作品制作	・1コマ受講者→展示会作品制作・2コマ受講者→オリジナルキャラクター制作⑤	
11	作品制作	後期試験課題制作①（展示会作品／2コマ受講者対象）	
12	作品制作	後期試験課題制作②（展示会作品）	
13	作品制作	後期試験課題制作③（展示会作品）	
14	作品制作	後期試験課題制作④（展示会作品）	
15	作品制作	後期試験課題制作⑤（展示会作品）	
試験の方法・評価法		作品・課題提出＆作品制作への取り組み度	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	デジタルキャラクター アドバンス①（前期）	担当教員名	未来野
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） 1年で学んだクリップスタジオの基本的な操作を使い、キャラクター立ち絵制作を行う。 （到達目標） ポートフォリオに掲載できるレベルの完成度の高いキャラクター立ち絵を目指す。			
	見出し	内容	
1	デジタル基礎	1年の復習	
2	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作①	
3	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作①	
4	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作①	
5	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作①	
6	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作②	
7	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作②	
8	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作②	
9	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作②	
10	作品制作	前期末試験課題制作	
11	作品制作	前期末試験課題制作	
12	作品制作	前期末試験課題制作	
13	作品制作	前期末試験課題制作	
14	作品制作	前期末試験課題制作	
15	作品制作	前期末試験課題制作	
試験の方法・評価法		授業課題 & 試験課題	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	デジタルキャラクター アドバンス①（後期）	担当教員名	未来野
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） 前期授業のキャラクター制作で学んだ内容を活かし、キャラクターイラスト制作を行う。 希望者はコンテスト応募用の作品の制作も行う。 （到達目標） コンテスト応募＆ポートフォリオに掲載できるレベルの完成度の高いキャラクターイラスト制作			
	見出し	内容	
1	作品制作	キャラクターデザイン制作③ もしくはサイゲームスイラストコンテスト用作品制作	
2	作品制作	キャラクターデザイン制作③ もしくはサイゲームスイラストコンテスト用作品制作	
3	作品制作	キャラクターデザイン制作③ もしくはサイゲームスイラストコンテスト用作品制作	
4	作品制作	キャラクターデザイン制作③ もしくはサイゲームスイラストコンテスト用作品制作	
5	作品制作	キャラクターデザイン制作③ もしくはサイゲームスイラストコンテスト用作品制作	
6	作品制作	キャラクターデザイン制作④ もしくはサイゲームスイラストコンテスト用作品制作	
7	作品制作	キャラクターデザイン制作④	
8	作品制作	キャラクターデザイン制作④	
9	作品制作	キャラクターデザイン制作④	
10	作品制作	キャラクターデザイン制作④	
11	作品制作	前期末試験課題制作	
12	作品制作	前期末試験課題制作	
13	作品制作	前期末試験課題制作	
14	作品制作	前期末試験課題制作	
15	作品制作	前期末試験課題制作	
試験の方法・評価法		授業課題 & 試験課題	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	デジタルキャラクター アドバンス①前期)	担当教員名	未来野
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) 1年で学んだクリップスタジオの基本的な操作を使い、キャラクター立ち絵制作を行う。 (到達目標) ポートフォリオに掲載できるレベルの完成度の高いキャラクター立ち絵を目指す。			
	見出し	内容	
1	デジタル基礎	1年の復習	
2	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作①	
3	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作①	
4	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作①	
5	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作①	
6	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作②	
7	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作②	
8	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作②	
9	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作②	
10	作品制作	前期末試験課題制作	
11	作品制作	前期末試験課題制作	
12	作品制作	前期末試験課題制作	
13	作品制作	前期末試験課題制作	
14	作品制作	前期末試験課題制作	
15	作品制作	前期末試験課題制作	
試験の方法・評価法		授業課題 & 試験課題	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	デジタルキャラクター アドバンス①（後期）	担当教員名	未来野
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） 前期授業のキャラクター制作で学んだ内容を活かし、キャラクターイラスト制作を行う。 希望者はコンテスト応募用の作品の制作も行う。 （到達目標） コンテスト応募＆ポートフォリオに掲載できるレベルの完成度の高いキャラクターイラスト制作			
	見出し	内容	
1	作品制作	キャラクターデザイン制作③ もしくはサイゲームスイラストコンテスト用作品制作	
2	作品制作	キャラクターデザイン制作③ もしくはサイゲームスイラストコンテスト用作品制作	
3	作品制作	キャラクターデザイン制作③ もしくはサイゲームスイラストコンテスト用作品制作	
4	作品制作	キャラクターデザイン制作③ もしくはサイゲームスイラストコンテスト用作品制作	
5	作品制作	キャラクターデザイン制作③ もしくはサイゲームスイラストコンテスト用作品制作	
6	作品制作	キャラクターデザイン制作④ もしくはサイゲームスイラストコンテスト用作品制作	
7	作品制作	キャラクターデザイン制作④	
8	作品制作	キャラクターデザイン制作④	
9	作品制作	キャラクターデザイン制作④	
10	作品制作	キャラクターデザイン制作④	
11	作品制作	前期末試験課題制作	
12	作品制作	前期末試験課題制作	
13	作品制作	前期末試験課題制作	
14	作品制作	前期末試験課題制作	
15	作品制作	前期末試験課題制作	
試験の方法・評価法		授業課題 & 試験課題	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	デジタルキャラクター アドバンス②（前期）	担当教員名	未来野
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） 1年で学んだクリップスタジオの基本的な操作を使い、キャラクター立ち絵制作を行う。 （到達目標） ポートフォリオに掲載できるレベルの完成度の高いキャラクター立ち絵を目指す。			
	見出し	内容	
1	デジタル基礎	1年の復習	
2	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作①	
3	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作①	
4	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作①	
5	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作①	
6	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作②	
7	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作②	
8	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作②	
9	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作②	
10	作品制作	前期末試験課題制作	
11	作品制作	前期末試験課題制作	
12	作品制作	前期末試験課題制作	
13	作品制作	前期末試験課題制作	
14	作品制作	前期末試験課題制作	
15	作品制作	前期末試験課題制作	
試験の方法・評価法		授業課題 & 試験課題	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	デジタルキャラクター アドバンス②（後期）	担当教員名	未来野
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） 前期授業のキャラクター制作で学んだ内容を活かし、キャラクターイラスト制作を行う。 希望者はコンテスト応募用の作品の制作も行う。 （到達目標） コンテスト応募＆ポートフォリオに掲載できるレベルの完成度の高いキャラクターイラスト制作			
	見出し	内容	
1	作品制作	キャラクターデザイン制作③ もしくはサイゲームスイラストコンテスト用作品制作	
2	作品制作	キャラクターデザイン制作③ もしくはサイゲームスイラストコンテスト用作品制作	
3	作品制作	キャラクターデザイン制作③ もしくはサイゲームスイラストコンテスト用作品制作	
4	作品制作	キャラクターデザイン制作③ もしくはサイゲームスイラストコンテスト用作品制作	
5	作品制作	キャラクターデザイン制作③ もしくはサイゲームスイラストコンテスト用作品制作	
6	作品制作	キャラクターデザイン制作④ もしくはサイゲームスイラストコンテスト用作品制作	
7	作品制作	キャラクターデザイン制作④	
8	作品制作	キャラクターデザイン制作④	
9	作品制作	キャラクターデザイン制作④	
10	作品制作	キャラクターデザイン制作④	
11	作品制作	前期末試験課題制作	
12	作品制作	前期末試験課題制作	
13	作品制作	前期末試験課題制作	
14	作品制作	前期末試験課題制作	
15	作品制作	前期末試験課題制作	
試験の方法・評価法		授業課題 & 試験課題	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	デジタルキャラクター アドバンス②（前期）	担当教員名	未来野
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） 1年で学んだクリップスタジオの基本的な操作を使い、キャラクター立ち絵制作を行う。 （到達目標） ポートフォリオに掲載できるレベルの完成度の高いキャラクター立ち絵を目指す。			
	見出し	内容	
1	デジタル基礎	1年の復習	
2	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作①	
3	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作①	
4	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作①	
5	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作①	
6	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作②	
7	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作②	
8	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作②	
9	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作②	
10	作品制作	前期末試験課題制作	
11	作品制作	前期末試験課題制作	
12	作品制作	前期末試験課題制作	
13	作品制作	前期末試験課題制作	
14	作品制作	前期末試験課題制作	
15	作品制作	前期末試験課題制作	
試験の方法・評価法		授業課題 & 試験課題	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	デジタルキャラクター アドバンス②（後期）	担当教員名	未来野
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） 前期授業のキャラクター制作で学んだ内容を活かし、キャラクターイラスト制作を行う。 希望者はコンテスト応募用の作品の制作も行う。 （到達目標） コンテスト応募＆ポートフォリオに掲載できるレベルの完成度の高いキャラクターイラスト制作			
	見出し	内容	
1	作品制作	キャラクターデザイン制作③ もしくはサイゲームスイラストコンテスト用作品制作	
2	作品制作	キャラクターデザイン制作③ もしくはサイゲームスイラストコンテスト用作品制作	
3	作品制作	キャラクターデザイン制作③ もしくはサイゲームスイラストコンテスト用作品制作	
4	作品制作	キャラクターデザイン制作③ もしくはサイゲームスイラストコンテスト用作品制作	
5	作品制作	キャラクターデザイン制作③ もしくはサイゲームスイラストコンテスト用作品制作	
6	作品制作	キャラクターデザイン制作④ もしくはサイゲームスイラストコンテスト用作品制作	
7	作品制作	キャラクターデザイン制作④	
8	作品制作	キャラクターデザイン制作④	
9	作品制作	キャラクターデザイン制作④	
10	作品制作	キャラクターデザイン制作④	
11	作品制作	前期末試験課題制作	
12	作品制作	前期末試験課題制作	
13	作品制作	前期末試験課題制作	
14	作品制作	前期末試験課題制作	
15	作品制作	前期末試験課題制作	
試験の方法・評価法		授業課題 & 試験課題	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	デジタルキャラクター アドバンス③（前期）	担当教員名	未来野
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） 1年で学んだクリップスタジオの基本的な操作を使い、キャラクター立ち絵制作を行う。 （到達目標） ポートフォリオに掲載できるレベルの完成度の高いキャラクター立ち絵を目指す。			
	見出し	内容	
1	デジタル基礎	1年の復習	
2	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作①	
3	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作①	
4	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作①	
5	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作①	
6	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作④	
7	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作④	
8	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作④	
9	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作④	
10	キャラデザ応用	前期末試験課題制作	
11	キャラデザ応用	前期末試験課題制作	
12	キャラデザ応用	前期末試験課題制作	
13	キャラデザ応用	前期末試験課題制作	
14	キャラデザ応用	前期末試験課題制作	
15	キャラデザ応用	前期末試験課題制作	
試験の方法・評価法		授業課題 & 試験課題	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	デジタルキャラクター アドバンス③（後期）	担当教員名	未来野
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） 前期授業のキャラクター制作で学んだ内容を活かし、キャラクターイラスト制作を行う。 コンテスト応募用の作品の制作も行う。 （到達目標） コンテスト応募＆ポートフォリオに掲載できるレベルの完成度の高いキャラクターイラスト制作			
	見出し	内容	
1	作品制作	サイゲームスイラストコンテスト用作品制作	
2	作品制作	サイゲームスイラストコンテスト用作品制作	
3	作品制作	サイゲームスイラストコンテスト用作品制作	
4	作品制作	サイゲームスイラストコンテスト用作品制作	
5	作品制作	サイゲームスイラストコンテスト用作品制作	
6	作品制作	サイゲームスイラストコンテスト用作品制作	
7	作品制作	キャラクターデザイン制作⑤	
8	作品制作	キャラクターデザイン制作⑤	
9	作品制作	キャラクターデザイン制作⑤	
10	作品制作	キャラクターデザイン制作⑤	
11	作品制作	前期末試験課題制作	
12	作品制作	前期末試験課題制作	
13	作品制作	前期末試験課題制作	
14	作品制作	前期末試験課題制作	
15	作品制作	前期末試験課題制作	
試験の方法・評価法		授業課題 & 試験課題	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	デジタルキャラクター アドバンス③（前期）	担当教員名	未来野
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） 1年で学んだクリップスタジオの基本的な操作を使い、キャラクター立ち絵制作を行う。 （到達目標） ポートフォリオに掲載できるレベルの完成度の高いキャラクター立ち絵を目指す。			
	見出し	内容	
1	デジタル基礎	1年の復習	
2	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作①	
3	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作①	
4	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作①	
5	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作①	
6	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作④	
7	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作④	
8	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作④	
9	キャラデザ応用	キャラクターデザイン制作④	
10	キャラデザ応用	前期末試験課題制作	
11	キャラデザ応用	前期末試験課題制作	
12	キャラデザ応用	前期末試験課題制作	
13	キャラデザ応用	前期末試験課題制作	
14	キャラデザ応用	前期末試験課題制作	
15	キャラデザ応用	前期末試験課題制作	
試験の方法・評価法		授業課題 & 試験課題	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	デジタルキャラクター アドバンス③（後期）	担当教員名	未来野
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） 前期授業のキャラクター制作で学んだ内容を活かし、キャラクターイラスト制作を行う。 コンテスト応募用の作品の制作も行う。 （到達目標） コンテスト応募＆ポートフォリオに掲載できるレベルの完成度の高いキャラクターイラスト制作			
	見出し	内容	
1	作品制作	サイゲームスイラストコンテスト用作品制作	
2	作品制作	サイゲームスイラストコンテスト用作品制作	
3	作品制作	サイゲームスイラストコンテスト用作品制作	
4	作品制作	サイゲームスイラストコンテスト用作品制作	
5	作品制作	サイゲームスイラストコンテスト用作品制作	
6	作品制作	サイゲームスイラストコンテスト用作品制作	
7	作品制作	キャラクターデザイン制作⑤	
8	作品制作	キャラクターデザイン制作⑤	
9	作品制作	キャラクターデザイン制作⑤	
10	作品制作	キャラクターデザイン制作⑤	
11	作品制作	前期末試験課題制作	
12	作品制作	前期末試験課題制作	
13	作品制作	前期末試験課題制作	
14	作品制作	前期末試験課題制作	
15	作品制作	前期末試験課題制作	
試験の方法・評価法		授業課題 & 試験課題	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	マンガ・イラスト・キャラクター 制作①（前期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） 四季の景観を自由に描いてみる。必要あれば作画テクニックとしての風景を描くに必要な表現法パースなどを習得する （到達目標） 四季折々を想像し、その景色を描くことで、基礎的な表現力の向上を図る			
	見出し	内容	
1	風景画作品制作Ⅰ 1	風景画エチュード 四季の自然「春」制作 1	
2	風景画作品制作Ⅰ 2	風景画エチュード 四季の自然「春」制作 2	
3	風景画作品制作Ⅰ 3	風景画エチュード 四季の自然「春」制作 3	
4	風景画作品制作Ⅰ 4	風景画エチュード 四季の自然「春」制作 4	
5	風景画作品制作Ⅰ 5	作画添削 総評	
6	風景画作品制作Ⅰ 6	風景画エチュード 四季の自然「夏」制作 1	
7	風景画作品制作Ⅰ 7	風景画エチュード 四季の自然「夏」制作 2	
8	風景画作品制作Ⅰ 8	風景画エチュード 四季の自然「夏」制作 3	
9	風景画作品制作Ⅰ 9	風景画エチュード 四季の自然「夏」制作 4	
10	風景画作品制作Ⅰ 10	作画添削 総評	
11	風景画作品制作Ⅰ 11	風景画エチュード 四季の自然「秋」制作 1	
12	風景画作品制作Ⅰ 12	風景画エチュード 四季の自然「秋」制作 2	
13	風景画作品制作Ⅰ 13	風景画エチュード 四季の自然「秋」制作 3	
14	風景画作品制作Ⅰ 14	風景画エチュード 四季の自然「秋」制作 4	
15	風景画作品制作Ⅰ 15	作画添削 総評	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	マンガ・イラスト・キャラクター制作①（後期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） 身の回りにある、小物や文具を細密画として描く。練習課題としての制作方法として対象の画像を撮影しプリントしたものを下絵として薄紙などに透かして、敷き写し、点描画法を用い制作する （到達目標） 初心者がリアルを表現できる技法の一つである画像のトレースから、点描画法を用いて細密画に必要な対象への緻密な観察眼と作画力を身に付ける			
	見出し	内容	
1	細密画作品Ⅱ 1	細密画モチーフ素材の撮影 1	
2	細密画作品Ⅱ 2	細密画モチーフ素材の撮影 2	
3	細密画作品Ⅱ 3	モチーフ画像の敷き写し作業 その1	
4	細密画作品Ⅱ 4	モチーフ画像の敷き写し作業 その2	
5	細密画作品Ⅱ 5	モチーフ画像の敷き写し作業 その3	
6	細密画作品Ⅱ 6	モチーフ画像の敷き写し作業 その4	
7	細密画作品Ⅱ 7	点描画法を用いた細密画エチュード 1	
8	細密画作品Ⅱ 8	点描画法を用いた細密画エチュード 2	
9	細密画作品Ⅱ 9	点描画法を用いた細密画エチュード 3	
10	細密画作品Ⅱ 10	点描画法を用いた細密画エチュード 4	
11	細密画作品Ⅱ 11	点描画法を用いた細密画エチュード 5	
12	細密画作品Ⅱ 12	点描画法を用いた細密画エチュード 6	
13	細密画作品Ⅱ 13	点描画法を用いた細密画エチュード 7	
14	細密画作品Ⅱ 14	風景画エチュード 四季の自然「秋」制作4	
15	細密画作品Ⅱ 15	作画添削 総評	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	マンガ・イラスト・キャラクター制作①（前期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） 四季の景観を自由に描いてみる。必要あれば作画テクニックとしての風景を描くに必要な表現法パースなどを習得する （到達目標） 四季折々を想像し、その景色を描くことで、基礎的な表現力の向上を図る			
	見出し	内容	
1	風景画作品制作Ⅰ 1	風景画エチュード 四季の自然「春」制作 1	
2	風景画作品制作Ⅰ 2	風景画エチュード 四季の自然「春」制作 2	
3	風景画作品制作Ⅰ 3	風景画エチュード 四季の自然「春」制作 3	
4	風景画作品制作Ⅰ 4	風景画エチュード 四季の自然「春」制作 4	
5	風景画作品制作Ⅰ 5	作画添削 総評	
6	風景画作品制作Ⅰ 6	風景画エチュード 四季の自然「夏」制作 1	
7	風景画作品制作Ⅰ 7	風景画エチュード 四季の自然「夏」制作 2	
8	風景画作品制作Ⅰ 8	風景画エチュード 四季の自然「夏」制作 3	
9	風景画作品制作Ⅰ 9	風景画エチュード 四季の自然「夏」制作 4	
10	風景画作品制作Ⅰ 10	作画添削 総評	
11	風景画作品制作Ⅰ 11	風景画エチュード 四季の自然「秋」制作 1	
12	風景画作品制作Ⅰ 12	風景画エチュード 四季の自然「秋」制作 2	
13	風景画作品制作Ⅰ 13	風景画エチュード 四季の自然「秋」制作 3	
14	風景画作品制作Ⅰ 14	風景画エチュード 四季の自然「秋」制作 4	
15	風景画作品制作Ⅰ 15	作画添削 総評	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	マンガ・イラスト・キャラクター制作①（後期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） 身の回りにある、小物や文具を細密画として描く。練習課題としての制作方法として対象の画像を撮影しプリントしたものを下絵として薄紙などに透かして、敷き写し、点描画法を用い制作する （到達目標） 初心者がリアルを表現できる技法の一つである画像のトレースから、点描画法を用いて細密画に必要な対象への緻密な観察眼と作画力を身に付ける			
	見出し	内容	
1	細密画作品Ⅱ 1	細密画モチーフ素材の撮影 1	
2	細密画作品Ⅱ 2	細密画モチーフ素材の撮影 2	
3	細密画作品Ⅱ 3	モチーフ画像の敷き写し作業 その1	
4	細密画作品Ⅱ 4	モチーフ画像の敷き写し作業 その2	
5	細密画作品Ⅱ 5	モチーフ画像の敷き写し作業 その3	
6	細密画作品Ⅱ 6	モチーフ画像の敷き写し作業 その4	
7	細密画作品Ⅱ 7	点描画法を用いた細密画エチュード 1	
8	細密画作品Ⅱ 8	点描画法を用いた細密画エチュード 2	
9	細密画作品Ⅱ 9	点描画法を用いた細密画エチュード 3	
10	細密画作品Ⅱ 10	点描画法を用いた細密画エチュード 4	
11	細密画作品Ⅱ 11	点描画法を用いた細密画エチュード 5	
12	細密画作品Ⅱ 12	点描画法を用いた細密画エチュード 6	
13	細密画作品Ⅱ 13	点描画法を用いた細密画エチュード 7	
14	細密画作品Ⅱ 14	風景画エチュード 四季の自然「秋」制作4	
15	細密画作品Ⅱ 15	作画添削 総評	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	マンガ・イラスト・キャラクター制作②（前期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） 人物画の基本として、男女立位の「正面向き」「横・斜め向き」「後向き」「煽り」「俯瞰」6パターンの角度から人物クロッキーを行う （到達目標） 短時間で描く画力を身に着けるため、同じ内容のモチーフに対し、作画時間を短縮し完成させる			
	見出し	内容	
1	人物画作品制作Ⅰ 1	クロッキー男・女 1	
2	人物画作品制作Ⅰ 2	クロッキー男・女 2	
3	人物画作品制作Ⅰ 3	クロッキー男・女 3	
4	人物画作品制作Ⅰ 4	クロッキー男・女 4	
5	人物画作品制作Ⅰ 5	クロッキー男・女 5	
6	人物画作品制作Ⅰ 6	クロッキー男・女 6	
7	人物画作品制作Ⅰ 7	クロッキー男・女 7	
8	人物画作品制作Ⅰ 8	クロッキー男・女 8	
9	人物画作品制作Ⅰ 9	クロッキー添削 総評	
10	人物画作品制作Ⅰ 10	クロッキー男・女 時間短縮 1	
11	人物画作品制作Ⅰ 11	クロッキー男・女 時間短縮 2	
12	人物画作品制作Ⅰ 12	クロッキー男・女 時間短縮 3	
13	人物画作品制作Ⅰ 13	クロッキー男・女 時間短縮 4	
14	人物画作品制作Ⅰ 14	風景画エチュード 四季の自然「秋」制作 4	
15	人物画作品制作Ⅰ 15	クロッキー添削 総評	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	マンガ・イラスト・キャラクター制作②（後期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） 「器物」「器具」「果物」「ドライフラワー」など静止して動くことのないモチーフを使用し、静物画のデッサンを行う （到達目標） 静物画デッサンを通してことでモチーフの立体の陰影と特性を理解し画力向上を図る			
	見出し	内容	
1	静物画作品制作Ⅱ 1	デッサンの説明、画材の準備	
2	静物画作品制作Ⅱ 2	静物デッサン 器物 1	
3	静物画作品制作Ⅱ 3	静物デッサン 器物 2	
4	静物画作品制作Ⅱ 4	静物デッサン 器物 3	
5	静物画作品制作Ⅱ 5	静物デッサン 器物 4	
6	静物画作品制作Ⅱ 6	静物デッサン 器物 5	
7	静物画作品制作Ⅱ 7	静物デッサン 器物 6	
8	静物画作品制作Ⅱ 8	デッサン添削 総評	
9	静物画作品制作Ⅱ 9	静物デッサン 器具 1	
10	静物画作品制作Ⅱ 10	静物デッサン 器具 2	
11	静物画作品制作Ⅱ 11	静物デッサン 器具 3	
12	静物画作品制作Ⅱ 12	静物デッサン 器具 4	
13	静物画作品制作Ⅱ 13	静物デッサン 器具 5	
14	静物画作品制作Ⅱ 14	風景画エチュード 四季の自然「秋」制作4	
15	静物画作品制作Ⅱ 15	デッサン添削 総評	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	マンガ・イラスト・キャラクター制作②（前期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） 人物画の基本として、男女立位の「正面向き」「横・斜め向き」「後向き」「煽り」「俯瞰」6パターンの角度から人物クロッキーを行う （到達目標） 短時間で描く画力を身に着けるため、同じ内容のモチーフに対し、作画時間を短縮し完成させる			
	見出し	内容	
1	人物画作品制作Ⅰ 1	クロッキー男・女 1	
2	人物画作品制作Ⅰ 2	クロッキー男・女 2	
3	人物画作品制作Ⅰ 3	クロッキー男・女 3	
4	人物画作品制作Ⅰ 4	クロッキー男・女 4	
5	人物画作品制作Ⅰ 5	クロッキー男・女 5	
6	人物画作品制作Ⅰ 6	クロッキー男・女 6	
7	人物画作品制作Ⅰ 7	クロッキー男・女 7	
8	人物画作品制作Ⅰ 8	クロッキー男・女 8	
9	人物画作品制作Ⅰ 9	クロッキー添削 総評	
10	人物画作品制作Ⅰ 10	クロッキー男・女 時間短縮 1	
11	人物画作品制作Ⅰ 11	クロッキー男・女 時間短縮 2	
12	人物画作品制作Ⅰ 12	クロッキー男・女 時間短縮 3	
13	人物画作品制作Ⅰ 13	クロッキー男・女 時間短縮 4	
14	人物画作品制作Ⅰ 14	風景画エチュード 四季の自然「秋」制作 4	
15	人物画作品制作Ⅰ 15	クロッキー添削 総評	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	マンガ・イラスト・キャラクター制作②（後期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） 「器物」「器具」「果物」「ドライフラワー」など静止して動くことのないモチーフを使用し、静物画のデッサンを行う （到達目標） 静物画デッサンを通してことでモチーフの立体の陰影と特性を理解し画力向上を図る			
	見出し	内容	
1	静物画作品制作Ⅱ 1	デッサンの説明、画材の準備	
2	静物画作品制作Ⅱ 2	静物デッサン 器物 1	
3	静物画作品制作Ⅱ 3	静物デッサン 器物 2	
4	静物画作品制作Ⅱ 4	静物デッサン 器物 3	
5	静物画作品制作Ⅱ 5	静物デッサン 器物 4	
6	静物画作品制作Ⅱ 6	静物デッサン 器物 5	
7	静物画作品制作Ⅱ 7	静物デッサン 器物 6	
8	静物画作品制作Ⅱ 8	デッサン添削 総評	
9	静物画作品制作Ⅱ 9	静物デッサン 器具 1	
10	静物画作品制作Ⅱ 10	静物デッサン 器具 2	
11	静物画作品制作Ⅱ 11	静物デッサン 器具 3	
12	静物画作品制作Ⅱ 12	静物デッサン 器具 4	
13	静物画作品制作Ⅱ 13	静物デッサン 器具 5	
14	静物画作品制作Ⅱ 14	風景画エチュード 四季の自然「秋」制作4	
15	静物画作品制作Ⅱ 15	デッサン添削 総評	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	マンガ・イラスト・キャラクター制作③（前期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） 書籍などの紙面に挿し入れる、文章に関連のある絵や読み物などの文章に添えられる絵である「挿絵」を制作 （到達目標） モチーフとなる新聞記事4点、A・B・C・Dそれぞれの内容に則した絵を描くことにより、表現力の高い画力とメッセージ性を身に付ける			
	見出し	内容	
1	挿画作品制作Ⅰ 1	モチーフとなる新聞記事A・Bの図案	
2	挿画作品制作Ⅰ 2	挿画A下絵	
3	挿画作品制作Ⅰ 3	挿画A下絵	
4	挿画作品制作Ⅰ 4	挿画A下絵	
5	挿画作品制作Ⅰ 5	挿画A制作	
6	挿画作品制作Ⅰ 6	挿画A制作	
7	挿画作品制作Ⅰ 7	挿画A制作	
8	挿画作品制作Ⅰ 8	モチーフとなる新聞記事C・Dの図案	
9	挿画作品制作Ⅰ 9	挿画B下絵	
10	挿画作品制作Ⅰ 10	挿画B下絵	
11	挿画作品制作Ⅰ 11	挿画B下絵	
12	挿画作品制作Ⅰ 12	挿画B制作	
13	挿画作品制作Ⅰ 13	挿画B制作	
14	挿画作品制作Ⅰ 14	風景画エチュード 四季の自然「秋」制作4	
15	挿画作品制作Ⅰ 15	挿画4点の添削 総評	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	マンガ・イラスト・キャラクター制作③（後期）		担当教員名	うやま
単位数	2		配当年次	1
（授業内容） 校内または校外へモチーフ探しに出向き、スケッチを行う。スケッチはその場の状況下で描く絵画作品であるため、誤魔化しが利かないので画力向上に有効 （到達目標） 画像サンプルなどを使用しない作画によって、対象物を描く。画力向上はもとより観察力と洞察力を身に付ける				
	見出し	内容		
1	写生作品制作Ⅱ 1	校舎内外でのスケッチ 静物 1		
2	写生作品制作Ⅱ 2	校舎内外でのスケッチ 静物 2		
3	写生作品制作Ⅱ 3	校舎内外でのスケッチ 静物 3		
4	写生作品制作Ⅱ 4	校舎内外でのスケッチ 静物 4		
5	写生作品制作Ⅱ 5	スケッチ添削 総評		
6	写生作品制作Ⅱ 6	校舎内外でのスケッチ 自然物 1		
7	写生作品制作Ⅱ 7	校舎内外でのスケッチ 自然物 2		
8	写生作品制作Ⅱ 8	校舎内外でのスケッチ 自然物 3		
9	写生作品制作Ⅱ 9	校舎内外でのスケッチ 自然物 4		
10	写生作品制作Ⅱ 10	スケッチ添削 総評		
11	写生作品制作Ⅱ 11	校舎内外でのスケッチ 乗り物 1		
12	写生作品制作Ⅱ 12	校舎内外でのスケッチ 乗り物 2		
13	写生作品制作Ⅱ 13	校舎内外でのスケッチ 乗り物 3		
14	写生作品制作Ⅱ 14	風景画エチュード 四季の自然「秋」制作 4		
15	写生作品制作Ⅱ 15	スケッチ添削 総評		
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。		

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	マンガ・イラスト・キャラクター 制作③（前期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） 書籍などの紙面に挿し入れる、文章に関連のある絵や読み物などの文章に添えられる絵である「挿絵」を制作 （到達目標） モチーフとなる新聞記事４点、Ａ・Ｂ・Ｃ・Ｄそれぞれの内容に則した絵を描くことにより、表現力の高い画力とメッセージ性を身に付ける			
	見出し	内容	
1	挿画作品制作Ⅰ 1	モチーフとなる新聞記事Ａ・Ｂの図案	
2	挿画作品制作Ⅰ 2	挿画Ａ下絵	
3	挿画作品制作Ⅰ 3	挿画Ａ下絵	
4	挿画作品制作Ⅰ 4	挿画Ａ下絵	
5	挿画作品制作Ⅰ 5	挿画Ａ制作	
6	挿画作品制作Ⅰ 6	挿画Ａ制作	
7	挿画作品制作Ⅰ 7	挿画Ａ制作	
8	挿画作品制作Ⅰ 8	モチーフとなる新聞記事Ｃ・Ｄの図案	
9	挿画作品制作Ⅰ 9	挿画Ｂ下絵	
10	挿画作品制作Ⅰ 10	挿画Ｂ下絵	
11	挿画作品制作Ⅰ 11	挿画Ｂ下絵	
12	挿画作品制作Ⅰ 12	挿画Ｂ制作	
13	挿画作品制作Ⅰ 13	挿画Ｂ制作	
14	挿画作品制作Ⅰ 14	風景画エチュード 四季の自然「秋」制作４	
15	挿画作品制作Ⅰ 15	挿画４点の添削 総評	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	マンガ・イラスト・キャラクター 制作③（後期）		担当教員名	うやま
単位数	2		配当年次	2
（授業内容） 校内または校外へモチーフ探しに出向き、スケッチを行う。スケッチはその場の状況下で描く絵画作品であるため、誤魔化しが利かないので画力向上に有効 （到達目標） 画像サンプルなどを使用しない作画によって、対象物を描く。画力向上はもとより観察力と洞察力を身に付ける				
	見出し		内容	
1	写生作品制作Ⅱ	1	校舎内外でのスケッチ 静物 1	
2	写生作品制作Ⅱ	2	校舎内外でのスケッチ 静物 2	
3	写生作品制作Ⅱ	3	校舎内外でのスケッチ 静物 3	
4	写生作品制作Ⅱ	4	校舎内外でのスケッチ 静物 4	
5	写生作品制作Ⅱ	5	スケッチ添削 総評	
6	写生作品制作Ⅱ	6	校舎内外でのスケッチ 自然物 1	
7	写生作品制作Ⅱ	7	校舎内外でのスケッチ 自然物 2	
8	写生作品制作Ⅱ	8	校舎内外でのスケッチ 自然物 3	
9	写生作品制作Ⅱ	9	校舎内外でのスケッチ 自然物 4	
10	写生作品制作Ⅱ	10	スケッチ添削 総評	
11	写生作品制作Ⅱ	11	校舎内外でのスケッチ 乗り物 1	
12	写生作品制作Ⅱ	12	校舎内外でのスケッチ 乗り物 2	
13	写生作品制作Ⅱ	13	校舎内外でのスケッチ 乗り物 3	
14	写生作品制作Ⅱ	14	風景画エチュード 四季の自然「秋」制作 4	
15	写生作品制作Ⅱ	15	スケッチ添削 総評	
試験の方法・評価法			作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	マンガ・イラスト・キャラクター制作④（前期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） 風景を描くに必要な表現法、テクニックとパース。遠近法を使用した自然物の描き方を学び描く。後期は絵画コンクール応募または学校内での展覧会を行う （到達目標） 絵画コンクール応募または学校内展覧用の制作を通し、自分の作品を鑑賞してもらう経験が目的			
	見出し	内容	
1	風景作品制作Ⅰ 1	風景画エチュード 四季の自然「冬」制作 1	
2	風景作品制作Ⅰ 2	風景画エチュード 四季の自然「冬」制作 2	
3	風景作品制作Ⅰ 3	風景画エチュード 四季の自然「冬」制作 3	
4	風景作品制作Ⅰ 4	風景画エチュード 四季の自然「冬」制作 4	
5	風景作品制作Ⅰ 5	作画添削 総評	
6	風景作品制作Ⅰ 6	テーマのある絵画作品 図案 1	
7	風景作品制作Ⅰ 7	テーマのある絵画作品 図案 2	
8	風景作品制作Ⅰ 8	テーマのある絵画作品の下絵 1	
9	風景作品制作Ⅰ 9	テーマのある絵画作品の下絵 2	
10	風景作品制作Ⅰ 10	テーマのある絵画作品の制作 1	
11	風景作品制作Ⅰ 11	テーマのある絵画作品の制作 2	
12	風景作品制作Ⅰ 12	テーマのある絵画作品の制作 3	
13	風景作品制作Ⅰ 13	テーマのある絵画作品の制作 4	
14	風景作品制作Ⅰ 14	風景画エチュード 四季の自然「秋」制作 4	
15	風景作品制作Ⅰ 15	テーマのある絵画作品の制作 6	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	マンガ・イラスト・キャラクター制作④（後期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） 身の回りにある、小物や文具を細密画として描く。トレースを用いず、画像をプリントしたモチーフの下絵を描き起こし、点描画法を用い制作する （到達目標） トレースを用いず、対象の下絵を描き起こすことでリアリティのある画力向上と観察眼を磨く			
	見出し	内容	
1	細密画作品制作Ⅱ 1	モチーフの選択	
2	細密画作品制作Ⅱ 2	細密画の下絵 モチーフの描き起こし 1	
3	細密画作品制作Ⅱ 3	細密画の下絵 モチーフの描き起こし 2	
4	細密画作品制作Ⅱ 4	細密画の下絵 モチーフの描き起こし 3	
5	細密画作品制作Ⅱ 5	細密画の下絵 モチーフの描き起こし 4	
6	細密画作品制作Ⅱ 6	作画添削	
7	細密画作品制作Ⅱ 7	点描画法を用いた細密画作品の制作 1	
8	細密画作品制作Ⅱ 8	点描画法を用いた細密画作品の制作 2	
9	細密画作品制作Ⅱ 9	点描画法を用いた細密画作品の制作 3	
10	細密画作品制作Ⅱ 10	点描画法を用いた細密画作品の制作 4	
11	細密画作品制作Ⅱ 11	点描画法を用いた細密画作品の制作 5	
12	細密画作品制作Ⅱ 12	点描画法を用いた細密画作品の制作 6	
13	細密画作品制作Ⅱ 13	点描画法を用いた細密画作品の制作 7	
14	細密画作品制作Ⅱ 14	風景画エチュード 四季の自然「秋」制作 4	
15	細密画作品制作Ⅱ 15	作画添削 総評	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	マンガ・イラスト・キャラクター制作④（前期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） 風景を描くに必要な表現法、テクニックとパース。遠近法を使用した自然物の描き方を学び描く。後期は絵画コンクール応募または学校内での展覧会を行う （到達目標） 絵画コンクール応募または学校内展覧用の制作を通し、自分の作品を鑑賞してもらう経験が目的			
	見出し	内容	
1	風景作品制作Ⅰ 1	風景画エチュード 四季の自然「冬」制作 1	
2	風景作品制作Ⅰ 2	風景画エチュード 四季の自然「冬」制作 2	
3	風景作品制作Ⅰ 3	風景画エチュード 四季の自然「冬」制作 3	
4	風景作品制作Ⅰ 4	風景画エチュード 四季の自然「冬」制作 4	
5	風景作品制作Ⅰ 5	作画添削 総評	
6	風景作品制作Ⅰ 6	テーマのある絵画作品 図案 1	
7	風景作品制作Ⅰ 7	テーマのある絵画作品 図案 2	
8	風景作品制作Ⅰ 8	テーマのある絵画作品の下絵 1	
9	風景作品制作Ⅰ 9	テーマのある絵画作品の下絵 2	
10	風景作品制作Ⅰ 10	テーマのある絵画作品の制作 1	
11	風景作品制作Ⅰ 11	テーマのある絵画作品の制作 2	
12	風景作品制作Ⅰ 12	テーマのある絵画作品の制作 3	
13	風景作品制作Ⅰ 13	テーマのある絵画作品の制作 4	
14	風景作品制作Ⅰ 14	風景画エチュード 四季の自然「秋」制作 4	
15	風景作品制作Ⅰ 15	テーマのある絵画作品の制作 6	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	マンガ・イラスト・キャラクター制作④（後期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） 身の回りにある、小物や文具を細密画として描く。トレースを用いず、画像をプリントしたモチーフの下絵を描き起こし、点描画法を用い制作する （到達目標） トレースを用いず、対象の下絵を描き起こすことでリアリティのある画力向上と観察眼を磨く			
	見出し	内容	
1	細密画作品制作Ⅱ 1	モチーフの選択	
2	細密画作品制作Ⅱ 2	細密画の下絵	モチーフの描き起こし 1
3	細密画作品制作Ⅱ 3	細密画の下絵	モチーフの描き起こし 2
4	細密画作品制作Ⅱ 4	細密画の下絵	モチーフの描き起こし 3
5	細密画作品制作Ⅱ 5	細密画の下絵	モチーフの描き起こし 4
6	細密画作品制作Ⅱ 6	作画添削	
7	細密画作品制作Ⅱ 7	点描画法を用いた細密画作品の制作 1	
8	細密画作品制作Ⅱ 8	点描画法を用いた細密画作品の制作 2	
9	細密画作品制作Ⅱ 9	点描画法を用いた細密画作品の制作 3	
10	細密画作品制作Ⅱ 10	点描画法を用いた細密画作品の制作 4	
11	細密画作品制作Ⅱ 11	点描画法を用いた細密画作品の制作 5	
12	細密画作品制作Ⅱ 12	点描画法を用いた細密画作品の制作 6	
13	細密画作品制作Ⅱ 13	点描画法を用いた細密画作品の制作 7	
14	細密画作品制作Ⅱ 14	風景画エチュード 四季の自然「秋」制作 4	
15	細密画作品制作Ⅱ 15	作画添削 総評	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	マンガ・イラスト・キャラクター制作⑤ (前期)	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) 人物画の基本として、男女の座位「正面向き」「横・斜め向き」「後向き」「煽り」「俯瞰」6パターンの角度から人物クロッキーを行う (到達目標) 短時間で描く画力を身に着けるため、同じ内容のモチーフに対し、作画時間を短縮し完成させる			
	見出し	内容	
1	人物画作品制作Ⅱ 1	クロッキー男・女 1	
2	人物画作品制作Ⅱ 2	クロッキー男・女 2	
3	人物画作品制作Ⅱ 3	クロッキー男・女 3	
4	人物画作品制作Ⅱ 4	クロッキー男・女 4	
5	人物画作品制作Ⅱ 5	クロッキー男・女 5	
6	人物画作品制作Ⅱ 6	クロッキー男・女 6	
7	人物画作品制作Ⅱ 7	クロッキー男・女 7	
8	人物画作品制作Ⅱ 8	クロッキー男・女 8	
9	人物画作品制作Ⅱ 9	クロッキー添削 総評	
10	人物画作品制作Ⅱ 10	クロッキー男・女 時間短縮 1	
11	人物画作品制作Ⅱ 11	クロッキー男・女 時間短縮 2	
12	人物画作品制作Ⅱ 12	クロッキー男・女 時間短縮 3	
13	人物画作品制作Ⅱ 13	クロッキー男・女 時間短縮 4	
14	人物画作品制作Ⅱ 14	風景画エチュード 四季の自然「秋」制作 4	
15	人物画作品制作Ⅱ 15	クロッキー添削 総評	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	マンガ・イラスト・キャラクター制作⑤（後期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） 「器物」「器具」「果物」「ドライフラワー」など静止して動くことのないモチーフを使用し、静物画のデッサンを行う （到達目標） 静物画デッサンを通してことでモチーフの立体の陰影と特性を理解し画力向上を図る			
	見出し	内容	
1	静物画作品制作Ⅱ 1	静物デッサン	果物・器物 組み合わせ 1
2	静物画作品制作Ⅱ 2	静物デッサン	果物・器物 組み合わせ 2
3	静物画作品制作Ⅱ 3	静物デッサン	果物・器物 組み合わせ 3
4	静物画作品制作Ⅱ 4	静物デッサン	果物・器物 組み合わせ 4
5	静物画作品制作Ⅱ 5	静物デッサン	果物・器物 組み合わせ 5
6	静物画作品制作Ⅱ 6	静物デッサン	果物・器物 組み合わせ 6
7	静物画作品制作Ⅱ 7	デッサン添削 総評	
8	静物画作品制作Ⅱ 8	静物デッサン	ドライフラワー・器具 組み合わせ 1
9	静物画作品制作Ⅱ 9	静物デッサン	ドライフラワー・器具 組み合わせ 2
10	静物画作品制作Ⅱ 10	静物デッサン	ドライフラワー・器具 組み合わせ 3
11	静物画作品制作Ⅱ 11	静物デッサン	ドライフラワー・器具 組み合わせ 4
12	静物画作品制作Ⅱ 12	静物デッサン	ドライフラワー・器具 組み合わせ 5
13	静物画作品制作Ⅱ 13	静物デッサン	ドライフラワー・器具 組み合わせ 6
14	静物画作品制作Ⅱ 14	風景画エチュード 四季の自然「秋」制作 4	
15	静物画作品制作Ⅱ 15	デッサン添削 総評	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (うやまつかさ)

科目名	マンガ・イラスト・キャラクター制作⑤ (前期)	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) 人物画の基本として、男女の座位「正面向き」「横・斜め向き」「後向き」「煽り」「俯瞰」6パターンの角度から人物クロッキーを行う (到達目標) 短時間で描く画力を身に着けるため、同じ内容のモチーフに対し、作画時間を短縮し完成させる			
	見出し	内容	
1	人物画作品制作Ⅱ 1	クロッキー男・女 1	
2	人物画作品制作Ⅱ 2	クロッキー男・女 2	
3	人物画作品制作Ⅱ 3	クロッキー男・女 3	
4	人物画作品制作Ⅱ 4	クロッキー男・女 4	
5	人物画作品制作Ⅱ 5	クロッキー男・女 5	
6	人物画作品制作Ⅱ 6	クロッキー男・女 6	
7	人物画作品制作Ⅱ 7	クロッキー男・女 7	
8	人物画作品制作Ⅱ 8	クロッキー男・女 8	
9	人物画作品制作Ⅱ 9	クロッキー添削 総評	
10	人物画作品制作Ⅱ 10	クロッキー男・女 時間短縮 1	
11	人物画作品制作Ⅱ 11	クロッキー男・女 時間短縮 2	
12	人物画作品制作Ⅱ 12	クロッキー男・女 時間短縮 3	
13	人物画作品制作Ⅱ 13	クロッキー男・女 時間短縮 4	
14	人物画作品制作Ⅱ 14	風景画エチュード 四季の自然「秋」制作 4	
15	人物画作品制作Ⅱ 15	クロッキー添削 総評	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(うやまつかさ)

科目名	マンガ・イラスト・キャラクター制作⑤（後期）	担当教員名	うやま
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） 「器物」「器具」「果物」「ドライフラワー」など静止して動くことのないモチーフを使用し、静物画のデッサンを行う （到達目標） 静物画デッサンを通してことでモチーフの立体の陰影と特性を理解し画力向上を図る			
	見出し	内容	
1	静物画作品制作Ⅱ 1	静物デッサン	果物・器物 組み合わせ 1
2	静物画作品制作Ⅱ 2	静物デッサン	果物・器物 組み合わせ 2
3	静物画作品制作Ⅱ 3	静物デッサン	果物・器物 組み合わせ 3
4	静物画作品制作Ⅱ 4	静物デッサン	果物・器物 組み合わせ 4
5	静物画作品制作Ⅱ 5	静物デッサン	果物・器物 組み合わせ 5
6	静物画作品制作Ⅱ 6	静物デッサン	果物・器物 組み合わせ 6
7	静物画作品制作Ⅱ 7	デッサン添削 総評	
8	静物画作品制作Ⅱ 8	静物デッサン	ドライフラワー・器具 組み合わせ 1
9	静物画作品制作Ⅱ 9	静物デッサン	ドライフラワー・器具 組み合わせ 2
10	静物画作品制作Ⅱ 10	静物デッサン	ドライフラワー・器具 組み合わせ 3
11	静物画作品制作Ⅱ 11	静物デッサン	ドライフラワー・器具 組み合わせ 4
12	静物画作品制作Ⅱ 12	静物デッサン	ドライフラワー・器具 組み合わせ 5
13	静物画作品制作Ⅱ 13	静物デッサン	ドライフラワー・器具 組み合わせ 6
14	静物画作品制作Ⅱ 14	風景画エチュード 四季の自然「秋」制作 4	
15	静物画作品制作Ⅱ 15	デッサン添削 総評	
試験の方法・評価法		作品を評価し、採点する。	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (垣花英貴)

科目名	デッサンベーシック① (前期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) 初心者からでも学べる基礎を中心とした内容。 鉛筆の持ち方、削り方、線の引き方、モチーフの形状の観察などを学び修得する。			
(到達目標) 道具の使い方、モチーフの形状の把握、イメージ通りの線が描ける			
	見出し	内容	
1	デッサンベーシック1-1	線を描いて表現しよう①	
2	デッサンベーシック1-2	線を描いて表現しよう②	
3	デッサンベーシック1-3	線を描いて表現しよう③	
4	デッサンベーシック1-4	線を描いて表現しよう④	
5	デッサンベーシック1-5	線を描いて表現しよう⑤	
6	デッサンベーシック1-6	平面的な絵を描こう①	
7	デッサンベーシック1-7	平面的な絵を描こう②	
8	デッサンベーシック1-8	平面的な絵を描こう③	
9	デッサンベーシック1-9	平面的な絵を描こう④	
10	デッサンベーシック1-10	平面的な絵を描こう⑤	
11	デッサンベーシック1-11	人物を描こう①	
12	デッサンベーシック1-12	人物を描こう②	
13	デッサンベーシック1-13	人物を描こう③	
14	デッサンベーシック1-14	人物を描こう④	
15	デッサンベーシック1-15	人物を描こう⑤	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (垣花英貴)

科目名	デッサンベーシック① (後期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) 初心者からでも学べる基礎を中心とした内容。 鉛筆の持ち方、削り方、線の引き方、モチーフの形状の観察などを学び修得する。			
(到達目標) 道具の使い方、モチーフの形状の把握、イメージ通りの線が描ける			
	見出し	内容	
1	デッサンベーシック1-16	立体的な絵を描こう①	
2	デッサンベーシック1-17	立体的な絵を描こう②	
3	デッサンベーシック1-18	立体的な絵を描こう③	
4	デッサンベーシック1-19	立体的な絵を描こう④	
5	デッサンベーシック1-20	立体的な絵を描こう⑤	
6	デッサンベーシック1-21	情景を描こう①	
7	デッサンベーシック1-22	情景を描こう②	
8	デッサンベーシック1-23	情景を描こう③	
9	デッサンベーシック1-24	情景を描こう④	
10	デッサンベーシック1-25	情景を描こう⑤	
11	デッサンベーシック1-26	スケッチ①	
12	デッサンベーシック1-27	スケッチ②	
13	デッサンベーシック1-28	スケッチ③	
14	デッサンベーシック1-29	スケッチ④	
15	デッサンベーシック1-30	スケッチ⑤	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (垣花英貴)

科目名	デッサンベーシック① (前期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) 初心者からでも学べる基礎を中心とした内容。 鉛筆の持ち方、削り方、線の引き方、モチーフの形状の観察などを学び修得する。			
(到達目標) 道具の使い方、モチーフの形状の把握、イメージ通りの線が描ける			
	見出し	内容	
1	デッサンベーシック1-1	線を描いて表現しよう①	
2	デッサンベーシック1-2	線を描いて表現しよう②	
3	デッサンベーシック1-3	線を描いて表現しよう③	
4	デッサンベーシック1-4	線を描いて表現しよう④	
5	デッサンベーシック1-5	線を描いて表現しよう⑤	
6	デッサンベーシック1-6	平面的な絵を描こう①	
7	デッサンベーシック1-7	平面的な絵を描こう②	
8	デッサンベーシック1-8	平面的な絵を描こう③	
9	デッサンベーシック1-9	平面的な絵を描こう④	
10	デッサンベーシック1-10	平面的な絵を描こう⑤	
11	デッサンベーシック1-11	人物を描こう①	
12	デッサンベーシック1-12	人物を描こう②	
13	デッサンベーシック1-13	人物を描こう③	
14	デッサンベーシック1-14	人物を描こう④	
15	デッサンベーシック1-15	人物を描こう⑤	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (垣花英貴)

科目名	デッサンベーシック① (後期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) 初心者からでも学べる基礎を中心とした内容。 鉛筆の持ち方、削り方、線の引き方、モチーフの形状の観察などを学び修得する。			
(到達目標) 道具の使い方、モチーフの形状の把握、イメージ通りの線が描ける			
	見出し	内容	
1	デッサンベーシック1-16	立体的な絵を描こう①	
2	デッサンベーシック1-17	立体的な絵を描こう②	
3	デッサンベーシック1-18	立体的な絵を描こう③	
4	デッサンベーシック1-19	立体的な絵を描こう④	
5	デッサンベーシック1-20	立体的な絵を描こう⑤	
6	デッサンベーシック1-21	情景を描こう①	
7	デッサンベーシック1-22	情景を描こう②	
8	デッサンベーシック1-23	情景を描こう③	
9	デッサンベーシック1-24	情景を描こう④	
10	デッサンベーシック1-25	情景を描こう⑤	
11	デッサンベーシック1-26	スケッチ①	
12	デッサンベーシック1-27	スケッチ②	
13	デッサンベーシック1-28	スケッチ③	
14	デッサンベーシック1-29	スケッチ④	
15	デッサンベーシック1-30	スケッチ⑤	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (垣花英貴)

科目名	デッサンアドバンス① (前期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) 静物デッサン、石膏デッサン、卓上デッサンを中心にデッサンを作成する (到達目標) ポートフォリオ用のデッサン完成を目指す			
	見出し	内容	
1	デッサンアドバンス1-1	鉛筆の線とタッチに慣れよう	
2	デッサンアドバンス1-2	鉛筆の線とタッチに慣れよう	
3	デッサンアドバンス1-3	鉛筆の線とタッチに慣れよう	
4	デッサンアドバンス1-4	鉛筆の線とタッチに慣れよう	
5	デッサンアドバンス1-5	鉛筆の線とタッチに慣れよう	
6	デッサンアドバンス1-6	人工物も自然物も、基本形に当てはめて描こう	
7	デッサンアドバンス1-7	人工物も自然物も、基本形に当てはめて描こう	
8	デッサンアドバンス1-8	人工物も自然物も、基本形に当てはめて描こう	
9	デッサンアドバンス1-9	人工物も自然物も、基本形に当てはめて描こう	
10	デッサンアドバンス1-10	立方体の陰影を観察して表現する①	
11	デッサンアドバンス1-11	立方体の陰影を観察して表現する②	
12	デッサンアドバンス1-12	円柱の陰影を観察して表現する①	
13	デッサンアドバンス1-13	円柱の陰影を観察して表現する②	
14	デッサンアドバンス1-14	円錐の陰影を観察して表現する①	
15	デッサンアドバンス1-15	円錐の陰影を観察して表現する②	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	デッサンアドバンス① (後期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) 静物デッサン、石膏デッサン、卓上デッサンを中心にデッサンを作成する (到達目標) ポートフォリオ用のデッサン完成を目指す			
	見出し	内容	
1	デッサンアドバンス1-16	球体の陰影を観察して表現する①	
2	デッサンアドバンス1-17	球体の陰影を観察して表現する②	
3	デッサンアドバンス1-18	静物を組み合わせて描こう①	
4	デッサンアドバンス1-19	静物を組み合わせて描こう②	
5	デッサンアドバンス1-20	静物を組み合わせて描こう③	
6	デッサンアドバンス1-21	静物を組み合わせて描こう④	
7	デッサンアドバンス1-22	静物を組み合わせて描こう⑤	
8	デッサンアドバンス1-23	自分の手をデッサンしよう①	
9	デッサンアドバンス1-24	自分の手をデッサンしよう②	
10	デッサンアドバンス1-25	自分の手をデッサンしよう③	
11	デッサンアドバンス1-26	自分の手をデッサンしよう④	
12	デッサンアドバンス1-27	質感表現で表情を描く①	
13	デッサンアドバンス1-28	質感表現で表情を描く②	
14	デッサンアドバンス1-29	質感表現で表情を描く③	
15	デッサンアドバンス1-30	質感表現で表情を描く④	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	デッサンアドバンス① (前期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) 静物デッサン、石膏デッサン、卓上デッサンを中心にデッサンを作成する (到達目標) ポートフォリオ用のデッサン完成を目指す			
	見出し	内容	
1	デッサンアドバンス1-1	鉛筆の線とタッチに慣れよう	
2	デッサンアドバンス1-2	鉛筆の線とタッチに慣れよう	
3	デッサンアドバンス1-3	鉛筆の線とタッチに慣れよう	
4	デッサンアドバンス1-4	鉛筆の線とタッチに慣れよう	
5	デッサンアドバンス1-5	鉛筆の線とタッチに慣れよう	
6	デッサンアドバンス1-6	人工物も自然物も、基本形に当てはめて描こう	
7	デッサンアドバンス1-7	人工物も自然物も、基本形に当てはめて描こう	
8	デッサンアドバンス1-8	人工物も自然物も、基本形に当てはめて描こう	
9	デッサンアドバンス1-9	人工物も自然物も、基本形に当てはめて描こう	
10	デッサンアドバンス1-10	立方体の陰影を観察して表現する①	
11	デッサンアドバンス1-11	立方体の陰影を観察して表現する②	
12	デッサンアドバンス1-12	円柱の陰影を観察して表現する①	
13	デッサンアドバンス1-13	円柱の陰影を観察して表現する②	
14	デッサンアドバンス1-14	円錐の陰影を観察して表現する①	
15	デッサンアドバンス1-15	円錐の陰影を観察して表現する②	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	デッサンアドバンス① (後期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) 静物デッサン、石膏デッサン、卓上デッサンを中心にデッサンを作成する (到達目標) ポートフォリオ用のデッサン完成を目指す			
	見出し	内容	
1		球体の陰影を観察して表現する①	
2	デッサンアドバンス1-16	球体の陰影を観察して表現する②	
3	デッサンアドバンス1-17	静物を組み合わせて描こう①	
4	デッサンアドバンス1-18	静物を組み合わせて描こう②	
5	デッサンアドバンス1-19	静物を組み合わせて描こう③	
6	デッサンアドバンス1-20	静物を組み合わせて描こう④	
7	デッサンアドバンス1-21	静物を組み合わせて描こう⑤	
8	デッサンアドバンス1-22	自分の手をデッサンしよう①	
9	デッサンアドバンス1-23	自分の手をデッサンしよう②	
10	デッサンアドバンス1-24	自分の手をデッサンしよう③	
11	デッサンアドバンス1-25	自分の手をデッサンしよう④	
12	デッサンアドバンス1-26	質感表現で表情を描く①	
13	デッサンアドバンス1-27	質感表現で表情を描く②	
14	デッサンアドバンス1-28	質感表現で表情を描く③	
15	デッサンアドバンス1-29	質感表現で表情を描く④	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	デザインベーシック（前期）	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） Photoshop®クリエイター能力認定試験スタンダードを学ぶ。 （到達目標） Photoshop®クリエイター能力認定のスタンダードの取得を目指す。			
	見出し	内容	
1	デザインベーシック1	・ Photoshopとは ・ 起動とファイル操作 ・ 作業エリア ・ 画面表示と色の選択 ・ 環境設定	
2	デザインベーシック2	・ 選択ツール ・ その他の選択方法 ・ 画像解像度とサイズ変更 ・ 画像のコピー&ペースト	
3	デザインベーシック3	・ 画像解像度とサイズ変更 ・ 画像のコピー&ペースト ・ 画像の変形 ・ カラーモード ・ 色調補正	
4	デザインベーシック4	・ ペイント系のツール ・ レタッチ系のツール ・ ペイント系のコマンド	
5	デザインベーシック5	・ レイヤー操作 ・ その他のレイヤー機能 ・ パスの作成と編集 ・ シェイプ	
6	デザインベーシック6	・ テキストの入力と編集 ・ 文字の加工 ・ フィルターの概要と使用	
7	デザインベーシック7	・ 保存形式 ・ プリントとスキャナー ・ 画面表示と色の選択 ・ その他の選択方法 ・ ペイント系のツール	
8	デザインベーシック8	・ ペイント系のコマンド ・ シェイプ ・ プリントとスキャナー ・ 色調補正ツールの基本	
9	デザインベーシック9	・ 食べ物の写真を補正する ・ 曇天の裏路地を夕暮れに変える ・ ロゴデザイン	
10	デザインベーシック10	・ アクションでつくるミニフォトカード ・ 写真で作る立体ポップ	
11	デザインベーシック11	・ フィルターでつくるブックカバー ・ 連続写真を一枚に合成	
12	デザインベーシック12	模擬問題①	
13	デザインベーシック13	模擬問題②	
14	デザインベーシック14	模擬問題③	
15	デザインベーシック15	模擬問題④	
試験の方法・評価法		Photoshopの模擬問題から出題	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	デザインベーシック（後期）	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） Illustrator®クリエイター能力認定試験スタンダードを学ぶ。 （到達目標） Illustrator®クリエイター能力認定のスタンダードの取得を目指す。			
	見出し	内容	
1	デザインベーシック16	・ Illustratorとは ・ 起動と作業エリア ・ 塗りと線 ・ オブジェクトの描画 ・ 基本的な編集操作	
2	デザインベーシック17	・ カラーパネルによるカラー設定 ・ レイヤー ・ オブジェクトの組み合わせによる編集	
3	デザインベーシック18	・ 文字の作成 ・ 文字関連の機能 ・ パスの基本的な描画 ・ パスの編集	
4	デザインベーシック19	・ オブジェクトの描画 ・ 線 ・ レイアウトの補助機能 ・ スウォッチ、パターン	
5	デザインベーシック20	・ グラデーション ・ アプアランス ・ レイヤーの応用 ・ パス上の文字入力	
6	デザインベーシック21	・ 文字の種類 ・ 文字関連の機能 ・ パスの編集	
7	デザインベーシック22	・ オブジェクトの描画 ・ シンボルでつくる桜の木のイラストレーション	
8	デザインベーシック23	・ グラデーションを使用したイラストレーション ・ 画像トレースを使用したイラストレーション	
9	デザインベーシック24	・ ロゴマーク ・ 漢字でタイポグラフィから文字の視覚化	
10	デザインベーシック25	・ 学校のイベントポスター作成①	
11	デザインベーシック26	・ 学校のイベントポスター作成②	
12	デザインベーシック27	模擬問題①	
13	デザインベーシック28	模擬問題②	
14	デザインベーシック29	模擬問題③	
15	デザインベーシック30	模擬問題④	
試験の方法・評価法		Illustratorの模擬問題から出題	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	デザインベーシック（前期）	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） Photoshop®クリエイター能力認定試験スタンダードを学ぶ。 （到達目標） Photoshop®クリエイター能力認定のスタンダードの取得を目指す。			
	見出し	内容	
1	デザインベーシック1	・ Photoshopとは ・ 起動とファイル操作 ・ 作業エリア ・ 画面表示と色の選択 ・ 環境設定	
2	デザインベーシック2	・ 選択ツール ・ その他の選択方法 ・ 画像解像度とサイズ変更 ・ 画像のコピー&ペースト	
3	デザインベーシック3	・ 画像解像度とサイズ変更 ・ 画像のコピー&ペースト ・ 画像の変形 ・ カラーモード ・ 色調補正	
4	デザインベーシック4	・ ペイント系のツール ・ レタッチ系のツール ・ ペイント系のコマンド	
5	デザインベーシック5	・ レイヤー操作 ・ その他のレイヤー機能 ・ パスの作成と編集 ・ シェイプ	
6	デザインベーシック6	・ テキストの入力と編集 ・ 文字の加工 ・ フィルターの概要と使用	
7	デザインベーシック7	・ 保存形式 ・ プリントとスキャナー ・ 画面表示と色の選択 ・ その他の選択方法 ・ ペイント系のツール	
8	デザインベーシック8	・ ペイント系のコマンド ・ シェイプ ・ プリントとスキャナー ・ 色調補正ツールの基本	
9	デザインベーシック9	・ 食べ物の写真を補正する ・ 曇天の裏路地を夕暮れに変える ・ ロゴデザイン	
10	デザインベーシック10	・ アクションでつくるミニフォトカード ・ 写真で作る立体ポップ	
11	デザインベーシック11	・ フィルターでつくるブックカバー ・ 連続写真を一枚に合成	
12	デザインベーシック12	模擬問題①	
13	デザインベーシック13	模擬問題②	
14	デザインベーシック14	模擬問題③	
15	デザインベーシック15	模擬問題④	
試験の方法・評価法		Photoshopの模擬問題から出題	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	デザインベーシック（後期）	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） Illustrator®クリエイター能力認定試験スタンダードを学ぶ。 （到達目標） Illustrator®クリエイター能力認定のスタンダードの取得を目指す。			
	見出し	内容	
1	デザインベーシック16	・ Illustratorとは ・ 起動と作業エリア ・ 塗りと線 ・ オブジェクトの描画 ・ 基本的な編集操作	
2	デザインベーシック17	・ カラーパネルによるカラー設定 ・ レイヤー ・ オブジェクトの組み合わせによる編集	
3	デザインベーシック18	・ 文字の作成 ・ 文字関連の機能 ・ パスの基本的な描画 ・ パスの編集	
4	デザインベーシック19	・ オブジェクトの描画 ・ 線 ・ レイアウトの補助機能 ・ スウォッチ、パターン	
5	デザインベーシック20	・ グラデーション ・ アプアランス ・ レイヤーの応用 ・ パス上の文字入力	
6	デザインベーシック21	・ 文字の種類 ・ 文字関連の機能 ・ パスの編集	
7	デザインベーシック22	・ オブジェクトの描画 ・ シンボルでつくる桜の木のイラストレーション	
8	デザインベーシック23	・ グラデーションを使用したイラストレーション ・ 画像トレースを使用したイラストレーション	
9	デザインベーシック24	・ ロゴマーク ・ 漢字でタイポグラフィから文字の視覚化	
10	デザインベーシック25	・ 学校のイベントポスター作成①	
11	デザインベーシック26	・ 学校のイベントポスター作成②	
12	デザインベーシック27	模擬問題①	
13	デザインベーシック28	模擬問題②	
14	デザインベーシック29	模擬問題③	
15	デザインベーシック30	模擬問題④	
試験の方法・評価法		Illustratorの模擬問題から出題	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	デザインアドバンス（前期）	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） デザインの基礎を学ぶ、既存のデザインをトレース、模写でインプットして後半では実際に学校のイベントポスターなどを作成する。 （到達目標） デザインの基礎の習得し実際に1から考えてデザインを作成する			
	見出し	内容	
1	デザインアドバンス1	・構成① チラシ	
2	デザインアドバンス2	・構成② 名刺	
3	デザインアドバンス3	・構成③ DM①	
4	デザインアドバンス4	・構成④ 招待状	
5	デザインアドバンス5	・構成⑤ ポスター	
6	デザインアドバンス6	・構成⑥ DM②	
7	デザインアドバンス7	・色① パナー	
8	デザインアドバンス8	・色② ポスター	
9	デザインアドバンス9	・色③ チラシ	
10	デザインアドバンス10	・色④ POP	
11	デザインアドバンス11	・色⑤ ショップカード	
12	デザインアドバンス12	学校のイベントポスター制作①	
13	デザインアドバンス13	学校のイベントポスター制作②	
14	デザインアドバンス14	学校のイベントポスター制作③	
15	デザインアドバンス15	学校のイベントポスター制作④	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	デザインアドバンス（後期）	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） デザインの基礎を学ぶ、既存のデザインをトレース、模写でインプットして後半では実際に学校のイベントポスターなどを作成する。 （到達目標） デザインの基礎の習得し実際に1から考えてデザインを作成する			
	見出し	内容	
1	デザインアドバンス16	・文字① POP	
2	デザインアドバンス17	・文字② セール告知のDM	
3	デザインアドバンス18	・文字③ チラシ	
4	デザインアドバンス19	・文字④ バナー	
5	デザインアドバンス20	・文字⑤ ロゴ①	
6	デザインアドバンス21	・文字⑥ ロゴ②	
7	デザインアドバンス22	・写真① 雑誌の表紙	
8	デザインアドバンス23	・写真② 旅行会社ポスター	
9	デザインアドバンス24	・写真③ スイーツ店のチラシ	
10	デザインアドバンス25	・写真④ カフェDM	
11	デザインアドバンス26	・写真⑤ ショップカード	
12	デザインアドバンス27	学校のイベントポスター制作①	
13	デザインアドバンス28	学校のイベントポスター制作②	
14	デザインアドバンス29	学校のイベントポスター制作③	
15	デザインアドバンス30	学校のイベントポスター制作④	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	デザインアドバンス（前期）	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） デザインの基礎を学ぶ、既存のデザインをトレース、模写でインプットして後半では実際に学校のイベントポスターなどを作成する。 （到達目標） デザインの基礎の習得し実際に1から考えてデザインを作成する			
	見出し	内容	
1	デザインアドバンス1	・構成① チラシ	
2	デザインアドバンス2	・構成② 名刺	
3	デザインアドバンス3	・構成③ DM①	
4	デザインアドバンス4	・構成④ 招待状	
5	デザインアドバンス5	・構成⑤ ポスター	
6	デザインアドバンス6	・構成⑥ DM②	
7	デザインアドバンス7	・色① パナー	
8	デザインアドバンス8	・色② ポスター	
9	デザインアドバンス9	・色③ チラシ	
10	デザインアドバンス10	・色④ POP	
11	デザインアドバンス11	・色⑤ ショップカード	
12	デザインアドバンス12	学校のイベントポスター制作①	
13	デザインアドバンス13	学校のイベントポスター制作②	
14	デザインアドバンス14	学校のイベントポスター制作③	
15	デザインアドバンス15	学校のイベントポスター制作④	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	デザインアドバンス（後期）	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） デザインの基礎を学ぶ、既存のデザインをトレース、模写でインプットして後半では実際に学校のイベントポスターなどを作成する。 （到達目標） デザインの基礎の習得し実際に1から考えてデザインを作成する			
	見出し	内容	
1	デザインアドバンス16	・文字① POP	
2	デザインアドバンス17	・文字② セール告知のDM	
3	デザインアドバンス18	・文字③ チラシ	
4	デザインアドバンス19	・文字④ バナー	
5	デザインアドバンス20	・文字⑤ ロゴ①	
6	デザインアドバンス21	・文字⑥ ロゴ②	
7	デザインアドバンス22	・写真① 雑誌の表紙	
8	デザインアドバンス23	・写真② 旅行会社ポスター	
9	デザインアドバンス24	・写真③ スイーツ店のチラシ	
10	デザインアドバンス25	・写真④ カフェDM	
11	デザインアドバンス26	・写真⑤ ショップカード	
12	デザインアドバンス27	学校のイベントポスター制作①	
13	デザインアドバンス28	学校のイベントポスター制作②	
14	デザインアドバンス29	学校のイベントポスター制作③	
15	デザインアドバンス30	学校のイベントポスター制作④	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	CGベーシック①（前期）	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） CGクリエイターとして知っておかなければならないCG関連の基本用語や制作について CGの基礎概念を学びCG制作する上で必要なソフトの基本操作を習得する。 （到達目標） Maya,Photoshopの基本操作を習得			
	見出し	内容	
1	CGベーシック1-1	mayaカメラ、オブジェクトの基本操作を習得①	
2	CGベーシック1-2	mayaカメラ、オブジェクトの基本操作を習得②	
3	CGベーシック1-3	mayaマテリアル設定の基本を習得①	
4	CGベーシック1-4	mayaマテリアル設定の基本を習得②	
5	CGベーシック1-5	mayaレンダリング設定の基本を習得①	
6	CGベーシック1-6	mayaレンダリング設定の基本を習得①	
7	CGベーシック1-7	モデル作成に向けてイメージボードを作成する①	
8	CGベーシック1-8	モデル作成に向けてイメージボードを作成する②	
9	CGベーシック1-9	ローポリゴンモデリングの習得①	
10	CGベーシック1-10	ローポリゴンモデリングの習得②	
11	CGベーシック1-11	ローポリゴンモデリングの習得③	
12	CGベーシック1-12	UV設定の習得①	
13	CGベーシック1-13	UV設定の習得②	
14	CGベーシック1-14	マテリアル設定の習得①	
15	CGベーシック1-15	マテリアル設定の習得②	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	CGベーシック①（前期）	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） CGクリエイターとして知っておかなければならないCG関連の基本用語や制作について CGの基礎概念を学びCG制作する上で必要なソフトの基本操作を習得する。 （到達目標） Maya,Photoshopの基本操作を習得			
	見出し	内容	
1	CGベーシック1-1	mayaカメラ、オブジェクトの基本操作を習得①	
2	CGベーシック1-2	mayaカメラ、オブジェクトの基本操作を習得②	
3	CGベーシック1-3	mayaマテリアル設定の基本を習得①	
4	CGベーシック1-4	mayaマテリアル設定の基本を習得②	
5	CGベーシック1-5	mayaレンダリング設定の基本を習得①	
6	CGベーシック1-6	mayaレンダリング設定の基本を習得①	
7	CGベーシック1-7	モデル作成に向けてイメージボードを作成する①	
8	CGベーシック1-8	モデル作成に向けてイメージボードを作成する②	
9	CGベーシック1-9	ローポリゴンモデリングの習得①	
10	CGベーシック1-10	ローポリゴンモデリングの習得②	
11	CGベーシック1-11	ローポリゴンモデリングの習得③	
12	CGベーシック1-12	UV設定の習得①	
13	CGベーシック1-13	UV設定の習得②	
14	CGベーシック1-14	マテリアル設定の習得①	
15	CGベーシック1-15	マテリアル設定の習得②	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	CGベーシック②（前期）	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） CGクリエイターとして知っておかなければならないCG関連の基本用語や制作について CGの基礎概念を学びCG制作する上で必要なソフトの基本操作を習得する。 （到達目標） Maya,Photoshopの基本操作を習得			
	見出し	内容	
1	CGベーシック2-1	mayaカメラ、オブジェクトの基本操作を習得①	
2	CGベーシック2-2	mayaカメラ、オブジェクトの基本操作を習得②	
3	CGベーシック2-3	mayaマテリアル設定の基本を習得①	
4	CGベーシック2-4	mayaマテリアル設定の基本を習得②	
5	CGベーシック2-5	mayaレンダリング設定の基本を習得①	
6	CGベーシック2-6	mayaレンダリング設定の基本を習得①	
7	CGベーシック2-7	モデル作成に向けてイメージボードを作成する①	
8	CGベーシック2-8	モデル作成に向けてイメージボードを作成する②	
9	CGベーシック2-9	ローポリゴンモデリングの習得①	
10	CGベーシック2-10	ローポリゴンモデリングの習得②	
11	CGベーシック2-11	ローポリゴンモデリングの習得③	
12	CGベーシック2-12	UV設定の習得①	
13	CGベーシック2-13	UV設定の習得②	
14	CGベーシック2-14	マテリアル設定の習得①	
15	CGベーシック2-15	マテリアル設定の習得②	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	CGベーシック②（前期）	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） CGクリエイターとして知っておかなければならないCG関連の基本用語や制作について CGの基礎概念を学びCG制作する上で必要なソフトの基本操作を習得する。 （到達目標） Maya,Photoshopの基本操作を習得			
	見出し	内容	
1	CGベーシック2-1	mayaカメラ、オブジェクトの基本操作を習得①	
2	CGベーシック2-2	mayaカメラ、オブジェクトの基本操作を習得②	
3	CGベーシック2-3	mayaマテリアル設定の基本を習得①	
4	CGベーシック2-4	mayaマテリアル設定の基本を習得②	
5	CGベーシック2-5	mayaレンダリング設定の基本を習得①	
6	CGベーシック2-6	mayaレンダリング設定の基本を習得①	
7	CGベーシック2-7	モデル作成に向けてイメージボードを作成する①	
8	CGベーシック2-8	モデル作成に向けてイメージボードを作成する②	
9	CGベーシック2-9	ローポリゴンモデリングの習得①	
10	CGベーシック2-10	ローポリゴンモデリングの習得②	
11	CGベーシック2-11	ローポリゴンモデリングの習得③	
12	CGベーシック2-12	UV設定の習得①	
13	CGベーシック2-13	UV設定の習得②	
14	CGベーシック2-14	マテリアル設定の習得①	
15	CGベーシック2-15	マテリアル設定の習得②	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	CGベーシック③（前期）	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） CGクリエイターとして知っておかなければならないCG関連の基本用語や制作について CGの基礎概念を学びCG制作する上で必要なソフトの基本操作を習得する。 （到達目標） Maya,Photoshopの基本操作を習得			
	見出し	内容	
1	CGベーシック3-1	レンダリングの習得①	
2	CGベーシック3-2	レンダリングの習得②	
3	CGベーシック3-3	レンダリングの習得③	
4	CGベーシック3-4	Photoshopを使用して写真を加工しテキストを制作方法と制作したテキストをmayaのテーブルモデルへの投影方法を学ぶ①	
5	CGベーシック3-5	Photoshopを使用して写真を加工しテキストを制作方法と制作したテキストをmayaのテーブルモデルへの投影方法を学ぶ②	
6	CGベーシック3-6	Photoshopを使用して写真を加工しテキストを制作方法と制作したテキストをmayaのテーブルモデルへの投影方法を学ぶ③	
7	CGベーシック3-7	レンダリングした画像の完成度を上げるためにPhotoshopで調整する方法を学ぶ①	
8	CGベーシック3-8	レンダリングした画像の完成度を上げるためにPhotoshopで調整する方法を学ぶ②	
9	CGベーシック3-9	レンダリングした画像の完成度を上げるためにPhotoshopで調整する方法を学ぶ③	
10	CGベーシック3-10	レンダリングした画像の完成度を上げるためにPhotoshopで調整する方法を学ぶ③	
11	CGベーシック3-11	進級制作、3Dプリンター用モデルを制作方法を学ぶ①	
12	CGベーシック3-12	進級制作、3Dプリンター用モデルを制作方法を学ぶ②	
13	CGベーシック3-13	進級制作、3Dプリンター用モデルを制作方法を学ぶ③	
14	CGベーシック3-14	進級制作、3Dプリンター用モデルを制作方法を学ぶ④	
15	CGベーシック3-15	進級制作、3Dプリンター用モデルを制作方法を学ぶ⑤	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	CGベーシック③（前期）	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） CGクリエイターとして知っておかなければならないCG関連の基本用語や制作について CGの基礎概念を学びCG制作する上で必要なソフトの基本操作を習得する。 （到達目標） Maya,Photoshopの基本操作を習得			
	見出し	内容	
1	CGベーシック3-1	レンダリングの習得①	
2	CGベーシック3-2	レンダリングの習得②	
3	CGベーシック3-3	レンダリングの習得③	
4	CGベーシック3-4	Photoshopを使用して写真を加工しテキストを制作方法と制作したテキストをmayaのテーブルモデルへの投影方法を学ぶ①	
5	CGベーシック3-5	Photoshopを使用して写真を加工しテキストを制作方法と制作したテキストをmayaのテーブルモデルへの投影方法を学ぶ②	
6	CGベーシック3-6	Photoshopを使用して写真を加工しテキストを制作方法と制作したテキストをmayaのテーブルモデルへの投影方法を学ぶ③	
7	CGベーシック3-7	レンダリングした画像の完成度を上げるためにPhotoshopで調整する方法を学ぶ①	
8	CGベーシック3-8	レンダリングした画像の完成度を上げるためにPhotoshopで調整する方法を学ぶ②	
9	CGベーシック3-9	レンダリングした画像の完成度を上げるためにPhotoshopで調整する方法を学ぶ③	
10	CGベーシック3-10	レンダリングした画像の完成度を上げるためにPhotoshopで調整する方法を学ぶ③	
11	CGベーシック3-11	進級制作、3Dプリンター用モデルを制作方法を学ぶ①	
12	CGベーシック3-12	進級制作、3Dプリンター用モデルを制作方法を学ぶ②	
13	CGベーシック3-13	進級制作、3Dプリンター用モデルを制作方法を学ぶ③	
14	CGベーシック3-14	進級制作、3Dプリンター用モデルを制作方法を学ぶ④	
15	CGベーシック3-15	進級制作、3Dプリンター用モデルを制作方法を学ぶ⑤	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	CGベーシック④（前期）	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） CGクリエイターとして知っておかなければならないCG関連の基本用語や制作について CGの基礎概念を学びCG制作する上で必要なソフトの基本操作を習得する。 （到達目標） Maya,Photoshopの基本操作を習得			
	見出し	内容	
1	CGベーシック4-1	レンダリングの習得①	
2	CGベーシック4-2	レンダリングの習得②	
3	CGベーシック4-3	レンダリングの習得③	
4	CGベーシック4-4	Photoshopを使用して写真を加工しテクスチャを制作方法と制作したテクスチャをmayaのテーブルモデルへの投影方法を学ぶ①	
5	CGベーシック4-5	Photoshopを使用して写真を加工しテクスチャを制作方法と制作したテクスチャをmayaのテーブルモデルへの投影方法を学ぶ②	
6	CGベーシック4-6	Photoshopを使用して写真を加工しテクスチャを制作方法と制作したテクスチャをmayaのテーブルモデルへの投影方法を学ぶ③	
7	CGベーシック4-7	レンダリングした画像の完成度を上げるためにPhotoshopで調整する方法を学ぶ①	
8	CGベーシック4-8	レンダリングした画像の完成度を上げるためにPhotoshopで調整する方法を学ぶ②	
9	CGベーシック4-9	レンダリングした画像の完成度を上げるためにPhotoshopで調整する方法を学ぶ③	
10	CGベーシック4-10	レンダリングした画像の完成度を上げるためにPhotoshopで調整する方法を学ぶ③	
11	CGベーシック4-11	進級制作、3Dプリンター用モデルを制作方法を学ぶ①	
12	CGベーシック4-12	進級制作、3Dプリンター用モデルを制作方法を学ぶ②	
13	CGベーシック4-13	進級制作、3Dプリンター用モデルを制作方法を学ぶ③	
14	CGベーシック4-14	進級制作、3Dプリンター用モデルを制作方法を学ぶ④	
15	CGベーシック4-15	進級制作、3Dプリンター用モデルを制作方法を学ぶ⑤	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	CGベーシック④（前期）	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） CGクリエイターとして知っておかなければならないCG関連の基本用語や制作について CGの基礎概念を学びCG制作する上で必要なソフトの基本操作を習得する。 （到達目標） Maya,Photoshopの基本操作を習得			
	見出し	内容	
1	CGベーシック4-1	レンダリングの習得①	
2	CGベーシック4-2	レンダリングの習得②	
3	CGベーシック4-3	レンダリングの習得③	
4	CGベーシック4-4	Photoshopを使用して写真を加工しテクスチャを制作方法と制作したテクスチャをmayaのテーブルモデルへの投影方法を学ぶ①	
5	CGベーシック4-5	Photoshopを使用して写真を加工しテクスチャを制作方法と制作したテクスチャをmayaのテーブルモデルへの投影方法を学ぶ②	
6	CGベーシック4-6	Photoshopを使用して写真を加工しテクスチャを制作方法と制作したテクスチャをmayaのテーブルモデルへの投影方法を学ぶ③	
7	CGベーシック4-7	レンダリングした画像の完成度を上げるためにPhotoshopで調整する方法を学ぶ①	
8	CGベーシック4-8	レンダリングした画像の完成度を上げるためにPhotoshopで調整する方法を学ぶ②	
9	CGベーシック4-9	レンダリングした画像の完成度を上げるためにPhotoshopで調整する方法を学ぶ③	
10	CGベーシック4-10	レンダリングした画像の完成度を上げるためにPhotoshopで調整する方法を学ぶ③	
11	CGベーシック4-11	進級制作、3Dプリンター用モデルを制作方法を学ぶ①	
12	CGベーシック4-12	進級制作、3Dプリンター用モデルを制作方法を学ぶ②	
13	CGベーシック4-13	進級制作、3Dプリンター用モデルを制作方法を学ぶ③	
14	CGベーシック4-14	進級制作、3Dプリンター用モデルを制作方法を学ぶ④	
15	CGベーシック4-15	進級制作、3Dプリンター用モデルを制作方法を学ぶ⑤	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	アニメCGベーシック①（後期）	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） 前期で習得しのCG基礎を元にアニメCGに特化したモデルの作成 （到達目標） ショートアニメーションの作成			
	見出し	内容	
1	アニメCGベーシック1-1	マテリアル、テクスチャ応用、リアルな質感①	
2	アニメCGベーシック1-2	マテリアル、テクスチャ応用、リアルな質感②	
3	アニメCGベーシック1-3	マテリアル、テクスチャ応用、リアルな質感③	
4	アニメCGベーシック1-4	マテリアル、テクスチャ応用、リアルな質感④	
5	アニメCGベーシック1-5	マテリアル、テクスチャ応用、リアルな質感⑤	
6	アニメCGベーシック1-6	マテリアル、テクスチャ応用、リアルな質感⑥	
7	アニメCGベーシック1-7	モデル完成、レンダリング	
8	アニメCGベーシック1-8	アニメーションの作成①	
9	アニメCGベーシック1-9	アニメーションの作成②	
10	アニメCGベーシック1-10	アニメーションの作成③	
11	アニメCGベーシック1-11	アニメーションの作成④	
12	アニメCGベーシック1-12	アニメーションの作成⑤	
13	アニメCGベーシック1-13	アニメーションの作成⑥	
14	アニメCGベーシック1-14	アニメーションの作成⑦	
15	アニメCGベーシック1-15	アニメーション完成	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	アニメCGベーシック①（後期）	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） 前期で習得しのCG基礎を元にアニメCGに特化したモデルの作成 （到達目標） ショートアニメーションの作成			
	見出し	内容	
1	アニメCGベーシック1-1	マテリアル、テクスチャ応用、リアルな質感①	
2	アニメCGベーシック1-2	マテリアル、テクスチャ応用、リアルな質感②	
3	アニメCGベーシック1-3	マテリアル、テクスチャ応用、リアルな質感③	
4	アニメCGベーシック1-4	マテリアル、テクスチャ応用、リアルな質感④	
5	アニメCGベーシック1-5	マテリアル、テクスチャ応用、リアルな質感⑤	
6	アニメCGベーシック1-6	マテリアル、テクスチャ応用、リアルな質感⑥	
7	アニメCGベーシック1-7	モデル完成、レンダリング	
8	アニメCGベーシック1-8	アニメーションの作成①	
9	アニメCGベーシック1-9	アニメーションの作成②	
10	アニメCGベーシック1-10	アニメーションの作成③	
11	アニメCGベーシック1-11	アニメーションの作成④	
12	アニメCGベーシック1-12	アニメーションの作成⑤	
13	アニメCGベーシック1-13	アニメーションの作成⑥	
14	アニメCGベーシック1-14	アニメーションの作成⑦	
15	アニメCGベーシック1-15	アニメーション完成	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	アニメCGベーシック②（後期）	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） 前期で習得しのCG基礎を元にアニメCGに特化したモデルの作成 （到達目標） ショートアニメーションの作成			
	見出し	内容	
1	アニメCGベーシック2-1	マテリアル、テクスチャ応用、リアルな質感①	
2	アニメCGベーシック2-2	マテリアル、テクスチャ応用、リアルな質感②	
3	アニメCGベーシック2-3	マテリアル、テクスチャ応用、リアルな質感③	
4	アニメCGベーシック2-4	マテリアル、テクスチャ応用、リアルな質感④	
5	アニメCGベーシック2-5	マテリアル、テクスチャ応用、リアルな質感⑤	
6	アニメCGベーシック2-6	マテリアル、テクスチャ応用、リアルな質感⑥	
7	アニメCGベーシック2-7	モデル完成、レンダリング	
8	アニメCGベーシック2-8	アニメーションの作成①	
9	アニメCGベーシック2-9	アニメーションの作成②	
10	アニメCGベーシック2-10	アニメーションの作成③	
11	アニメCGベーシック2-11	アニメーションの作成④	
12	アニメCGベーシック2-12	アニメーションの作成⑤	
13	アニメCGベーシック2-13	アニメーションの作成⑥	
14	アニメCGベーシック2-14	アニメーションの作成⑦	
15	アニメCGベーシック2-15	アニメーション完成	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	アニメCGベーシック②（後期）	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） 前期で習得しのCG基礎を元にアニメCGに特化したモデルの作成 （到達目標） ショートアニメーションの作成			
	見出し	内容	
1	アニメCGベーシック2-1	マテリアル、テクスチャ応用、リアルな質感①	
2	アニメCGベーシック2-2	マテリアル、テクスチャ応用、リアルな質感②	
3	アニメCGベーシック2-3	マテリアル、テクスチャ応用、リアルな質感③	
4	アニメCGベーシック2-4	マテリアル、テクスチャ応用、リアルな質感④	
5	アニメCGベーシック2-5	マテリアル、テクスチャ応用、リアルな質感⑤	
6	アニメCGベーシック2-6	マテリアル、テクスチャ応用、リアルな質感⑥	
7	アニメCGベーシック2-7	モデル完成、レンダリング	
8	アニメCGベーシック2-8	アニメーションの作成①	
9	アニメCGベーシック2-9	アニメーションの作成②	
10	アニメCGベーシック2-10	アニメーションの作成③	
11	アニメCGベーシック2-11	アニメーションの作成④	
12	アニメCGベーシック2-12	アニメーションの作成⑤	
13	アニメCGベーシック2-13	アニメーションの作成⑥	
14	アニメCGベーシック2-14	アニメーションの作成⑦	
15	アニメCGベーシック2-15	アニメーション完成	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	アニメCGベーシック③（後期）	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） 前期で習得しのCG基礎を元にアニメCGに特化したモデルの作成 （到達目標） ショートアニメーションの作成			
	見出し	内容	
1	アニメCGベーシック3-1	マテリアル、テクスチャ応用、リアルな質感①	
2	アニメCGベーシック3-2	マテリアル、テクスチャ応用、リアルな質感②	
3	アニメCGベーシック3-3	マテリアル、テクスチャ応用、リアルな質感③	
4	アニメCGベーシック3-4	マテリアル、テクスチャ応用、リアルな質感④	
5	アニメCGベーシック3-5	マテリアル、テクスチャ応用、リアルな質感⑤	
6	アニメCGベーシック3-6	マテリアル、テクスチャ応用、リアルな質感⑥	
7	アニメCGベーシック3-7	モデル完成、レンダリング	
8	アニメCGベーシック3-8	アニメーションの作成①	
9	アニメCGベーシック3-9	アニメーションの作成②	
10	アニメCGベーシック3-10	アニメーションの作成③	
11	アニメCGベーシック3-11	アニメーションの作成④	
12	アニメCGベーシック3-12	アニメーションの作成⑤	
13	アニメCGベーシック3-13	アニメーションの作成⑥	
14	アニメCGベーシック3-14	アニメーションの作成⑦	
15	アニメCGベーシック3-15	アニメーション完成	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	アニメCGベーシック③（後期）	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） 前期で習得しのCG基礎を元にアニメCGに特化したモデルの作成 （到達目標） ショートアニメーションの作成			
	見出し	内容	
1	アニメCGベーシック3-1	マテリアル、テクスチャ応用、リアルな質感①	
2	アニメCGベーシック3-2	マテリアル、テクスチャ応用、リアルな質感②	
3	アニメCGベーシック3-3	マテリアル、テクスチャ応用、リアルな質感③	
4	アニメCGベーシック3-4	マテリアル、テクスチャ応用、リアルな質感④	
5	アニメCGベーシック3-5	マテリアル、テクスチャ応用、リアルな質感⑤	
6	アニメCGベーシック3-6	マテリアル、テクスチャ応用、リアルな質感⑥	
7	アニメCGベーシック3-7	モデル完成、レンダリング	
8	アニメCGベーシック3-8	アニメーションの作成①	
9	アニメCGベーシック3-9	アニメーションの作成②	
10	アニメCGベーシック3-10	アニメーションの作成③	
11	アニメCGベーシック3-11	アニメーションの作成④	
12	アニメCGベーシック3-12	アニメーションの作成⑤	
13	アニメCGベーシック3-13	アニメーションの作成⑥	
14	アニメCGベーシック3-14	アニメーションの作成⑦	
15	アニメCGベーシック3-15	アニメーション完成	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ゲームCGベーシック①（後期）	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） 前期で習得しのCG基礎を元にゲームCGに特化したモデルの作成 （到達目標） Maya,Substance3DPainter,Zbrushを習得			
	見出し	内容	
1	ゲームCGベーシック1-1	ゲームのハロウィンイベント想定してラフデザインを作成①	
2	ゲームCGベーシック1-2	ゲームのハロウィンイベント想定してラフデザインを作成②	
3	ゲームCGベーシック1-3	ラフデザインを元にモデルを作成①	
4	ゲームCGベーシック1-4	ラフデザインを元にモデルを作成②	
5	ゲームCGベーシック1-5	ラフデザインを元にモデルを作成③	
6	ゲームCGベーシック1-6	ラフデザインを元にモデルを作成④	
7	ゲームCGベーシック1-7	ラフデザインを元にモデルを作成⑤	
8	ゲームCGベーシック1-8	モデル完成、レンダリング①	
9	ゲームCGベーシック1-9	ゲームのクリスマスイベント想定してラフデザインを作成①	
10	ゲームCGベーシック1-10	ゲームのクリスマスイベント想定してラフデザインを作成①	
11	ゲームCGベーシック1-11	ラフデザインを元にモデルを作成①	
12	ゲームCGベーシック1-12	ラフデザインを元にモデルを作成②	
13	ゲームCGベーシック1-13	ラフデザインを元にモデルを作成③	
14	ゲームCGベーシック1-14	ラフデザインを元にモデルを作成④	
15	ゲームCGベーシック1-15	モデル完成、レンダリング①	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ゲームCGベーシック①（後期）	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） 前期で習得しのCG基礎を元にゲームCGに特化したモデルの作成 （到達目標） Maya,Substance3DPainter,Zbrushを習得			
	見出し	内容	
1	ゲームCGベーシック1-1	ゲームのハロウィンイベント想定してラフデザインを作成①	
2	ゲームCGベーシック1-2	ゲームのハロウィンイベント想定してラフデザインを作成②	
3	ゲームCGベーシック1-3	ラフデザインを元にモデルを作成①	
4	ゲームCGベーシック1-4	ラフデザインを元にモデルを作成②	
5	ゲームCGベーシック1-5	ラフデザインを元にモデルを作成③	
6	ゲームCGベーシック1-6	ラフデザインを元にモデルを作成④	
7	ゲームCGベーシック1-7	ラフデザインを元にモデルを作成⑤	
8	ゲームCGベーシック1-8	モデル完成、レンダリング①	
9	ゲームCGベーシック1-9	ゲームのクリスマスイベント想定してラフデザインを作成①	
10	ゲームCGベーシック1-10	ゲームのクリスマスイベント想定してラフデザインを作成①	
11	ゲームCGベーシック1-11	ラフデザインを元にモデルを作成①	
12	ゲームCGベーシック1-12	ラフデザインを元にモデルを作成②	
13	ゲームCGベーシック1-13	ラフデザインを元にモデルを作成③	
14	ゲームCGベーシック1-14	ラフデザインを元にモデルを作成④	
15	ゲームCGベーシック1-15	モデル完成、レンダリング①	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ゲームCGベーシック②（後期）	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） 前期で習得しのCG基礎を元にゲームCGに特化したモデルの作成 （到達目標） Maya,Substance3DPainter,Zbrushを習得			
	見出し	内容	
1	ゲームCGベーシック2-1	ゲームのハロウィンイベント想定してラフデザインを作成①	
2	ゲームCGベーシック2-2	ゲームのハロウィンイベント想定してラフデザインを作成②	
3	ゲームCGベーシック2-3	ラフデザインを元にモデルを作成①	
4	ゲームCGベーシック2-4	ラフデザインを元にモデルを作成②	
5	ゲームCGベーシック2-5	ラフデザインを元にモデルを作成③	
6	ゲームCGベーシック2-6	ラフデザインを元にモデルを作成④	
7	ゲームCGベーシック2-7	ラフデザインを元にモデルを作成⑤	
8	ゲームCGベーシック2-8	モデル完成、レンダリング①	
9	ゲームCGベーシック2-9	ゲームのクリスマスイベント想定してラフデザインを作成①	
10	ゲームCGベーシック2-10	ゲームのクリスマスイベント想定してラフデザインを作成①	
11	ゲームCGベーシック2-11	ラフデザインを元にモデルを作成①	
12	ゲームCGベーシック2-12	ラフデザインを元にモデルを作成②	
13	ゲームCGベーシック2-13	ラフデザインを元にモデルを作成③	
14	ゲームCGベーシック2-14	ラフデザインを元にモデルを作成④	
15	ゲームCGベーシック2-15	モデル完成、レンダリング①	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ゲームCGベーシック②（後期）	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） 前期で習得しのCG基礎を元にゲームCGに特化したモデルの作成 （到達目標） Maya,Substance3DPainter,Zbrushを習得			
	見出し	内容	
1	ゲームCGベーシック2-1	ゲームのハロウィンイベント想定してラフデザインを作成①	
2	ゲームCGベーシック2-2	ゲームのハロウィンイベント想定してラフデザインを作成②	
3	ゲームCGベーシック2-3	ラフデザインを元にモデルを作成①	
4	ゲームCGベーシック2-4	ラフデザインを元にモデルを作成②	
5	ゲームCGベーシック2-5	ラフデザインを元にモデルを作成③	
6	ゲームCGベーシック2-6	ラフデザインを元にモデルを作成④	
7	ゲームCGベーシック2-7	ラフデザインを元にモデルを作成⑤	
8	ゲームCGベーシック2-8	モデル完成、レンダリング①	
9	ゲームCGベーシック2-9	ゲームのクリスマスイベント想定してラフデザインを作成①	
10	ゲームCGベーシック2-10	ゲームのクリスマスイベント想定してラフデザインを作成①	
11	ゲームCGベーシック2-11	ラフデザインを元にモデルを作成①	
12	ゲームCGベーシック2-12	ラフデザインを元にモデルを作成②	
13	ゲームCGベーシック2-13	ラフデザインを元にモデルを作成③	
14	ゲームCGベーシック2-14	ラフデザインを元にモデルを作成④	
15	ゲームCGベーシック2-15	モデル完成、レンダリング①	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ゲームCGベーシック③（後期）	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） 前期で習得しのCG基礎を元にゲームCGに特化したモデルの作成 （到達目標） Maya,Substance3DPainter,Zbrushを習得			
	見出し	内容	
1	ゲームCGベーシック3-1	ゲームのハロウィンイベント想定してラフデザインを作成①	
2	ゲームCGベーシック3-2	ゲームのハロウィンイベント想定してラフデザインを作成②	
3	ゲームCGベーシック3-3	ラフデザインを元にモデルを作成①	
4	ゲームCGベーシック3-4	ラフデザインを元にモデルを作成②	
5	ゲームCGベーシック3-5	ラフデザインを元にモデルを作成③	
6	ゲームCGベーシック3-6	ラフデザインを元にモデルを作成④	
7	ゲームCGベーシック3-7	ラフデザインを元にモデルを作成⑤	
8	ゲームCGベーシック3-8	モデル完成、レンダリング①	
9	ゲームCGベーシック3-9	ゲームのクリスマスイベント想定してラフデザインを作成①	
10	ゲームCGベーシック3-10	ゲームのクリスマスイベント想定してラフデザインを作成①	
11	ゲームCGベーシック3-11	ラフデザインを元にモデルを作成①	
12	ゲームCGベーシック3-12	ラフデザインを元にモデルを作成②	
13	ゲームCGベーシック3-13	ラフデザインを元にモデルを作成③	
14	ゲームCGベーシック3-14	ラフデザインを元にモデルを作成④	
15	ゲームCGベーシック3-15	モデル完成、レンダリング①	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ゲームCGベーシック③（後期）	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） 前期で習得しのCG基礎を元にゲームCGに特化したモデルの作成 （到達目標） Maya,Substance3DPainter,Zbrushを習得			
	見出し	内容	
1	ゲームCGベーシック3-1	ゲームのハロウィンイベント想定してラフデザインを作成①	
2	ゲームCGベーシック3-2	ゲームのハロウィンイベント想定してラフデザインを作成②	
3	ゲームCGベーシック3-3	ラフデザインを元にモデルを作成①	
4	ゲームCGベーシック3-4	ラフデザインを元にモデルを作成②	
5	ゲームCGベーシック3-5	ラフデザインを元にモデルを作成③	
6	ゲームCGベーシック3-6	ラフデザインを元にモデルを作成④	
7	ゲームCGベーシック3-7	ラフデザインを元にモデルを作成⑤	
8	ゲームCGベーシック3-8	モデル完成、レンダリング①	
9	ゲームCGベーシック3-9	ゲームのクリスマスイベント想定してラフデザインを作成①	
10	ゲームCGベーシック3-10	ゲームのクリスマスイベント想定してラフデザインを作成①	
11	ゲームCGベーシック3-11	ラフデザインを元にモデルを作成①	
12	ゲームCGベーシック3-12	ラフデザインを元にモデルを作成②	
13	ゲームCGベーシック3-13	ラフデザインを元にモデルを作成③	
14	ゲームCGベーシック3-14	ラフデザインを元にモデルを作成④	
15	ゲームCGベーシック3-15	モデル完成、レンダリング①	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	アニメCGアドバンス①（前期）	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） キャラクターモデラー、背景モデラー、3Dアニメーターに分かれて課題を進める （到達目標） キャラクターモデラー：ローポリのオリジナルデフォルメキャラクター作成 背景モデラー：武器、アイテムなどのラフデザインとモデル作成			
	見出し	内容	
1	アニメCGアドバンス 1-1	・キャラクターモデラー、背景モデラー共通課題 プロップモデル作成① ・3Dアニメーター：基本の復習①	
2	アニメCGアドバンス 1-2	・キャラクターモデラー、背景モデラー共通課題 プロップモデル作成② ・3Dアニメーター：基本の復習②	
3	アニメCGアドバンス 1-3	・キャラクターモデラー、背景モデラー 3Dアニメーター共通課題 ローポリキャラ作成① ・3Dアニメーター：階層アニメ①	
4	アニメCGアドバンス 1-4	・キャラクターモデラー、背景モデラー 3Dアニメーター共通課題 ローポリキャラ作成① ・3Dアニメーター：階層アニメ②	
5	アニメCGアドバンス 1-5	・キャラクターモデラー、背景モデラー 3Dアニメーター共通課題 ローポリキャラ作成① ・3Dアニメーター：ジョイント①	
6	アニメCGアドバンス 1-6	・キャラクターモデラー、背景モデラー 3Dアニメーター共通課題 ローポリキャラ作成① ・3Dアニメーター：ジョイント②	
7	アニメCGアドバンス 1-7	・キャラクターモデラー、背景モデラー 3Dアニメーター共通課題 ローポリキャラ作成① ・3Dアニメーター：ジョイント③	
8	アニメCGアドバンス 1-8	・キャラクターモデラー、背景モデラー 3Dアニメーター共通課題 ローポリキャラ作成① ・3Dアニメーター：ジョイント④	
9	アニメCGアドバンス 1-9	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター①・背景モデラー：プロップ作成① ・3Dアニメーター：ジョイント⑤	
10	アニメCGアドバンス 1-10	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター②・背景モデラー：プロップ作成② ・3Dアニメーター：ジョイント⑥	
11	アニメCGアドバンス 1-11	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター③・背景モデラー：プロップ作成③ ・3Dアニメーター：ジョイント⑦	
12	アニメCGアドバンス 1-12	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター④・背景モデラー：プロップ作成④ ・3Dアニメーター：ジョイント⑧	
13	アニメCGアドバンス 1-13	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター⑤・背景モデラー：プロップ作成⑤ ・3Dアニメーター：ジョイント⑨	
14	アニメCGアドバンス 1-14	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター⑥・背景モデラー：プロップ作成⑥ ・3Dアニメーター：ジョイント⑩	
15	アニメCGアドバンス 1-15	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター⑦・背景モデラー：プロップ作成⑦ ・3Dアニメーター：ジョイント⑩	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	アニメCGアドバンス①（後期）	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） キャラクターモデラー、背景モデラー、3Dアニメーターに分かれて課題を進める （到達目標） キャラクターモデラー：ローポリのオリジナルデフォルメキャラクター作成 背景モデラー：武器、アイテムなどのラフデザインとモデル作成			
	見出し	内容	
1	アニメCGアドバンス1-16	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 テーマ、内容、スケジュール① ・作品まとめデモリールを作成①	
2	アニメCGアドバンス1-17	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 テーマ、内容、スケジュール② ・作品まとめデモリールを作成②	
3	アニメCGアドバンス1-18	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 テーマ、内容、スケジュール③ ・作品まとめデモリールを作成③	
4	アニメCGアドバンス1-19	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 イメージボード、動画コンテ① ・作品まとめデモリールを作成④	
5	アニメCGアドバンス1-20	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 イメージボード、動画コンテ② ・作品まとめデモリールを作成⑤	
6	アニメCGアドバンス1-21	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成① ・作品まとめデモリールを作成⑥	
7	アニメCGアドバンス1-22	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成② ・作品まとめデモリールを作成⑦	
8	アニメCGアドバンス1-23	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成③ ・作品まとめデモリールを作成⑧	
9	アニメCGアドバンス1-24	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成④ ・作品まとめデモリールを作成⑨	
10	アニメCGアドバンス1-25	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成⑤ ・作品まとめデモリールを作成⑩	
11	アニメCGアドバンス1-26	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成⑥ ・作品まとめデモリールを作成⑪	
12	アニメCGアドバンス1-27	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成⑦ ・作品まとめデモリールを作成⑫	
13	アニメCGアドバンス1-28	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成⑧ ・作品まとめデモリールを作成⑬	
14	アニメCGアドバンス1-29	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成⑤ ・作品まとめデモリールを作成⑩	
15	アニメCGアドバンス1-30	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成⑤ ・作品まとめデモリールを作成⑩	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	アニメCGアドバンス①（前期）	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） キャラクターモデラー、背景モデラー、3Dアニメーターに分かれて課題を進める （到達目標） キャラクターモデラー：ローポリのオリジナルデフォルメキャラクター作成 背景モデラー：武器、アイテムなどのラフデザインとモデル作成			
	見出し	内容	
1	アニメCGアドバンス 1-1	・キャラクターモデラー、背景モデラー共通課題 プロップモデル作成① ・3Dアニメーター：基本の復習①	
2	アニメCGアドバンス 1-2	・キャラクターモデラー、背景モデラー共通課題 プロップモデル作成② ・3Dアニメーター：基本の復習②	
3	アニメCGアドバンス 1-3	・キャラクターモデラー、背景モデラー 3Dアニメーター共通課題 ローポリキャラ作成① ・3Dアニメーター：階層アニメ①	
4	アニメCGアドバンス 1-4	・キャラクターモデラー、背景モデラー 3Dアニメーター共通課題 ローポリキャラ作成① ・3Dアニメーター：階層アニメ②	
5	アニメCGアドバンス 1-5	・キャラクターモデラー、背景モデラー 3Dアニメーター共通課題 ローポリキャラ作成① ・3Dアニメーター：ジョイント①	
6	アニメCGアドバンス 1-6	・キャラクターモデラー、背景モデラー 3Dアニメーター共通課題 ローポリキャラ作成① ・3Dアニメーター：ジョイント②	
7	アニメCGアドバンス 1-7	・キャラクターモデラー、背景モデラー 3Dアニメーター共通課題 ローポリキャラ作成① ・3Dアニメーター：ジョイント③	
8	アニメCGアドバンス 1-8	・キャラクターモデラー、背景モデラー 3Dアニメーター共通課題 ローポリキャラ作成① ・3Dアニメーター：ジョイント④	
9	アニメCGアドバンス 1-9	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター①・背景モデラー：プロップ作成① ・3Dアニメーター：ジョイント⑤	
10	アニメCGアドバンス 1-10	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター②・背景モデラー：プロップ作成② ・3Dアニメーター：ジョイント⑥	
11	アニメCGアドバンス 1-11	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター③・背景モデラー：プロップ作成③ ・3Dアニメーター：ジョイント⑦	
12	アニメCGアドバンス 1-12	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター④・背景モデラー：プロップ作成④ ・3Dアニメーター：ジョイント⑧	
13	アニメCGアドバンス 1-13	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター⑤・背景モデラー：プロップ作成⑤ ・3Dアニメーター：ジョイント⑨	
14	アニメCGアドバンス 1-14	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター⑥・背景モデラー：プロップ作成⑥ ・3Dアニメーター：ジョイント⑩	
15	アニメCGアドバンス 1-15	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター⑦・背景モデラー：プロップ作成⑦ ・3Dアニメーター：ジョイント⑩	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	アニメCGアドバンス①（後期）	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） キャラクターモデラー、背景モデラー、3Dアニメーターに分かれて課題を進める （到達目標） キャラクターモデラー：ローポリのオリジナルデフォルメキャラクター作成 背景モデラー：武器、アイテムなどのラフデザインとモデル作成			
	見出し	内容	
1	アニメCGアドバンス1-16	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 テーマ、内容、スケジュール① ・作品まとめデモリールを作成①	
2	アニメCGアドバンス1-17	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 テーマ、内容、スケジュール② ・作品まとめデモリールを作成②	
3	アニメCGアドバンス1-18	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 テーマ、内容、スケジュール③ ・作品まとめデモリールを作成③	
4	アニメCGアドバンス1-19	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 イメージボード、動画コンテ① ・作品まとめデモリールを作成④	
5	アニメCGアドバンス1-20	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 イメージボード、動画コンテ② ・作品まとめデモリールを作成⑤	
6	アニメCGアドバンス1-21	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成① ・作品まとめデモリールを作成⑥	
7	アニメCGアドバンス1-22	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成② ・作品まとめデモリールを作成⑦	
8	アニメCGアドバンス1-23	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成③ ・作品まとめデモリールを作成⑧	
9	アニメCGアドバンス1-24	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成④ ・作品まとめデモリールを作成⑨	
10	アニメCGアドバンス1-25	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成⑤ ・作品まとめデモリールを作成⑩	
11	アニメCGアドバンス1-26	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成⑥ ・作品まとめデモリールを作成⑪	
12	アニメCGアドバンス1-27	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成⑦ ・作品まとめデモリールを作成⑫	
13	アニメCGアドバンス1-28	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成⑧ ・作品まとめデモリールを作成⑬	
14	アニメCGアドバンス1-29	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成⑤ ・作品まとめデモリールを作成⑩	
15	アニメCGアドバンス1-30	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成⑤ ・作品まとめデモリールを作成⑩	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	アニメCGアドバンス②（前期）	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） キャラクターモデラー、背景モデラー、3Dアニメーターに分かれて課題を進める （到達目標） キャラクターモデラー：ローポリのオリジナルデフォルメキャラクター作成 背景モデラー：武器、アイテムなどのラフデザインとモデル作成			
	見出し	内容	
1	アニメCGアドバンス2-1	・キャラクターモデラー、背景モデラー共通課題 プロップモデル作成① ・3Dアニメーター：基本の復習①	
2	アニメCGアドバンス2-2	・キャラクターモデラー、背景モデラー共通課題 プロップモデル作成② ・3Dアニメーター：基本の復習②	
3	アニメCGアドバンス2-3	・キャラクターモデラー、背景モデラー 3Dアニメーター共通課題 ローポリキャラ作成① ・3Dアニメーター：階層アニメ①	
4	アニメCGアドバンス2-4	・キャラクターモデラー、背景モデラー 3Dアニメーター共通課題 ローポリキャラ作成① ・3Dアニメーター：階層アニメ②	
5	アニメCGアドバンス2-5	・キャラクターモデラー、背景モデラー 3Dアニメーター共通課題 ローポリキャラ作成① ・3Dアニメーター：ジョイント①	
6	アニメCGアドバンス2-6	・キャラクターモデラー、背景モデラー 3Dアニメーター共通課題 ローポリキャラ作成① ・3Dアニメーター：ジョイント②	
7	アニメCGアドバンス2-7	・キャラクターモデラー、背景モデラー 3Dアニメーター共通課題 ローポリキャラ作成① ・3Dアニメーター：ジョイント③	
8	アニメCGアドバンス2-8	・キャラクターモデラー、背景モデラー 3Dアニメーター共通課題 ローポリキャラ作成① ・3Dアニメーター：ジョイント④	
9	アニメCGアドバンス2-9	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター①・背景モデラー：プロップ作成① ・3Dアニメーター：ジョイント⑤	
10	アニメCGアドバンス2-10	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター②・背景モデラー：プロップ作成② ・3Dアニメーター：ジョイント⑥	
11	アニメCGアドバンス2-11	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター③・背景モデラー：プロップ作成③ ・3Dアニメーター：ジョイント⑦	
12	アニメCGアドバンス2-12	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター④・背景モデラー：プロップ作成④ ・3Dアニメーター：ジョイント⑧	
13	アニメCGアドバンス2-13	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター⑤・背景モデラー：プロップ作成⑤ ・3Dアニメーター：ジョイント⑨	
14	アニメCGアドバンス2-14	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター⑥・背景モデラー：プロップ作成⑥ ・3Dアニメーター：ジョイント⑩	
15	アニメCGアドバンス2-15	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター⑦・背景モデラー：プロップ作成⑦ ・3Dアニメーター：ジョイント⑩	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	アニメCGアドバンス②（後期）	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） キャラクターモデラー、背景モデラー、3Dアニメーターに分かれて課題を進める （到達目標） キャラクターモデラー：ローポリのオリジナルデフォルメキャラクター作成 背景モデラー：武器、アイテムなどのラフデザインとモデル作成			
	見出し	内容	
1	アニメCGアドバンス2-16	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 テーマ、内容、スケジュール① ・作品まとめデモリールを作成①	
2	アニメCGアドバンス2-17	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 テーマ、内容、スケジュール② ・作品まとめデモリールを作成②	
3	アニメCGアドバンス2-18	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 テーマ、内容、スケジュール③ ・作品まとめデモリールを作成③	
4	アニメCGアドバンス2-19	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 イメージボード、動画コンテ① ・作品まとめデモリールを作成④	
5	アニメCGアドバンス2-20	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 イメージボード、動画コンテ② ・作品まとめデモリールを作成⑤	
6	アニメCGアドバンス2-21	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成① ・作品まとめデモリールを作成⑥	
7	アニメCGアドバンス2-22	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成② ・作品まとめデモリールを作成⑦	
8	アニメCGアドバンス2-23	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成③ ・作品まとめデモリールを作成⑧	
9	アニメCGアドバンス2-24	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成④ ・作品まとめデモリールを作成⑨	
10	アニメCGアドバンス2-25	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成⑤ ・作品まとめデモリールを作成⑩	
11	アニメCGアドバンス2-26	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成⑥ ・作品まとめデモリールを作成⑪	
12	アニメCGアドバンス2-27	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成⑦ ・作品まとめデモリールを作成⑫	
13	アニメCGアドバンス2-28	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成⑧ ・作品まとめデモリールを作成⑬	
14	アニメCGアドバンス2-29	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成⑤ ・作品まとめデモリールを作成⑩	
15	アニメCGアドバンス2-30	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成⑤ ・作品まとめデモリールを作成⑩	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	アニメCGアドバンス②（前期）	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） キャラクターモデラー、背景モデラー、3Dアニメーターに分かれて課題を進める （到達目標） キャラクターモデラー：ローポリのオリジナルデフォルメキャラクター作成 背景モデラー：武器、アイテムなどのラフデザインとモデル作成			
	見出し	内容	
1	アニメCGアドバンス2-1	・キャラクターモデラー、背景モデラー共通課題 プロップモデル作成① ・3Dアニメーター：基本の復習①	
2	アニメCGアドバンス2-2	・キャラクターモデラー、背景モデラー共通課題 プロップモデル作成② ・3Dアニメーター：基本の復習②	
3	アニメCGアドバンス2-3	・キャラクターモデラー、背景モデラー 3Dアニメーター共通課題 ローポリキャラ作成① ・3Dアニメーター：階層アニメ①	
4	アニメCGアドバンス2-4	・キャラクターモデラー、背景モデラー 3Dアニメーター共通課題 ローポリキャラ作成① ・3Dアニメーター：階層アニメ②	
5	アニメCGアドバンス2-5	・キャラクターモデラー、背景モデラー 3Dアニメーター共通課題 ローポリキャラ作成① ・3Dアニメーター：ジョイント①	
6	アニメCGアドバンス2-6	・キャラクターモデラー、背景モデラー 3Dアニメーター共通課題 ローポリキャラ作成① ・3Dアニメーター：ジョイント②	
7	アニメCGアドバンス2-7	・キャラクターモデラー、背景モデラー 3Dアニメーター共通課題 ローポリキャラ作成① ・3Dアニメーター：ジョイント③	
8	アニメCGアドバンス2-8	・キャラクターモデラー、背景モデラー 3Dアニメーター共通課題 ローポリキャラ作成① ・3Dアニメーター：ジョイント④	
9	アニメCGアドバンス2-9	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター①・背景モデラー：プロップ作成① ・3Dアニメーター：ジョイント⑤	
10	アニメCGアドバンス2-10	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター②・背景モデラー：プロップ作成② ・3Dアニメーター：ジョイント⑥	
11	アニメCGアドバンス2-11	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター③・背景モデラー：プロップ作成③ ・3Dアニメーター：ジョイント⑦	
12	アニメCGアドバンス2-12	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター④・背景モデラー：プロップ作成④ ・3Dアニメーター：ジョイント⑧	
13	アニメCGアドバンス2-13	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター⑤・背景モデラー：プロップ作成⑤ ・3Dアニメーター：ジョイント⑨	
14	アニメCGアドバンス2-14	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター⑥・背景モデラー：プロップ作成⑥ ・3Dアニメーター：ジョイント⑩	
15	アニメCGアドバンス2-15	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター⑦・背景モデラー：プロップ作成⑦ ・3Dアニメーター：ジョイント⑩	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	アニメCGアドバンス②（後期）	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） キャラクターモデラー、背景モデラー、3Dアニメーターに分かれて課題を進める （到達目標） キャラクターモデラー：ローポリのオリジナルデフォルメキャラクター作成 背景モデラー：武器、アイテムなどのラフデザインとモデル作成			
	見出し	内容	
1	アニメCGアドバンス2-16	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 テーマ、内容、スケジュール① ・作品まとめデモリールを作成①	
2	アニメCGアドバンス2-17	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 テーマ、内容、スケジュール② ・作品まとめデモリールを作成②	
3	アニメCGアドバンス2-18	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 テーマ、内容、スケジュール③ ・作品まとめデモリールを作成③	
4	アニメCGアドバンス2-19	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 イメージボード、動画コンテ① ・作品まとめデモリールを作成④	
5	アニメCGアドバンス2-20	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 イメージボード、動画コンテ② ・作品まとめデモリールを作成⑤	
6	アニメCGアドバンス2-21	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成① ・作品まとめデモリールを作成⑥	
7	アニメCGアドバンス2-22	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成② ・作品まとめデモリールを作成⑦	
8	アニメCGアドバンス2-23	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成③ ・作品まとめデモリールを作成⑧	
9	アニメCGアドバンス2-24	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成④ ・作品まとめデモリールを作成⑨	
10	アニメCGアドバンス2-25	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成⑤ ・作品まとめデモリールを作成⑩	
11	アニメCGアドバンス2-26	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成⑥ ・作品まとめデモリールを作成⑪	
12	アニメCGアドバンス2-27	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成⑦ ・作品まとめデモリールを作成⑫	
13	アニメCGアドバンス2-28	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成⑧ ・作品まとめデモリールを作成⑬	
14	アニメCGアドバンス2-29	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成⑤ ・作品まとめデモリールを作成⑩	
15	アニメCGアドバンス2-30	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成⑤ ・作品まとめデモリールを作成⑩	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	アニメCGアドバンス③（前期）	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） キャラクターモデラー、背景モデラー、3Dアニメーターに分かれて課題を進める （到達目標） キャラクターモデラー：ローポリのオリジナルデフォルメキャラクター作成 背景モデラー：武器、アイテムなどのラフデザインとモデル作成			
	見出し	内容	
1	アニメCGアドバンス3-1	・キャラクターモデラー、背景モデラー共通課題 プロップモデル作成① ・3Dアニメーター：基本の復習①	
2	アニメCGアドバンス3-2	・キャラクターモデラー、背景モデラー共通課題 プロップモデル作成② ・3Dアニメーター：基本の復習②	
3	アニメCGアドバンス3-3	・キャラクターモデラー、背景モデラー 3Dアニメーター共通課題 ローポリキャラ作成① ・3Dアニメーター：階層アニメ①	
4	アニメCGアドバンス3-4	・キャラクターモデラー、背景モデラー 3Dアニメーター共通課題 ローポリキャラ作成① ・3Dアニメーター：階層アニメ②	
5	アニメCGアドバンス3-5	・キャラクターモデラー、背景モデラー 3Dアニメーター共通課題 ローポリキャラ作成① ・3Dアニメーター：ジョイント①	
6	アニメCGアドバンス3-6	・キャラクターモデラー、背景モデラー 3Dアニメーター共通課題 ローポリキャラ作成① ・3Dアニメーター：ジョイント②	
7	アニメCGアドバンス3-7	・キャラクターモデラー、背景モデラー 3Dアニメーター共通課題 ローポリキャラ作成① ・3Dアニメーター：ジョイント③	
8	アニメCGアドバンス3-8	・キャラクターモデラー、背景モデラー 3Dアニメーター共通課題 ローポリキャラ作成① ・3Dアニメーター：ジョイント④	
9	アニメCGアドバンス3-9	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター①・背景モデラー：プロップ作成① ・3Dアニメーター：ジョイント⑤	
10	アニメCGアドバンス3-10	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター②・背景モデラー：プロップ作成② ・3Dアニメーター：ジョイント⑥	
11	アニメCGアドバンス3-11	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター③・背景モデラー：プロップ作成③ ・3Dアニメーター：ジョイント⑦	
12	アニメCGアドバンス3-12	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター④・背景モデラー：プロップ作成④ ・3Dアニメーター：ジョイント⑧	
13	アニメCGアドバンス3-13	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター⑤・背景モデラー：プロップ作成⑤ ・3Dアニメーター：ジョイント⑨	
14	アニメCGアドバンス3-14	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター⑥・背景モデラー：プロップ作成⑥ ・3Dアニメーター：ジョイント⑩	
15	アニメCGアドバンス3-15	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター⑦・背景モデラー：プロップ作成⑦ ・3Dアニメーター：ジョイント⑩	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	アニメCGアドバンス③（後期）	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） キャラクターモデラー、背景モデラー、3Dアニメーターに分かれて課題を進める （到達目標） キャラクターモデラー：ローポリのオリジナルデフォルメキャラクター作成 背景モデラー：武器、アイテムなどのラフデザインとモデル作成			
	見出し	内容	
1	アニメCGアドバンス 3-16	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 テーマ、内容、スケジュール① ・作品まとめデモリールを作成①	
2	アニメCGアドバンス 3-17	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 テーマ、内容、スケジュール② ・作品まとめデモリールを作成②	
3	アニメCGアドバンス 3-18	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 テーマ、内容、スケジュール③ ・作品まとめデモリールを作成③	
4	アニメCGアドバンス 3-19	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 イメージボード、動画コンテ① ・作品まとめデモリールを作成④	
5	アニメCGアドバンス 3-20	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 イメージボード、動画コンテ② ・作品まとめデモリールを作成⑤	
6	アニメCGアドバンス 3-21	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成① ・作品まとめデモリールを作成⑥	
7	アニメCGアドバンス 3-22	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成② ・作品まとめデモリールを作成⑦	
8	アニメCGアドバンス 3-23	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成③ ・作品まとめデモリールを作成⑧	
9	アニメCGアドバンス 3-24	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成④ ・作品まとめデモリールを作成⑨	
10	アニメCGアドバンス 3-25	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成⑤ ・作品まとめデモリールを作成⑩	
11	アニメCGアドバンス 3-26	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成⑥ ・作品まとめデモリールを作成⑪	
12	アニメCGアドバンス 3-27	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成⑦ ・作品まとめデモリールを作成⑫	
13	アニメCGアドバンス 3-28	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成⑧ ・作品まとめデモリールを作成⑬	
14	アニメCGアドバンス 3-29	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成⑤ ・作品まとめデモリールを作成⑩	
15	アニメCGアドバンス 3-30	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成⑤ ・作品まとめデモリールを作成⑩	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	アニメCGアドバンス③（前期）	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） キャラクターモデラー、背景モデラー、3Dアニメーターに分かれて課題を進める （到達目標） キャラクターモデラー：ローポリのオリジナルデフォルメキャラクター作成 背景モデラー：武器、アイテムなどのラフデザインとモデル作成			
	見出し	内容	
1	アニメCGアドバンス3-1	・キャラクターモデラー、背景モデラー共通課題 プロップモデル作成① ・3Dアニメーター：基本の復習①	
2	アニメCGアドバンス3-2	・キャラクターモデラー、背景モデラー共通課題 プロップモデル作成② ・3Dアニメーター：基本の復習②	
3	アニメCGアドバンス3-3	・キャラクターモデラー、背景モデラー 3Dアニメーター共通課題 ローポリキャラ作成① ・3Dアニメーター：階層アニメ①	
4	アニメCGアドバンス3-4	・キャラクターモデラー、背景モデラー 3Dアニメーター共通課題 ローポリキャラ作成① ・3Dアニメーター：階層アニメ②	
5	アニメCGアドバンス3-5	・キャラクターモデラー、背景モデラー 3Dアニメーター共通課題 ローポリキャラ作成① ・3Dアニメーター：ジョイント①	
6	アニメCGアドバンス3-6	・キャラクターモデラー、背景モデラー 3Dアニメーター共通課題 ローポリキャラ作成① ・3Dアニメーター：ジョイント②	
7	アニメCGアドバンス3-7	・キャラクターモデラー、背景モデラー 3Dアニメーター共通課題 ローポリキャラ作成① ・3Dアニメーター：ジョイント③	
8	アニメCGアドバンス3-8	・キャラクターモデラー、背景モデラー 3Dアニメーター共通課題 ローポリキャラ作成① ・3Dアニメーター：ジョイント④	
9	アニメCGアドバンス3-9	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター①・背景モデラー：プロップ作成① ・3Dアニメーター：ジョイント⑤	
10	アニメCGアドバンス3-10	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター②・背景モデラー：プロップ作成② ・3Dアニメーター：ジョイント⑥	
11	アニメCGアドバンス3-11	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター③・背景モデラー：プロップ作成③ ・3Dアニメーター：ジョイント⑦	
12	アニメCGアドバンス3-12	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター④・背景モデラー：プロップ作成④ ・3Dアニメーター：ジョイント⑧	
13	アニメCGアドバンス3-13	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター⑤・背景モデラー：プロップ作成⑤ ・3Dアニメーター：ジョイント⑨	
14	アニメCGアドバンス3-14	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター⑥・背景モデラー：プロップ作成⑥ ・3Dアニメーター：ジョイント⑩	
15	アニメCGアドバンス3-15	・キャラクターモデラーはオリジナルローポリキャラクター⑦・背景モデラー：プロップ作成⑦ ・3Dアニメーター：ジョイント⑩	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	アニメCGアドバンス③（後期）	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） キャラクターモデラー、背景モデラー、3Dアニメーターに分かれて課題を進める （到達目標） キャラクターモデラー：ローポリのオリジナルデフォルメキャラクター作成 背景モデラー：武器、アイテムなどのラフデザインとモデル作成			
	見出し	内容	
1	アニメCGアドバンス 3-16	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 テーマ、内容、スケジュール① ・作品まとめデモリールを作成①	
2	アニメCGアドバンス 3-17	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 テーマ、内容、スケジュール② ・作品まとめデモリールを作成②	
3	アニメCGアドバンス 3-18	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 テーマ、内容、スケジュール③ ・作品まとめデモリールを作成③	
4	アニメCGアドバンス 3-19	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 イメージボード、動画コンテ① ・作品まとめデモリールを作成④	
5	アニメCGアドバンス 3-20	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 イメージボード、動画コンテ② ・作品まとめデモリールを作成⑤	
6	アニメCGアドバンス 3-21	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成① ・作品まとめデモリールを作成⑥	
7	アニメCGアドバンス 3-22	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成② ・作品まとめデモリールを作成⑦	
8	アニメCGアドバンス 3-23	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成③ ・作品まとめデモリールを作成⑧	
9	アニメCGアドバンス 3-24	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成④ ・作品まとめデモリールを作成⑨	
10	アニメCGアドバンス 3-25	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成⑤ ・作品まとめデモリールを作成⑩	
11	アニメCGアドバンス 3-26	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成⑥ ・作品まとめデモリールを作成⑪	
12	アニメCGアドバンス 3-27	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成⑦ ・作品まとめデモリールを作成⑫	
13	アニメCGアドバンス 3-28	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成⑧ ・作品まとめデモリールを作成⑬	
14	アニメCGアドバンス 3-29	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成⑤ ・作品まとめデモリールを作成⑩	
15	アニメCGアドバンス 3-30	・グループ制作：グループに分かれてアニメーションを作成 アニメーション作成⑤ ・作品まとめデモリールを作成⑩	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ゲームCGアドバンス① (前期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) ゲームCGクリエイターとして知っておかなければならないCG関連の基本用語や制作について ゲームCGの基礎概念を学びCG制作する上で必要なソフトの基本操作を習得する。 (到達目標) ゲームに関するMaya,Photoshopの基本操作を習得			
	見出し	内容	
1	ゲームCGアドバンス1-1	ゲームデッサン:空間を理解し観察力を養う。1	
2	ゲームCGアドバンス1-2	ゲームモデリング:複雑なモデリングの表現を身に付ける1	
3	ゲームCGアドバンス1-3	ゲームマテリアル:効率的な質感表現をする上でのマテリアル設定を習得する。1	
4	ゲームCGアドバンス1-4	テクスチャ:効率的なUV設定、テクスチャの表現を習得する。1	
5	ゲームCGアドバンス1-5	ゲームデッサン:空間を理解し観察力を養う。2	
6	ゲームCGアドバンス1-6	ゲームモデリング:複雑なモデリングの表現を身に付ける2	
7	ゲームCGアドバンス1-7	ゲームマテリアル:効率的な質感表現をする上でのマテリアル設定を習得する。2	
8	ゲームCGアドバンス1-8	テクスチャ:効率的なUV設定、テクスチャの表現を習得する。2	
9	ゲームCGアドバンス1-9	ゲームデッサン:空間を理解し観察力を養う。3	
10	ゲームCGアドバンス1-10	ゲームモデリング:複雑なモデリングの表現を身に付ける3	
11	ゲームCGアドバンス1-11	ゲームマテリアル:効率的な質感表現をする上でのマテリアル設定を習得する。3	
12	ゲームCGアドバンス1-12	テクスチャ:効率的なUV設定、テクスチャの表現を習得する。3	
13	ゲームCGアドバンス1-13	各作品の仕上げ1	
14	ゲームCGアドバンス1-14	各作品の仕上げ2	
15	ゲームCGアドバンス1-15	各作品の仕上げ3	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ゲームCGアドバンス① (後期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) ゲームCGクリエイターとして知っておかなければならないCG関連の基本用語や制作についてゲームCGの基礎概念を学びCG制作する上で必要なソフトの基本操作を応用的に習得する。 (到達目標) ゲームに関するMaya,Photoshopの応用操作を習得			
	見出し	内容	
1	ゲームCGアドバンス1-16	ゲームデッサン:空間を理解し観察力を養う。4	
2	ゲームCGアドバンス1-17	ゲームモデリング:複雑なモデリングの表現を身に付ける4	
3	ゲームCGアドバンス1-18	ゲームマテリアル:効率的な質感表現をする上でのマテリアル設定を習得する。4	
4	ゲームCGアドバンス1-19	テクスチャ:効率的なUV設定、テクスチャの表現を習得する。4	
5	ゲームCGアドバンス1-20	ゲームデッサン:空間を理解し観察力を養う。5	
6	ゲームCGアドバンス1-21	ゲームモデリング:複雑なモデリングの表現を身に付ける5	
7	ゲームCGアドバンス1-22	ゲームマテリアル:効率的な質感表現をする上でのマテリアル設定を習得する。5	
8	ゲームCGアドバンス1-23	テクスチャ:効率的なUV設定、テクスチャの表現を習得する。5	
9	ゲームCGアドバンス1-24	ゲームデッサン:空間を理解し観察力を養う。6	
10	ゲームCGアドバンス1-25	ゲームモデリング:複雑なモデリングの表現を身に付ける6	
11	ゲームCGアドバンス1-26	ゲームマテリアル:効率的な質感表現をする上でのマテリアル設定を習得する。6	
12	ゲームCGアドバンス1-27	テクスチャ:効率的なUV設定、テクスチャの表現を習得する。6	
13	ゲームCGアドバンス1-28	作品の仕上げ4	
14	ゲームCGアドバンス1-29	作品の仕上げ5	
15	ゲームCGアドバンス1-30	作品の仕上げ6	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ゲームCGアドバンス① (前期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) ゲームCGクリエイターとして知っておかなければならないCG関連の基本用語や制作について ゲームCGの基礎概念を学びCG制作する上で必要なソフトの基本操作を習得する。 (到達目標) ゲームに関するMaya,Photoshopの基本操作を習得			
	見出し	内容	
1	ゲームCGアドバンス1-1	ゲームデッサン:空間を理解し観察力を養う。1	
2	ゲームCGアドバンス1-2	ゲームモデリング:複雑なモデリングの表現を身に付ける1	
3	ゲームCGアドバンス1-3	ゲームマテリアル:効率的な質感表現をする上でのマテリアル設定を習得する。1	
4	ゲームCGアドバンス1-4	テクスチャ:効率的なUV設定、テクスチャの表現を習得する。1	
5	ゲームCGアドバンス1-5	ゲームデッサン:空間を理解し観察力を養う。2	
6	ゲームCGアドバンス1-6	ゲームモデリング:複雑なモデリングの表現を身に付ける2	
7	ゲームCGアドバンス1-7	ゲームマテリアル:効率的な質感表現をする上でのマテリアル設定を習得する。2	
8	ゲームCGアドバンス1-8	テクスチャ:効率的なUV設定、テクスチャの表現を習得する。2	
9	ゲームCGアドバンス1-9	ゲームデッサン:空間を理解し観察力を養う。3	
10	ゲームCGアドバンス1-10	ゲームモデリング:複雑なモデリングの表現を身に付ける3	
11	ゲームCGアドバンス1-11	ゲームマテリアル:効率的な質感表現をする上でのマテリアル設定を習得する。3	
12	ゲームCGアドバンス1-12	テクスチャ:効率的なUV設定、テクスチャの表現を習得する。3	
13	ゲームCGアドバンス1-13	各作品の仕上げ1	
14	ゲームCGアドバンス1-14	各作品の仕上げ2	
15	ゲームCGアドバンス1-15	各作品の仕上げ3	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ゲームCGアドバンス① (後期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) ゲームCGクリエイターとして知っておかなければならないCG関連の基本用語や制作についてゲームCGの基礎概念を学びCG制作する上で必要なソフトの基本操作を応用的に習得する。 (到達目標) ゲームに関するMaya,Photoshopの応用操作を習得			
	見出し	内容	
1	ゲームCGアドバンス1-16	ゲームデッサン:空間を理解し観察力を養う。4	
2	ゲームCGアドバンス1-17	ゲームモデリング:複雑なモデリングの表現を身に付ける4	
3	ゲームCGアドバンス1-18	ゲームマテリアル:効率的な質感表現をする上でのマテリアル設定を習得する。4	
4	ゲームCGアドバンス1-19	テクスチャ:効率的なUV設定、テクスチャの表現を習得する。4	
5	ゲームCGアドバンス1-20	ゲームデッサン:空間を理解し観察力を養う。5	
6	ゲームCGアドバンス1-21	ゲームモデリング:複雑なモデリングの表現を身に付ける5	
7	ゲームCGアドバンス1-22	ゲームマテリアル:効率的な質感表現をする上でのマテリアル設定を習得する。5	
8	ゲームCGアドバンス1-23	テクスチャ:効率的なUV設定、テクスチャの表現を習得する。5	
9	ゲームCGアドバンス1-24	ゲームデッサン:空間を理解し観察力を養う。6	
10	ゲームCGアドバンス1-25	ゲームモデリング:複雑なモデリングの表現を身に付ける6	
11	ゲームCGアドバンス1-26	ゲームマテリアル:効率的な質感表現をする上でのマテリアル設定を習得する。6	
12	ゲームCGアドバンス1-27	テクスチャ:効率的なUV設定、テクスチャの表現を習得する。6	
13	ゲームCGアドバンス1-28	作品の仕上げ4	
14	ゲームCGアドバンス1-29	作品の仕上げ5	
15	ゲームCGアドバンス1-30	作品の仕上げ6	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ゲームCGアドバンス② (前期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) ゲームCGクリエイターとして知っておかなければならないCG関連の基本用語や制作についてゲームCGの基礎概念を学びCG制作する上で必要なソフトの基本操作を応用的に習得する。 (到達目標) ゲームに関するMaya,Photoshopの応用操作を習得			
	見出し	内容	
1	ゲームCGアドバンス2-1	ゲームデッサン:空間を理解し観察力を養う。7	
2	ゲームCGアドバンス2-2	ゲームモデリング:複雑なモデリングの表現を身に付ける7	
3	ゲームCGアドバンス2-3	ゲームマテリアル:効率的な質感表現をする上でのマテリアル設定を習得する。7	
4	ゲームCGアドバンス2-4	テクスチャ:効率的なUV設定、テクスチャの表現を習得する。7	
5	ゲームCGアドバンス2-5	ゲームデッサン:空間を理解し観察力を養う。8	
6	ゲームCGアドバンス2-6	ゲームモデリング:複雑なモデリングの表現を身に付ける8	
7	ゲームCGアドバンス2-7	ゲームマテリアル:効率的な質感表現をする上でのマテリアル設定を習得する。8	
8	ゲームCGアドバンス2-8	テクスチャ:効率的なUV設定、テクスチャの表現を習得する。8	
9	ゲームCGアドバンス2-9	ゲームデッサン:空間を理解し観察力を養う。9	
10	ゲームCGアドバンス2-10	ゲームモデリング:複雑なモデリングの表現を身に付ける9	
11	ゲームCGアドバンス2-11	ゲームマテリアル:効率的な質感表現をする上でのマテリアル設定を習得する。9	
12	ゲームCGアドバンス2-12	テクスチャ:効率的なUV設定、テクスチャの表現を習得する。9	
13	ゲームCGアドバンス2-13	作品の仕上げ7	
14	ゲームCGアドバンス2-14	作品の仕上げ8	
15	ゲームCGアドバンス2-15	作品の仕上げ9	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ゲームCGアドバンス② (後期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) ゲームCGクリエイターとして知っておかなければならないCG関連の基本用語や制作についてゲームCGの基礎概念を学びCG制作する上で必要なソフトの基本操作を応用的に習得する。 (到達目標) ゲームに関するMaya,Photoshopの応用操作を習得			
	見出し	内容	
1	ゲームCGアドバンス2-1	ゲームデッサン:空間を理解し観察力を養う。1 0	
2	ゲームCGアドバンス2-2	ゲームモデリング:複雑なモデリングの表現を身に付ける1 0	
3	ゲームCGアドバンス2-3	ゲームマテリアル:効率的な質感表現をする上でのマテリアル設定を習得する。1 0	
4	ゲームCGアドバンス2-4	テクスチャ:効率的なUV設定、テクスチャの表現を習得する。1 0	
5	ゲームCGアドバンス2-5	ゲームデッサン:空間を理解し観察力を養う。1 1	
6	ゲームCGアドバンス2-6	ゲームモデリング:複雑なモデリングの表現を身に付ける1 1	
7	ゲームCGアドバンス2-7	ゲームマテリアル:効率的な質感表現をする上でのマテリアル設定を習得する。1 1	
8	ゲームCGアドバンス2-8	テクスチャ:効率的なUV設定、テクスチャの表現を習得する。1 1	
9	ゲームCGアドバンス2-9	ゲームデッサン:空間を理解し観察力を養う。1 2	
10	ゲームCGアドバンス2-10	ゲームモデリング:複雑なモデリングの表現を身に付ける1 2	
11	ゲームCGアドバンス2-11	ゲームマテリアル:効率的な質感表現をする上でのマテリアル設定を習得する。1 2	
12	ゲームCGアドバンス2-12	テクスチャ:効率的なUV設定、テクスチャの表現を習得する。1 2	
13	ゲームCGアドバンス2-13	作品の仕上げ10	
14	ゲームCGアドバンス2-14	作品の仕上げ11	
15	ゲームCGアドバンス2-15	作品の仕上げ12	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ゲームCGアドバンス② (前期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) ゲームCGクリエイターとして知っておかなければならないCG関連の基本用語や制作についてゲームCGの基礎概念を学びCG制作する上で必要なソフトの基本操作を応用的に習得する。 (到達目標) ゲームに関するMaya,Photoshopの応用操作を習得			
	見出し	内容	
1	ゲームCGアドバンス2-1	ゲームデッサン:空間を理解し観察力を養う。7	
2	ゲームCGアドバンス2-2	ゲームモデリング:複雑なモデリングの表現を身に付ける7	
3	ゲームCGアドバンス2-3	ゲームマテリアル:効率的な質感表現をする上でのマテリアル設定を習得する。7	
4	ゲームCGアドバンス2-4	テクスチャ:効率的なUV設定、テクスチャの表現を習得する。7	
5	ゲームCGアドバンス2-5	ゲームデッサン:空間を理解し観察力を養う。8	
6	ゲームCGアドバンス2-6	ゲームモデリング:複雑なモデリングの表現を身に付ける8	
7	ゲームCGアドバンス2-7	ゲームマテリアル:効率的な質感表現をする上でのマテリアル設定を習得する。8	
8	ゲームCGアドバンス2-8	テクスチャ:効率的なUV設定、テクスチャの表現を習得する。8	
9	ゲームCGアドバンス2-9	ゲームデッサン:空間を理解し観察力を養う。9	
10	ゲームCGアドバンス2-10	ゲームモデリング:複雑なモデリングの表現を身に付ける9	
11	ゲームCGアドバンス2-11	ゲームマテリアル:効率的な質感表現をする上でのマテリアル設定を習得する。9	
12	ゲームCGアドバンス2-12	テクスチャ:効率的なUV設定、テクスチャの表現を習得する。9	
13	ゲームCGアドバンス2-13	作品の仕上げ7	
14	ゲームCGアドバンス2-14	作品の仕上げ8	
15	ゲームCGアドバンス2-15	作品の仕上げ9	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ゲームCGアドバンス② (後期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) ゲームCGクリエイターとして知っておかなければならないCG関連の基本用語や制作についてゲームCGの基礎概念を学びCG制作する上で必要なソフトの基本操作を応用的に習得する。 (到達目標) ゲームに関するMaya,Photoshopの応用操作を習得			
	見出し	内容	
1	ゲームCGアドバンス2-16	ゲームデッサン:空間を理解し観察力を養う。1 0	
2	ゲームCGアドバンス2-17	ゲームモデリング:複雑なモデリングの表現を身に付ける1 0	
3	ゲームCGアドバンス2-18	ゲームマテリアル:効率的な質感表現をする上でのマテリアル設定を習得する。1 0	
4	ゲームCGアドバンス2-19	テクスチャ:効率的なUV設定、テクスチャの表現を習得する。1 0	
5	ゲームCGアドバンス2-20	ゲームデッサン:空間を理解し観察力を養う。1 1	
6	ゲームCGアドバンス2-21	ゲームモデリング:複雑なモデリングの表現を身に付ける1 1	
7	ゲームCGアドバンス2-22	ゲームマテリアル:効率的な質感表現をする上でのマテリアル設定を習得する。1 1	
8	ゲームCGアドバンス2-23	テクスチャ:効率的なUV設定、テクスチャの表現を習得する。1 1	
9	ゲームCGアドバンス2-24	ゲームデッサン:空間を理解し観察力を養う。1 2	
10	ゲームCGアドバンス2-25	ゲームモデリング:複雑なモデリングの表現を身に付ける1 2	
11	ゲームCGアドバンス2-26	ゲームマテリアル:効率的な質感表現をする上でのマテリアル設定を習得する。1 2	
12	ゲームCGアドバンス2-27	テクスチャ:効率的なUV設定、テクスチャの表現を習得する。1 2	
13	ゲームCGアドバンス2-28	作品の仕上げ10	
14	ゲームCGアドバンス2-29	作品の仕上げ11	
15	ゲームCGアドバンス2-30	作品の仕上げ12	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ゲームCGアドバンス③ (前期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) ゲームCGクリエイターとして知っておかなければならないCG関連の基本用語や制作について ゲームCGの基礎概念を学びCG制作する上で必要なソフトの基本操作を応用的に習得する。 (到達目標) ゲームに関するMaya,Photoshopの応用操作を習得			
	見出し	内容	
1	ゲームCGアドバンス3-1	ゲームデッサン:空間を理解し観察力を養う。7	
2	ゲームCGアドバンス3-2	ゲームモデリング:複雑なモデリングの表現を身に付ける7	
3	ゲームCGアドバンス3-3	ゲームマテリアル:効率的な質感表現をする上でのマテリアル設定を習得する。7	
4	ゲームCGアドバンス3-4	テクスチャ:効率的なUV設定、テクスチャの表現を習得する。7	
5	ゲームCGアドバンス3-5	ゲームデッサン:空間を理解し観察力を養う。8	
6	ゲームCGアドバンス3-6	ゲームモデリング:複雑なモデリングの表現を身に付ける8	
7	ゲームCGアドバンス3-7	ゲームマテリアル:効率的な質感表現をする上でのマテリアル設定を習得する。8	
8	ゲームCGアドバンス3-8	テクスチャ:効率的なUV設定、テクスチャの表現を習得する。8	
9	ゲームCGアドバンス3-9	ゲームデッサン:空間を理解し観察力を養う。9	
10	ゲームCGアドバンス3-10	ゲームモデリング:複雑なモデリングの表現を身に付ける9	
11	ゲームCGアドバンス3-11	ゲームマテリアル:効率的な質感表現をする上でのマテリアル設定を習得する。9	
12	ゲームCGアドバンス3-12	テクスチャ:効率的なUV設定、テクスチャの表現を習得する。9	
13	ゲームCGアドバンス3-13	作品の仕上げ7	
14	ゲームCGアドバンス3-14	作品の仕上げ8	
15	ゲームCGアドバンス3-15	作品の仕上げ9	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ゲームCGアドバンス③ (後期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) ゲームCGクリエイターとして知っておかなければならないCG関連の基本用語や制作について ゲームCGの基礎概念を学びCG制作する上で必要なソフトの基本操作を応用的に習得する。 (到達目標) ゲームに関するMaya,Photoshopの応用操作を習得			
	見出し	内容	
1	ゲームCGアドバンス3-16	ゲームデッサン:空間を理解し観察力を養う。7	
2	ゲームCGアドバンス3-17	ゲームモデリング:複雑なモデリングの表現を身に付ける7	
3	ゲームCGアドバンス3-18	ゲームマテリアル:効率的な質感表現をする上でのマテリアル設定を習得する。7	
4	ゲームCGアドバンス3-19	テクスチャ:効率的なUV設定、テクスチャの表現を習得する。7	
5	ゲームCGアドバンス3-20	ゲームデッサン:空間を理解し観察力を養う。8	
6	ゲームCGアドバンス3-21	ゲームモデリング:複雑なモデリングの表現を身に付ける8	
7	ゲームCGアドバンス3-22	ゲームマテリアル:効率的な質感表現をする上でのマテリアル設定を習得する。8	
8	ゲームCGアドバンス3-23	テクスチャ:効率的なUV設定、テクスチャの表現を習得する。8	
9	ゲームCGアドバンス3-24	ゲームデッサン:空間を理解し観察力を養う。9	
10	ゲームCGアドバンス3-25	ゲームモデリング:複雑なモデリングの表現を身に付ける9	
11	ゲームCGアドバンス3-26	ゲームマテリアル:効率的な質感表現をする上でのマテリアル設定を習得する。9	
12	ゲームCGアドバンス3-27	テクスチャ:効率的なUV設定、テクスチャの表現を習得する。9	
13	ゲームCGアドバンス3-28	作品の仕上げ7	
14	ゲームCGアドバンス3-29	作品の仕上げ8	
15	ゲームCGアドバンス3-30	作品の仕上げ9	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ゲームCGアドバンス③ (前期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) ゲームCGクリエイターとして知っておかなければならないCG関連の基本用語や制作について ゲームCGの基礎概念を学びCG制作する上で必要なソフトの基本操作を応用的に習得する。 (到達目標) ゲームに関するMaya,Photoshopの応用操作を習得			
	見出し	内容	
1	ゲームCGアドバンス3-1	ゲームデッサン:空間を理解し観察力を養う。7	
2	ゲームCGアドバンス3-2	ゲームモデリング:複雑なモデリングの表現を身に付ける7	
3	ゲームCGアドバンス3-3	ゲームマテリアル:効率的な質感表現をする上でのマテリアル設定を習得する。7	
4	ゲームCGアドバンス3-4	テクスチャ:効率的なUV設定、テクスチャの表現を習得する。7	
5	ゲームCGアドバンス3-5	ゲームデッサン:空間を理解し観察力を養う。8	
6	ゲームCGアドバンス3-6	ゲームモデリング:複雑なモデリングの表現を身に付ける8	
7	ゲームCGアドバンス3-7	ゲームマテリアル:効率的な質感表現をする上でのマテリアル設定を習得する。8	
8	ゲームCGアドバンス3-8	テクスチャ:効率的なUV設定、テクスチャの表現を習得する。8	
9	ゲームCGアドバンス3-9	ゲームデッサン:空間を理解し観察力を養う。9	
10	ゲームCGアドバンス3-10	ゲームモデリング:複雑なモデリングの表現を身に付ける9	
11	ゲームCGアドバンス3-11	ゲームマテリアル:効率的な質感表現をする上でのマテリアル設定を習得する。9	
12	ゲームCGアドバンス3-12	テクスチャ:効率的なUV設定、テクスチャの表現を習得する。9	
13	ゲームCGアドバンス3-13	作品の仕上げ7	
14	ゲームCGアドバンス3-14	作品の仕上げ8	
15	ゲームCGアドバンス3-15	作品の仕上げ9	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ゲームCGアドバンス③ (後期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) ゲームCGクリエイターとして知っておかなければならないCG関連の基本用語や制作について ゲームCGの基礎概念を学びCG制作する上で必要なソフトの基本操作を応用的に習得する。 (到達目標) ゲームに関するMaya,Photoshopの応用操作を習得			
	見出し	内容	
1	ゲームCGアドバンス 3-1	ゲームデッサン:空間を理解し観察力を養う。7	
2	ゲームCGアドバンス 3-2	ゲームモデリング:複雑なモデリングの表現を身に付ける 7	
3	ゲームCGアドバンス 3-3	ゲームマテリアル:効率的な質感表現をする上でのマテリアル設定を習得する。7	
4	ゲームCGアドバンス 3-4	テクスチャ:効率的なUV設定、テクスチャの表現を習得する。7	
5	ゲームCGアドバンス 3-5	ゲームデッサン:空間を理解し観察力を養う。8	
6	ゲームCGアドバンス 3-6	ゲームモデリング:複雑なモデリングの表現を身に付ける 8	
7	ゲームCGアドバンス 3-7	ゲームマテリアル:効率的な質感表現をする上でのマテリアル設定を習得する。8	
8	ゲームCGアドバンス 3-8	テクスチャ:効率的なUV設定、テクスチャの表現を習得する。8	
9	ゲームCGアドバンス 3-9	ゲームデッサン:空間を理解し観察力を養う。9	
10	ゲームCGアドバンス 3-10	ゲームモデリング:複雑なモデリングの表現を身に付ける 9	
11	ゲームCGアドバンス 3-11	ゲームマテリアル:効率的な質感表現をする上でのマテリアル設定を習得する。9	
12	ゲームCGアドバンス 3-12	テクスチャ:効率的なUV設定、テクスチャの表現を習得する。9	
13	ゲームCGアドバンス 3-13	作品の仕上げ 7	
14	ゲームCGアドバンス 3-14	作品の仕上げ 8	
15	ゲームCGアドバンス 3-15	作品の仕上げ 9	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	アニメーション① (前期)	担当教員名	安富
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) 基礎的なインターフェイスの操作と、球体を使ってスカッシュ&ストレッチ・タイミング・アーク、上下に跳ねるボールの動きを教える ピルを使って、アンティシペーション・スペーシングを習得させて、ピルをジャンプさせるア (到達目標) 課題アニメの完成			
	見出し	内容	
1	アニメーションベーシック1-1	基礎的なインターフェイスの操作1	
2	アニメーションベーシック1-2	基礎的なインターフェイスの操作2	
3	アニメーションベーシック1-3	基礎的なインターフェイスの操作3	
4	アニメーションベーシック1-4	基礎的なインターフェイスの操作4	
5	アニメーションベーシック1-5	球体を使ってスカッシュ&ストレッチ・タイミング・アーク1	
6	アニメーションベーシック1-6	球体を使ってスカッシュ&ストレッチ・タイミング・アーク2	
7	アニメーションベーシック1-7	球体を使ってスカッシュ&ストレッチ・タイミング・アーク3	
8	アニメーションベーシック1-8	球体を使ってスカッシュ&ストレッチ・タイミング・アーク4	
9	アニメーションベーシック1-9	球体を使ってスカッシュ&ストレッチ・イーザイン・イーザアウトを習得1	
10	アニメーションベーシック1-10	球体を使ってスカッシュ&ストレッチ・イーザイン・イーザアウトを習得2	
11	アニメーションベーシック1-11	球体を使ってスカッシュ&ストレッチ・イーザイン・イーザアウトを習得3	
12	アニメーションベーシック1-12	軽いボールの転がるアニメーション1	
13	アニメーションベーシック1-13	軽いボールの転がるアニメーション2	
14	アニメーションベーシック1-14	重たいボールの転がるアニメーション1	
15	アニメーションベーシック1-15	重たいボールの転がるアニメーション2	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	アニメーション① (後期)	担当教員名	安富
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) 基礎的なインターフェイスの操作と、球体を使ってスカッシュ&ストレッチ・タイミング・ アーク、上下に跳ねるボールの動きを教える ピルを使って、アンティシペーション・スペーシングを習得させて、ピルをジャンプさせるア (到達目標) 課題アニメの完成			
	見出し	内容	
1	アニメーションベーシック2-1	ピルを使って、アンティシペーション・スペーシングを習得1	
2	アニメーションベーシック2-2	ピルを使って、アンティシペーション・スペーシングを習得2	
3	アニメーションベーシック3-3	ピルを使って、アンティシペーション・スペーシングを習得3	
4	アニメーションベーシック2-4	ピルをジャンプさせるアニメーション1	
5	アニメーションベーシック2-5	ピルをジャンプさせるアニメーション2	
6	アニメーションベーシック2-6	ピルをジャンプさせるアニメーション3	
7	アニメーションベーシック2-7	ピルを使って、ステージング・ブロッキングアニメーション1	
8	アニメーションベーシック2-8	ピルを使って、ステージング・ブロッキングアニメーション2	
9	アニメーションベーシック2-9	ピルを使って、ステージング・ブロッキングアニメーション3	
10	アニメーションベーシック2-10	スプラインをかけて滑らかなアニメーションを付ける1	
11	アニメーションベーシック2-11	スプラインをかけて滑らかなアニメーションを付ける2	
12	アニメーションベーシック2-12	振り子を使って、オーバーラップとフォロースルー1	
13	アニメーションベーシック2-13	振り子を使って、オーバーラップとフォロースルー2	
14	アニメーションベーシック2-14	緩急をつけた動きのアニメーション1	
15	アニメーションベーシック2-15	緩急をつけた動きのアニメーション2	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	アニメーション① (前期)	担当教員名	安富
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) 基礎的なインターフェイスの操作と、球体を使ってスカッシュ&ストレッチ・タイミング・ アーク、上下に跳ねるボールの動きを教える ピルを使って、アンティシペーション・スペーシングを習得させて、ピルをジャンプさせるア (到達目標) 課題アニメの完成			
	見出し	内容	
1	アニメーションベーシック1-1	基礎的なインターフェイスの操作1	
2	アニメーションベーシック1-2	基礎的なインターフェイスの操作2	
3	アニメーションベーシック1-3	基礎的なインターフェイスの操作3	
4	アニメーションベーシック1-4	基礎的なインターフェイスの操作4	
5	アニメーションベーシック1-5	球体を使ってスカッシュ&ストレッチ・タイミング・アーク1	
6	アニメーションベーシック1-6	球体を使ってスカッシュ&ストレッチ・タイミング・アーク2	
7	アニメーションベーシック1-7	球体を使ってスカッシュ&ストレッチ・タイミング・アーク3	
8	アニメーションベーシック1-8	球体を使ってスカッシュ&ストレッチ・タイミング・アーク4	
9	アニメーションベーシック1-9	球体を使ってスカッシュ&ストレッチ・イーザイン・イーザアウトを習得1	
10	アニメーションベーシック1-10	球体を使ってスカッシュ&ストレッチ・イーザイン・イーザアウトを習得2	
11	アニメーションベーシック1-11	球体を使ってスカッシュ&ストレッチ・イーザイン・イーザアウトを習得3	
12	アニメーションベーシック1-12	軽いボールの転がるアニメーション1	
13	アニメーションベーシック1-13	軽いボールの転がるアニメーション2	
14	アニメーションベーシック1-14	重たいボールの転がるアニメーション1	
15	アニメーションベーシック1-15	重たいボールの転がるアニメーション2	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	アニメーション① (後期)	担当教員名	安富
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) 基礎的なインターフェイスの操作と、球体を使ってスカッシュ&ストレッチ・タイミング・ アーク、上下に跳ねるボールの動きを教える ピルを使って、アンティシペーション・スペーシングを習得させて、ピルをジャンプさせるア (到達目標) 課題アニメの完成			
	見出し	内容	
1	アニメーションベーシック2-1	ピルを使って、アンティシペーション・スペーシングを習得1	
2	アニメーションベーシック2-2	ピルを使って、アンティシペーション・スペーシングを習得2	
3	アニメーションベーシック3-3	ピルを使って、アンティシペーション・スペーシングを習得3	
4	アニメーションベーシック2-4	ピルをジャンプさせるアニメーション1	
5	アニメーションベーシック2-5	ピルをジャンプさせるアニメーション2	
6	アニメーションベーシック2-6	ピルをジャンプさせるアニメーション3	
7	アニメーションベーシック2-7	ピルを使って、ステージング・ブロッキングアニメーション1	
8	アニメーションベーシック2-8	ピルを使って、ステージング・ブロッキングアニメーション2	
9	アニメーションベーシック2-9	ピルを使って、ステージング・ブロッキングアニメーション3	
10	アニメーションベーシック2-10	スプラインをかけて滑らかなアニメーションを付ける1	
11	アニメーションベーシック2-11	スプラインをかけて滑らかなアニメーションを付ける2	
12	アニメーションベーシック2-12	振り子を使って、オーバーラップとフォロースルー1	
13	アニメーションベーシック2-13	振り子を使って、オーバーラップとフォロースルー2	
14	アニメーションベーシック2-14	緩急をつけた動きのアニメーション1	
15	アニメーションベーシック2-15	緩急をつけた動きのアニメーション2	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	アニメーション② (前期)	担当教員名	安富
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) フリーのキャラモデルを使って、歩くアニメーションを教える (到達目標) Maya,Photoshopの基本操作を習得			
	見出し	内容	
1	アニメーションアドバンス1-1	フリーのキャラモデルを使った、走るアニメーション1	
2	アニメーションアドバンス1-2	フリーのキャラモデルを使った、走るアニメーション2	
3	アニメーションアドバンス1-3	フリーのキャラモデルを使った、走るアニメーション3	
4	アニメーションアドバンス1-4	フリーのキャラモデルを使った、走るアニメーション4	
5	アニメーションアドバンス1-5	フリーのキャラモデルを使った、走るアニメーション5	
6	アニメーションアドバンス1-6	フリーのキャラモデルを使った、歩くアニメーション1	
7	アニメーションアドバンス1-7	フリーのキャラモデルを使った、歩くアニメーション2	
8	アニメーションアドバンス1-8	フリーのキャラモデルを使った、歩くアニメーション3	
9	アニメーションアドバンス1-9	フリーのキャラモデルを使った、歩くアニメーション4	
10	アニメーションアドバンス1-10	フリーのキャラモデルを使って、重いボールを持つアニメーション1	
11	アニメーションアドバンス1-11	フリーのキャラモデルを使って、重いボールを持つアニメーション2	
12	アニメーションアドバンス1-12	フリーのキャラモデルを使って、重いボールを持つアニメーション3	
13	アニメーションアドバンス1-13	フリーのキャラモデルを使って、ストレートパンチのアニメーション1	
14	アニメーションアドバンス1-14	フリーのキャラモデルを使って、ストレートパンチのアニメーション2	
15	アニメーションアドバンス1-15	フリーのキャラモデルを使って、ストレートパンチのアニメーション3	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	アニメーション② (後期)	担当教員名	安富
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) フリーのキャラモデルを使って、歩くアニメーションを教える (到達目標) Maya,Photoshopの基本操作を習得			
	見出し	内容	
1	アニメーションアドバンス2-1	フリーのキャラモデルを使って、色々なポーズ制作する1	
2	アニメーションアドバンス2-2	フリーのキャラモデルを使って、色々なポーズ制作する2	
3	アニメーションアドバンス2-3	フリーのキャラモデルを使って、色々なポーズ制作する3	
4	アニメーションアドバンス2-4	フリーのキャラモデルを使って、自分でアニメーションを考えて制作する1	
5	アニメーションアドバンス2-5	フリーのキャラモデルを使って、自分でアニメーションを考えて制作する2	
6	アニメーションアドバンス2-6	フリーのキャラモデルを使って、自分でアニメーションを考えて制作する3	
7	アニメーションアドバンス2-7	フリーのキャラモデルを使って、自分でアニメーションを考えて制作する4	
8	アニメーションアドバンス2-8	ショートアニメをグループか個人で制作1	
9	アニメーションアドバンス2-9	ショートアニメをグループか個人で制作2	
10	アニメーションアドバンス2-10	ショートアニメをグループか個人で制作3	
11	アニメーションアドバンス2-11	ショートアニメをグループか個人で制作4	
12	アニメーションアドバンス2-12	ショートアニメをグループか個人で制作5	
13	アニメーションアドバンス2-13	ショートアニメをグループか個人で制作6	
14	アニメーションアドバンス2-14	ショートアニメをグループか個人で制作7	
15	アニメーションアドバンス2-15	ショートアニメをグループか個人で制作8	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	アニメーション② (前期)	担当教員名	安富
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) フリーのキャラモデルを使って、歩くアニメーションを教える			
(到達目標) Maya,Photoshopの基本操作を習得			
	見出し	内容	
1	アニメーションアドバンス1-1	フリーのキャラモデルを使った、走るアニメーション1	
2	アニメーションアドバンス1-2	フリーのキャラモデルを使った、走るアニメーション2	
3	アニメーションアドバンス1-3	フリーのキャラモデルを使った、走るアニメーション3	
4	アニメーションアドバンス1-4	フリーのキャラモデルを使った、走るアニメーション4	
5	アニメーションアドバンス1-5	フリーのキャラモデルを使った、走るアニメーション5	
6	アニメーションアドバンス1-6	フリーのキャラモデルを使った、歩くアニメーション1	
7	アニメーションアドバンス1-7	フリーのキャラモデルを使った、歩くアニメーション2	
8	アニメーションアドバンス1-8	フリーのキャラモデルを使った、歩くアニメーション3	
9	アニメーションアドバンス1-9	フリーのキャラモデルを使った、歩くアニメーション4	
10	アニメーションアドバンス1-10	フリーのキャラモデルを使って、重いボールを持つアニメーション1	
11	アニメーションアドバンス1-11	フリーのキャラモデルを使って、重いボールを持つアニメーション2	
12	アニメーションアドバンス1-12	フリーのキャラモデルを使って、重いボールを持つアニメーション3	
13	アニメーションアドバンス1-13	フリーのキャラモデルを使って、ストレートパンチのアニメーション1	
14	アニメーションアドバンス1-14	フリーのキャラモデルを使って、ストレートパンチのアニメーション2	
15	アニメーションアドバンス1-15	フリーのキャラモデルを使って、ストレートパンチのアニメーション3	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	アニメーション② (後期)	担当教員名	安富
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) フリーのキャラモデルを使って、歩くアニメーションを教える (到達目標) Maya,Photoshopの基本操作を習得			
	見出し	内容	
1	アニメーションアドバンス2-1	フリーのキャラモデルを使って、色々なポーズ制作する1	
2	アニメーションアドバンス2-2	フリーのキャラモデルを使って、色々なポーズ制作する2	
3	アニメーションアドバンス2-3	フリーのキャラモデルを使って、色々なポーズ制作する3	
4	アニメーションアドバンス2-4	フリーのキャラモデルを使って、自分でアニメーションを考えて制作する1	
5	アニメーションアドバンス2-5	フリーのキャラモデルを使って、自分でアニメーションを考えて制作する2	
6	アニメーションアドバンス2-6	フリーのキャラモデルを使って、自分でアニメーションを考えて制作する3	
7	アニメーションアドバンス2-7	フリーのキャラモデルを使って、自分でアニメーションを考えて制作する4	
8	アニメーションアドバンス2-8	ショートアニメをグループか個人で制作1	
9	アニメーションアドバンス2-9	ショートアニメをグループか個人で制作2	
10	アニメーションアドバンス2-10	ショートアニメをグループか個人で制作3	
11	アニメーションアドバンス2-11	ショートアニメをグループか個人で制作4	
12	アニメーションアドバンス2-12	ショートアニメをグループか個人で制作5	
13	アニメーションアドバンス2-13	ショートアニメをグループか個人で制作6	
14	アニメーションアドバンス2-14	ショートアニメをグループか個人で制作7	
15	アニメーションアドバンス2-15	ショートアニメをグループか個人で制作8	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	アイデア・ストーリー① (前期)	担当教員名	増田
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) 自分のやりたい企画と現代社会を比較考察し、映像制作演出に必要な絵コンテの制作やコンセプトを作る。そのコンセプトに沿ってキャラクターを設定し、世界観を作る。「物語を描く」「作品やイベントを企画する」「映像演出を含めた表現の考察」。 (到達目標) 学生のコミュニケーション能力の向上。「物語を描く」「作品やイベントを企画する」「映像演出を含めた表現の考察」ができるようになる。			
	見出し	内容	
1	企画・演出・シナリオ1-1	自分のやりたい企画と現代社会を比較考察する1	
2	企画・演出・シナリオ1-2	自分のやりたい企画と現代社会を比較考察する2	
3	企画・演出・シナリオ1-3	自分のやりたい企画と現代社会を比較考察する3	
4	企画・演出・シナリオ1-4	自分のやりたい企画と現代社会を比較考察する4	
5	企画・演出・シナリオ1-5	自分のやりたい企画と現代社会を比較考察する5	
6	企画・演出・シナリオ1-6	絵コンテ制作 1	
7	企画・演出・シナリオ1-7	絵コンテ制作 2	
8	企画・演出・シナリオ1-8	絵コンテ制作3	
9	企画・演出・シナリオ1-9	絵コンテ制作4	
10	企画・演出・シナリオ1-10	絵コンテ制作5	
11	企画・演出・シナリオ1-11	コンセプトを作る1	
12	企画・演出・シナリオ1-12	コンセプトを作る2	
13	企画・演出・シナリオ1-13	コンセプトを作る3	
14	企画・演出・シナリオ1-14	コンセプトを作る4	
15	企画・演出・シナリオ1-15	コンセプトを作る5	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (垣花英貴)

科目名	アイデア・ストーリー① (後期)	担当教員名	増田
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) 自分のやりたい企画と現代社会を比較考察し、映像制作演出に必要な絵コンテの制作やコンセプトを作る。そのコンセプトに沿ってキャラクターを設定し、世界観を作る。「物語を描く」「作品やイベントを企画する」「映像演出を含めた表現の考察」。 (到達目標) 学生のコミュニケーション能力の向上。「物語を描く」「作品やイベントを企画する」「映像演出を含めた表現の考察」ができるようになる。			
	見出し	内容	
1	企画・演出・シナリオ2-1	グループ課題を通した実写制作1	
2	企画・演出・シナリオ2-2	グループ課題を通した実写制作2	
3	企画・演出・シナリオ2-3	グループ課題を通した実写制作3	
4	企画・演出・シナリオ2-4	グループ課題を通した実写制作4	
5	企画・演出・シナリオ2-5	グループ課題を通した実写制作5	
6	企画・演出・シナリオ2-6	グループ課題を通した実写制作6	
7	企画・演出・シナリオ2-7	グループ課題を通した実写制作7	
8	企画・演出・シナリオ2-8	コンセプトに沿ってキャラクターを設定し、世界観を作る1	
9	企画・演出・シナリオ2-9	コンセプトに沿ってキャラクターを設定し、世界観を作る2	
10	企画・演出・シナリオ2-10	コンセプトに沿ってキャラクターを設定し、世界観を作る3	
11	企画・演出・シナリオ2-11	コンセプトに沿ってキャラクターを設定し、世界観を作る4	
12	企画・演出・シナリオ2-12	コンセプトに沿ってキャラクターを設定し、世界観を作る5	
13	企画・演出・シナリオ2-13	コンセプトに沿ってキャラクターを設定し、世界観を作る6	
14	企画・演出・シナリオ2-14	コンセプトに沿ってキャラクターを設定し、世界観を作る7	
15	企画・演出・シナリオ2-15	コンセプトに沿ってキャラクターを設定し、世界観を作る8	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	アイデア・ストーリー① (前期)	担当教員名	増田
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) 自分のやりたい企画と現代社会を比較考察し、映像制作演出に必要な絵コンテの制作やコンセプトを作る。そのコンセプトに沿ってキャラクターを設定し、世界観を作る。「物語を描く」「作品やイベントを企画する」「映像演出を含めた表現の考察」。 (到達目標) 学生のコミュニケーション能力の向上。「物語を描く」「作品やイベントを企画する」「映像演出を含めた表現の考察」ができるようになる。			
	見出し	内容	
1	企画・演出・シナリオ1-1	自分のやりたい企画と現代社会を比較考察する1	
2	企画・演出・シナリオ1-2	自分のやりたい企画と現代社会を比較考察する2	
3	企画・演出・シナリオ1-3	自分のやりたい企画と現代社会を比較考察する3	
4	企画・演出・シナリオ1-4	自分のやりたい企画と現代社会を比較考察する4	
5	企画・演出・シナリオ1-5	自分のやりたい企画と現代社会を比較考察する5	
6	企画・演出・シナリオ1-6	絵コンテ制作 1	
7	企画・演出・シナリオ1-7	絵コンテ制作 2	
8	企画・演出・シナリオ1-8	絵コンテ制作3	
9	企画・演出・シナリオ1-9	絵コンテ制作4	
10	企画・演出・シナリオ1-10	絵コンテ制作5	
11	企画・演出・シナリオ1-11	コンセプトを作る1	
12	企画・演出・シナリオ1-12	コンセプトを作る2	
13	企画・演出・シナリオ1-13	コンセプトを作る3	
14	企画・演出・シナリオ1-14	コンセプトを作る4	
15	企画・演出・シナリオ1-15	コンセプトを作る5	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (垣花英貴)

科目名	アイデア・ストーリー① (後期)	担当教員名	増田
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) 自分のやりたい企画と現代社会を比較考察し、映像制作演出に必要な絵コンテの制作やコンセプトを作る。そのコンセプトに沿ってキャラクターを設定し、世界観を作る。「物語を描く」「作品やイベントを企画する」「映像演出を含めた表現の考察」。 (到達目標) 学生のコミュニケーション能力の向上。「物語を描く」「作品やイベントを企画する」「映像演出を含めた表現の考察」ができるようになる。			
	見出し	内容	
1	企画・演出・シナリオ 2-1	グループ課題を通した実写制作1	
2	企画・演出・シナリオ 2-2	グループ課題を通した実写制作 2	
3	企画・演出・シナリオ 2-3	グループ課題を通した実写制作3	
4	企画・演出・シナリオ 2-4	グループ課題を通した実写制作4	
5	企画・演出・シナリオ 2-5	グループ課題を通した実写制作5	
6	企画・演出・シナリオ 2-6	グループ課題を通した実写制作6	
7	企画・演出・シナリオ 2-7	グループ課題を通した実写制作7	
8	企画・演出・シナリオ 2-8	コンセプトに沿ってキャラクターを設定し、世界観を作る1	
9	企画・演出・シナリオ 2-9	コンセプトに沿ってキャラクターを設定し、世界観を作る2	
10	企画・演出・シナリオ 2-10	コンセプトに沿ってキャラクターを設定し、世界観を作る3	
11	企画・演出・シナリオ 2-11	コンセプトに沿ってキャラクターを設定し、世界観を作る4	
12	企画・演出・シナリオ 2-12	コンセプトに沿ってキャラクターを設定し、世界観を作る5	
13	企画・演出・シナリオ 2-13	コンセプトに沿ってキャラクターを設定し、世界観を作る6	
14	企画・演出・シナリオ 2-14	コンセプトに沿ってキャラクターを設定し、世界観を作る7	
15	企画・演出・シナリオ 2-15	コンセプトに沿ってキャラクターを設定し、世界観を作る8	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者 (垣花英貴)

科目名	アイデア・ストーリー② (前期)	担当教員名	増田
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) 自分のやりたい企画と現代社会を比較考察し、映像制作演出に必要な絵コンテの制作やコンセプトを作る。そのコンセプトに沿ってキャラクターを設定し、世界観を作る。「物語を描く」「作品やイベントを企画する」「映像演出を含めた表現の考察」。 (到達目標) 学生のコミュニケーション能力の向上。「物語を描く」「作品やイベントを企画する」「映像演出を含めた表現の考察」ができるようになる。			
	見出し	内容	
1	企画・演出・シナリオ3-1	カメラの動かし方における心理描写を学ぶ1	
2	企画・演出・シナリオ3-2	カメラの動かし方における心理描写を学ぶ2	
3	企画・演出・シナリオ3-3	カメラの動かし方における心理描写を学ぶ3	
4	企画・演出・シナリオ3-4	カメラの動かし方における心理描写を学ぶ4	
5	企画・演出・シナリオ3-5	カメラの動かし方における心理描写を学ぶ5	
6	企画・演出・シナリオ3-6	身近な人間をどんどんキャラクターに台詞も入れてシナリオ化1	
7	企画・演出・シナリオ3-7	身近な人間をどんどんキャラクターに台詞も入れてシナリオ化2	
8	企画・演出・シナリオ3-8	身近な人間をどんどんキャラクターに台詞も入れてシナリオ化3	
9	企画・演出・シナリオ3-9	身近な人間をどんどんキャラクターに台詞も入れてシナリオ化4	
10	企画・演出・シナリオ3-10	身近な人間をどんどんキャラクターに台詞も入れてシナリオ化5	
11	企画・演出・シナリオ3-11	実写撮影で1分～3分ぐらいの作品を作る1	
12	企画・演出・シナリオ3-12	実写撮影で1分～3分ぐらいの作品を作る2	
13	企画・演出・シナリオ3-13	実写撮影で1分～3分ぐらいの作品を作る3	
14	企画・演出・シナリオ3-14	実写撮影で1分～3分ぐらいの作品を作る4	
15	企画・演出・シナリオ3-15	実写撮影で1分～3分ぐらいの作品を作る5	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	アイデア・ストーリー② (後期)	担当教員名	増田
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) 自分のやりたい企画と現代社会を比較考察し、映像制作演出に必要な絵コンテの制作やコンセプトを作る。そのコンセプトに沿ってキャラクターを設定し、世界観を作る。「物語を描く」「作品やイベントを企画する」「映像演出を含めた表現の考察」。 (到達目標) 学生のコミュニケーション能力の向上。「物語を描く」「作品やイベントを企画する」「映像演出を含めた表現の考察」ができるようになる。			
	見出し	内容	
1	企画・演出・シナリオ4-1	作品分析。オススメ映画をもちよって、ストーリー上で解析1	
2	企画・演出・シナリオ4-2	作品分析。オススメ映画をもちよって、ストーリー上で解析2	
3	企画・演出・シナリオ4-3	作品分析。オススメ映画をもちよって、ストーリー上で解析3	
4	企画・演出・シナリオ4-4	作品分析。オススメ映画をもちよって、ストーリー上で解析4	
5	企画・演出・シナリオ4-5	作品分析。オススメ映画をもちよって、ストーリー上で解析5	
6	企画・演出・シナリオ4-6	作品分析。オススメ映画をもちよって、ストーリー上で解析6	
7	企画・演出・シナリオ4-7	作品分析。オススメ映画をもちよって、ストーリー上で解析7	
8	企画・演出・シナリオ4-8	作品分析。映画をもちよって、演出上で解析。演出をを分析する力をつける1	
9	企画・演出・シナリオ4-9	作品分析。映画をもちよって、演出上で解析。演出をを分析する力をつける2	
10	企画・演出・シナリオ4-10	作品分析。映画をもちよって、演出上で解析。演出をを分析する力をつける3	
11	企画・演出・シナリオ4-11	作品分析。映画をもちよって、演出上で解析。演出をを分析する力をつける4	
12	企画・演出・シナリオ4-12	作品分析。映画をもちよって、演出上で解析。演出をを分析する力をつける5	
13	企画・演出・シナリオ4-13	作品分析。映画をもちよって、演出上で解析。演出をを分析する力をつける6	
14	企画・演出・シナリオ4-14	作品分析。映画をもちよって、演出上で解析。演出をを分析する力をつける7	
15	企画・演出・シナリオ4-15	作品分析。映画をもちよって、演出上で解析。演出をを分析する力をつける8	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ 学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	アイデア・ストーリー② (前期)	担当教員名	増田
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) 自分のやりたい企画と現代社会を比較考察し、映像制作演出に必要な絵コンテの制作やコンセプトを作る。そのコンセプトに沿ってキャラクターを設定し、世界観を作る。「物語を描く」「作品やイベントを企画する」「映像演出を含めた表現の考察」。 (到達目標) 学生のコミュニケーション能力の向上。「物語を描く」「作品やイベントを企画する」「映像演出を含めた表現の考察」ができるようになる。			
	見出し	内容	
1	企画・演出・シナリオ3-1	カメラの動かし方における心理描写を学ぶ1	
2	企画・演出・シナリオ3-2	カメラの動かし方における心理描写を学ぶ2	
3	企画・演出・シナリオ3-3	カメラの動かし方における心理描写を学ぶ3	
4	企画・演出・シナリオ3-4	カメラの動かし方における心理描写を学ぶ4	
5	企画・演出・シナリオ3-5	カメラの動かし方における心理描写を学ぶ5	
6	企画・演出・シナリオ3-6	身近な人間をどんどんキャラクターに台詞も入れてシナリオ化1	
7	企画・演出・シナリオ3-7	身近な人間をどんどんキャラクターに台詞も入れてシナリオ化2	
8	企画・演出・シナリオ3-8	身近な人間をどんどんキャラクターに台詞も入れてシナリオ化3	
9	企画・演出・シナリオ3-9	身近な人間をどんどんキャラクターに台詞も入れてシナリオ化4	
10	企画・演出・シナリオ3-10	身近な人間をどんどんキャラクターに台詞も入れてシナリオ化5	
11	企画・演出・シナリオ3-11	実写撮影で1分～3分ぐらいの作品を作る1	
12	企画・演出・シナリオ3-12	実写撮影で1分～3分ぐらいの作品を作る2	
13	企画・演出・シナリオ3-13	実写撮影で1分～3分ぐらいの作品を作る3	
14	企画・演出・シナリオ3-14	実写撮影で1分～3分ぐらいの作品を作る4	
15	企画・演出・シナリオ3-15	実写撮影で1分～3分ぐらいの作品を作る5	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	アイデア・ストーリー② (後期)	担当教員名	増田
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) 自分のやりたい企画と現代社会を比較考察し、映像制作演出に必要な絵コンテの制作やコンセプトを作る。そのコンセプトに沿ってキャラクターを設定し、世界観を作る。「物語を描く」「作品やイベントを企画する」「映像演出を含めた表現の考察」。 (到達目標) 学生のコミュニケーション能力の向上。「物語を描く」「作品やイベントを企画する」「映像演出を含めた表現の考察」ができるようになる。			
	見出し	内容	
1	企画・演出・シナリオ4-1	作品分析。オススメ映画をもちよって、ストーリー上で解析 1	
2	企画・演出・シナリオ4-2	作品分析。オススメ映画をもちよって、ストーリー上で解析2	
3	企画・演出・シナリオ4-3	作品分析。オススメ映画をもちよって、ストーリー上で解析3	
4	企画・演出・シナリオ4-4	作品分析。オススメ映画をもちよって、ストーリー上で解析4	
5	企画・演出・シナリオ4-5	作品分析。オススメ映画をもちよって、ストーリー上で解析5	
6	企画・演出・シナリオ4-6	作品分析。オススメ映画をもちよって、ストーリー上で解析6	
7	企画・演出・シナリオ4-7	作品分析。オススメ映画をもちよって、ストーリー上で解析7	
8	企画・演出・シナリオ4-8	作品分析。映画をもちよって、演出上で解析。演出をを分析する力をつける 1	
9	企画・演出・シナリオ4-9	作品分析。映画をもちよって、演出上で解析。演出をを分析する力をつける 2	
10	企画・演出・シナリオ4-10	作品分析。映画をもちよって、演出上で解析。演出をを分析する力をつける 3	
11	企画・演出・シナリオ4-11	作品分析。映画をもちよって、演出上で解析。演出をを分析する力をつける4	
12	企画・演出・シナリオ4-12	作品分析。映画をもちよって、演出上で解析。演出をを分析する力をつける5	
13	企画・演出・シナリオ4-13	作品分析。映画をもちよって、演出上で解析。演出をを分析する力をつける6	
14	企画・演出・シナリオ4-14	作品分析。映画をもちよって、演出上で解析。演出をを分析する力をつける7	
15	企画・演出・シナリオ4-15	作品分析。映画をもちよって、演出上で解析。演出をを分析する力をつける8	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	企画 (前期)	担当教員名	増田
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) 自分のやりたい企画と現代社会を比較考察し、映像制作演出に必要な絵コンテの制作やコンセプトを作る。そのコンセプトに沿ってキャラクターを設定し、世界観を作る。「物語を描く」「作品やイベントを企画する」「映像演出を含めた表現の考察」。 (到達目標) 学生のコミュニケーション能力の向上。「物語を描く」「作品やイベントを企画する」「映像演出を含めた表現の考察」ができるようになる。			
	見出し	内容	
1	企画1-1	企画考案について	
2	企画1-2	個別企画ブレスト①	
3	企画1-3	個別企画ブレスト②	
4	企画1-4	個別企画ブレスト③	
5	企画1-5	個別企画精査・集約①	
6	企画1-6	個別企画精査・集約②	
7	企画1-7	個別企画精査・集約③	
8	企画1-8	個別企画とりまとめ①	
9	企画1-9	個別企画とりまとめ②	
10	企画1-10	個別企画書作成①	
11	企画1-11	個別企画書作成②	
12	企画1-12	個別企画書作成③	
13	企画1-13	個別企画プレゼン①	
14	企画1-14	個別企画プレゼン②	
15	企画1-15	個別企画プレゼン③	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	企画 (後期)	担当教員名	増田
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) 自分のやりたい企画と現代社会を比較考察し、映像制作演出に必要な絵コンテの制作やコンセプトを作る。そのコンセプトに沿ってキャラクターを設定し、世界観を作る。「物語を描く」「作品やイベントを企画する」「映像演出を含めた表現の考察」。 (到達目標) 学生のコミュニケーション能力の向上。「物語を描く」「作品やイベントを企画する」「映像演出を含めた表現の考察」ができるようになる。			
	見出し	内容	
1	企画2-1	グループ企画考案について	
2	企画2-2	グループディスカッション実践－企画ブレスト①	
3	企画2-3	グループディスカッション実践－企画ブレスト②	
4	企画2-4	グループディスカッション実践－企画ブレスト③	
5	企画2-5	グループディスカッション実践－企画精査・集約①	
6	企画2-6	グループディスカッション実践－企画精査・集約②	
7	企画2-7	グループディスカッション実践－企画精査・集約③	
8	企画2-8	グループディスカッション実践－企画とりまとめ①	
9	企画2-9	グループディスカッション実践－企画とりまとめ②	
10	企画2-10	グループディスカッション実践－企画書作成①	
11	企画2-11	グループディスカッション実践－企画書作成②	
12	企画2-12	グループディスカッション実践－企画書作成③	
13	企画2-13	グループディスカッション実践－企画プレゼン①	
14	企画2-14	グループディスカッション実践－企画プレゼン②	
15	企画2-15	グループディスカッション実践－企画プレゼン③	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	企画 (前期)	担当教員名	増田
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) 自分のやりたい企画と現代社会を比較考察し、映像制作演出に必要な絵コンテの制作やコンセプトを作る。そのコンセプトに沿ってキャラクターを設定し、世界観を作る。「物語を描く」「作品やイベントを企画する」「映像演出を含めた表現の考察」。 (到達目標) 学生のコミュニケーション能力の向上。「物語を描く」「作品やイベントを企画する」「映像演出を含めた表現の考察」ができるようになる。			
	見出し	内容	
1	企画1-1	企画考案について	
2	企画1-2	個別企画ブレスト①	
3	企画1-3	個別企画ブレスト②	
4	企画1-4	個別企画ブレスト③	
5	企画1-5	個別企画精査・集約①	
6	企画1-6	個別企画精査・集約②	
7	企画1-7	個別企画精査・集約③	
8	企画1-8	個別企画とりまとめ①	
9	企画1-9	個別企画とりまとめ②	
10	企画1-10	個別企画書作成①	
11	企画1-11	個別企画書作成②	
12	企画1-12	個別企画書作成③	
13	企画1-13	個別企画プレゼン①	
14	企画1-14	個別企画プレゼン②	
15	企画1-15	個別企画プレゼン③	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	企画 (後期)	担当教員名	増田
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) 自分のやりたい企画と現代社会を比較考察し、映像制作演出に必要な絵コンテの制作やコンセプトを作る。そのコンセプトに沿ってキャラクターを設定し、世界観を作る。「物語を描く」「作品やイベントを企画する」「映像演出を含めた表現の考察」。 (到達目標) 学生のコミュニケーション能力の向上。「物語を描く」「作品やイベントを企画する」「映像演出を含めた表現の考察」ができるようになる。			
	見出し	内容	
1	企画2-1	グループ企画考案について	
2	企画2-2	グループディスカッション実践－企画ブレスト①	
3	企画2-3	グループディスカッション実践－企画ブレスト②	
4	企画2-4	グループディスカッション実践－企画ブレスト③	
5	企画2-5	グループディスカッション実践－企画精査・集約①	
6	企画2-6	グループディスカッション実践－企画精査・集約②	
7	企画2-7	グループディスカッション実践－企画精査・集約③	
8	企画2-8	グループディスカッション実践－企画とりまとめ①	
9	企画2-9	グループディスカッション実践－企画とりまとめ②	
10	企画2-10	グループディスカッション実践－企画書作成①	
11	企画2-11	グループディスカッション実践－企画書作成②	
12	企画2-12	グループディスカッション実践－企画書作成③	
13	企画2-13	グループディスカッション実践－企画プレゼン①	
14	企画2-14	グループディスカッション実践－企画プレゼン②	
15	企画2-15	グループディスカッション実践－企画プレゼン③	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ポートフォリオ制作① (前期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) 各自が学習のテーマと目的をもって行う授業 (到達目標) 将来の目標に対して、各自が学習のテーマと目的をもって行う行為に限る履修している授業に関連する課題に対しておこなうこと。			
	見出し	内容	
1	ポートフォリオ制作1-1	課題、目標を決める①	
2	ポートフォリオ制作1-2	課題、目標を決める②	
3	ポートフォリオ制作1-3	課題、目標を決める③	
4	ポートフォリオ制作1-4	ポートフォリオ、課題作成①	
5	ポートフォリオ制作1-5	ポートフォリオ、課題作成②	
6	ポートフォリオ制作1-6	ポートフォリオ、課題作成③	
7	ポートフォリオ制作1-7	ポートフォリオ、課題作成④	
8	ポートフォリオ制作1-8	ポートフォリオ、課題作成⑤	
9	ポートフォリオ制作1-9	ポートフォリオ、課題作成⑥	
10	ポートフォリオ制作1-10	ポートフォリオ、課題作成⑦	
11	ポートフォリオ制作1-11	ポートフォリオ、課題作成⑧	
12	ポートフォリオ制作1-12	ポートフォリオ、課題作成⑨	
13	ポートフォリオ制作1-13	ポートフォリオ、課題作成⑩	
14	ポートフォリオ制作1-14	ポートフォリオ、課題作成⑪	
15	ポートフォリオ制作1-15	ポートフォリオ、課題作成⑫	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ポートフォリオ制作① (後期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) 各自が学習のテーマと目的をもって行う授業 (到達目標) 将来の目標に対して、各自が学習のテーマと目的をもって行う行為に限る履修している授業に関連する課題に対しておこなうこと。			
	見出し	内容	
1	ポートフォリオ制作2-1	課題、目標を決める①	
2	ポートフォリオ制作2-2	課題、目標を決める②	
3	ポートフォリオ制作2-3	課題、目標を決める③	
4	ポートフォリオ制作2-4	ポートフォリオ、課題作成①	
5	ポートフォリオ制作2-5	ポートフォリオ、課題作成②	
6	ポートフォリオ制作2-6	ポートフォリオ、課題作成③	
7	ポートフォリオ制作2-7	ポートフォリオ、課題作成④	
8	ポートフォリオ制作2-8	ポートフォリオ、課題作成⑤	
9	ポートフォリオ制作2-9	ポートフォリオ、課題作成⑥	
10	ポートフォリオ制作2-10	ポートフォリオ、課題作成⑦	
11	ポートフォリオ制作2-11	ポートフォリオ、課題作成⑧	
12	ポートフォリオ制作2-12	ポートフォリオ、課題作成⑨	
13	ポートフォリオ制作2-13	ポートフォリオ、課題作成⑩	
14	ポートフォリオ制作2-14	ポートフォリオ、課題作成⑪	
15	ポートフォリオ制作2-15	ポートフォリオ、課題作成⑫	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ポートフォリオ制作① (前期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) 各自が学習のテーマと目的をもって行う授業 (到達目標) 将来の目標に対して、各自が学習のテーマと目的をもって行う行為に限る履修している授業に関連する課題に対しておこなうこと。			
	見出し	内容	
1	ポートフォリオ制作1-1	課題、目標を決める①	
2	ポートフォリオ制作1-2	課題、目標を決める②	
3	ポートフォリオ制作1-3	課題、目標を決める③	
4	ポートフォリオ制作1-4	ポートフォリオ、課題作成①	
5	ポートフォリオ制作1-5	ポートフォリオ、課題作成②	
6	ポートフォリオ制作1-6	ポートフォリオ、課題作成③	
7	ポートフォリオ制作1-7	ポートフォリオ、課題作成④	
8	ポートフォリオ制作1-8	ポートフォリオ、課題作成⑤	
9	ポートフォリオ制作1-9	ポートフォリオ、課題作成⑥	
10	ポートフォリオ制作1-10	ポートフォリオ、課題作成⑦	
11	ポートフォリオ制作1-11	ポートフォリオ、課題作成⑧	
12	ポートフォリオ制作1-12	ポートフォリオ、課題作成⑨	
13	ポートフォリオ制作1-13	ポートフォリオ、課題作成⑩	
14	ポートフォリオ制作1-14	ポートフォリオ、課題作成⑪	
15	ポートフォリオ制作1-15	ポートフォリオ、課題作成⑫	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ポートフォリオ制作① (後期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) 各自が学習のテーマと目的をもって行う授業 (到達目標) 将来の目標に対して、各自が学習のテーマと目的をもって行う行為に限る履修している授業に関連する課題に対しておこなうこと。			
	見出し	内容	
1	ポートフォリオ制作2-1	課題、目標を決める①	
2	ポートフォリオ制作2-2	課題、目標を決める②	
3	ポートフォリオ制作2-3	課題、目標を決める③	
4	ポートフォリオ制作2-4	ポートフォリオ、課題作成①	
5	ポートフォリオ制作2-5	ポートフォリオ、課題作成②	
6	ポートフォリオ制作2-6	ポートフォリオ、課題作成③	
7	ポートフォリオ制作2-7	ポートフォリオ、課題作成④	
8	ポートフォリオ制作2-8	ポートフォリオ、課題作成⑤	
9	ポートフォリオ制作2-9	ポートフォリオ、課題作成⑥	
10	ポートフォリオ制作2-10	ポートフォリオ、課題作成⑦	
11	ポートフォリオ制作2-11	ポートフォリオ、課題作成⑧	
12	ポートフォリオ制作2-12	ポートフォリオ、課題作成⑨	
13	ポートフォリオ制作2-13	ポートフォリオ、課題作成⑩	
14	ポートフォリオ制作2-14	ポートフォリオ、課題作成⑪	
15	ポートフォリオ制作2-15	ポートフォリオ、課題作成⑫	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ポートフォリオ制作② (前期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) 各自が学習のテーマと目的をもって行う授業 (到達目標) 将来の目標に対して、各自が学習のテーマと目的をもって行う行為に限る履修している授業に関連する課題に対しておこなうこと。			
	見出し	内容	
1	ポートフォリオ制作3-1	課題、目標を決める①	
2	ポートフォリオ制作3-2	課題、目標を決める②	
3	ポートフォリオ制作3-3	課題、目標を決める③	
4	ポートフォリオ制作3-4	ポートフォリオ、課題作成①	
5	ポートフォリオ制作3-5	ポートフォリオ、課題作成②	
6	ポートフォリオ制作3-6	ポートフォリオ、課題作成③	
7	ポートフォリオ制作3-7	ポートフォリオ、課題作成④	
8	ポートフォリオ制作3-8	ポートフォリオ、課題作成⑤	
9	ポートフォリオ制作3-9	ポートフォリオ、課題作成⑥	
10	ポートフォリオ制作3-10	ポートフォリオ、課題作成⑦	
11	ポートフォリオ制作3-11	ポートフォリオ、課題作成⑧	
12	ポートフォリオ制作3-12	ポートフォリオ、課題作成⑨	
13	ポートフォリオ制作3-13	ポートフォリオ、課題作成⑩	
14	ポートフォリオ制作3-14	ポートフォリオ、課題作成⑪	
15	ポートフォリオ制作3-15	ポートフォリオ、課題作成⑫	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ポートフォリオ制作② (後期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) 各自が学習のテーマと目的をもって行う授業 (到達目標) 将来の目標に対して、各自が学習のテーマと目的をもって行う行為に限る履修している授業に関連する課題に対しておこなうこと。			
	見出し	内容	
1	ポートフォリオ制作4-1	課題、目標を決める①	
2	ポートフォリオ制作4-2	課題、目標を決める②	
3	ポートフォリオ制作4-3	課題、目標を決める③	
4	ポートフォリオ制作4-4	ポートフォリオ、課題作成①	
5	ポートフォリオ制作4-5	ポートフォリオ、課題作成②	
6	ポートフォリオ制作4-6	ポートフォリオ、課題作成③	
7	ポートフォリオ制作4-7	ポートフォリオ、課題作成④	
8	ポートフォリオ制作4-8	ポートフォリオ、課題作成⑤	
9	ポートフォリオ制作4-9	ポートフォリオ、課題作成⑥	
10	ポートフォリオ制作4-10	ポートフォリオ、課題作成⑦	
11	ポートフォリオ制作4-11	ポートフォリオ、課題作成⑧	
12	ポートフォリオ制作4-12	ポートフォリオ、課題作成⑨	
13	ポートフォリオ制作4-13	ポートフォリオ、課題作成⑩	
14	ポートフォリオ制作4-14	ポートフォリオ、課題作成⑪	
15	ポートフォリオ制作4-15	ポートフォリオ、課題作成⑫	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ポートフォリオ制作② (前期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) 各自が学習のテーマと目的をもって行う授業 (到達目標) 将来の目標に対して、各自が学習のテーマと目的をもって行う行為に限る履修している授業に関連する課題に対しておこなうこと。			
	見出し	内容	
1	ポートフォリオ制作3-1	課題、目標を決める①	
2	ポートフォリオ制作3-2	課題、目標を決める②	
3	ポートフォリオ制作3-3	課題、目標を決める③	
4	ポートフォリオ制作3-4	ポートフォリオ、課題作成①	
5	ポートフォリオ制作3-5	ポートフォリオ、課題作成②	
6	ポートフォリオ制作3-6	ポートフォリオ、課題作成③	
7	ポートフォリオ制作3-7	ポートフォリオ、課題作成④	
8	ポートフォリオ制作3-8	ポートフォリオ、課題作成⑤	
9	ポートフォリオ制作3-9	ポートフォリオ、課題作成⑥	
10	ポートフォリオ制作3-10	ポートフォリオ、課題作成⑦	
11	ポートフォリオ制作3-11	ポートフォリオ、課題作成⑧	
12	ポートフォリオ制作3-12	ポートフォリオ、課題作成⑨	
13	ポートフォリオ制作3-13	ポートフォリオ、課題作成⑩	
14	ポートフォリオ制作3-14	ポートフォリオ、課題作成⑪	
15	ポートフォリオ制作3-15	ポートフォリオ、課題作成⑫	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ポートフォリオ制作② (後期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) 各自が学習のテーマと目的をもって行う授業 (到達目標) 将来の目標に対して、各自が学習のテーマと目的をもって行う行為に限る履修している授業に関連する課題に対しておこなうこと。			
	見出し	内容	
1	ポートフォリオ制作4-1	課題、目標を決める①	
2	ポートフォリオ制作4-2	課題、目標を決める②	
3	ポートフォリオ制作4-3	課題、目標を決める③	
4	ポートフォリオ制作4-4	ポートフォリオ、課題作成①	
5	ポートフォリオ制作4-5	ポートフォリオ、課題作成②	
6	ポートフォリオ制作4-6	ポートフォリオ、課題作成③	
7	ポートフォリオ制作4-7	ポートフォリオ、課題作成④	
8	ポートフォリオ制作4-8	ポートフォリオ、課題作成⑤	
9	ポートフォリオ制作4-9	ポートフォリオ、課題作成⑥	
10	ポートフォリオ制作4-10	ポートフォリオ、課題作成⑦	
11	ポートフォリオ制作4-11	ポートフォリオ、課題作成⑧	
12	ポートフォリオ制作4-12	ポートフォリオ、課題作成⑨	
13	ポートフォリオ制作4-13	ポートフォリオ、課題作成⑩	
14	ポートフォリオ制作4-14	ポートフォリオ、課題作成⑪	
15	ポートフォリオ制作4-15	ポートフォリオ、課題作成⑫	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ポートフォリオ制作③ (前期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) 各自が学習のテーマと目的をもって行う授業 (到達目標) 将来の目標に対して、各自が学習のテーマと目的をもって行う行為に限る履修している授業に関連する課題に対しておこなうこと。			
	見出し	内容	
1	ポートフォリオ制作5-1	課題、目標を決める①	
2	ポートフォリオ制作5-2	課題、目標を決める②	
3	ポートフォリオ制作5-3	課題、目標を決める③	
4	ポートフォリオ制作5-4	ポートフォリオ、課題作成①	
5	ポートフォリオ制作5-5	ポートフォリオ、課題作成②	
6	ポートフォリオ制作5-6	ポートフォリオ、課題作成③	
7	ポートフォリオ制作5-7	ポートフォリオ、課題作成④	
8	ポートフォリオ制作5-8	ポートフォリオ、課題作成⑤	
9	ポートフォリオ制作5-9	ポートフォリオ、課題作成⑥	
10	ポートフォリオ制作5-10	ポートフォリオ、課題作成⑦	
11	ポートフォリオ制作5-11	ポートフォリオ、課題作成⑧	
12	ポートフォリオ制作5-12	ポートフォリオ、課題作成⑨	
13	ポートフォリオ制作5-13	ポートフォリオ、課題作成⑩	
14	ポートフォリオ制作5-14	ポートフォリオ、課題作成⑪	
15	ポートフォリオ制作5-15	ポートフォリオ、課題作成⑫	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ポートフォリオ制作③ (後期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) 各自が学習のテーマと目的をもって行う授業 (到達目標) 将来の目標に対して、各自が学習のテーマと目的をもって行う行為に限る履修している授業に関連する課題に対しておこなうこと。			
	見出し	内容	
1	ポートフォリオ制作6-1	課題、目標を決める①	
2	ポートフォリオ制作6-2	課題、目標を決める②	
3	ポートフォリオ制作6-3	課題、目標を決める③	
4	ポートフォリオ制作6-4	ポートフォリオ、課題作成①	
5	ポートフォリオ制作6-5	ポートフォリオ、課題作成②	
6	ポートフォリオ制作6-6	ポートフォリオ、課題作成③	
7	ポートフォリオ制作6-7	ポートフォリオ、課題作成④	
8	ポートフォリオ制作6-8	ポートフォリオ、課題作成⑤	
9	ポートフォリオ制作6-9	ポートフォリオ、課題作成⑥	
10	ポートフォリオ制作6-10	ポートフォリオ、課題作成⑦	
11	ポートフォリオ制作6-11	ポートフォリオ、課題作成⑧	
12	ポートフォリオ制作6-12	ポートフォリオ、課題作成⑨	
13	ポートフォリオ制作6-13	ポートフォリオ、課題作成⑩	
14	ポートフォリオ制作6-14	ポートフォリオ、課題作成⑪	
15	ポートフォリオ制作6-15	ポートフォリオ、課題作成⑫	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ポートフォリオ制作③ (前期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) 各自が学習のテーマと目的をもって行う授業 (到達目標) 将来の目標に対して、各自が学習のテーマと目的をもって行う行為に限る履修している授業に関連する課題に対しておこなうこと。			
	見出し	内容	
1	ポートフォリオ制作5-1	課題、目標を決める①	
2	ポートフォリオ制作5-2	課題、目標を決める②	
3	ポートフォリオ制作5-3	課題、目標を決める③	
4	ポートフォリオ制作5-4	ポートフォリオ、課題作成①	
5	ポートフォリオ制作5-5	ポートフォリオ、課題作成②	
6	ポートフォリオ制作5-6	ポートフォリオ、課題作成③	
7	ポートフォリオ制作5-7	ポートフォリオ、課題作成④	
8	ポートフォリオ制作5-8	ポートフォリオ、課題作成⑤	
9	ポートフォリオ制作5-9	ポートフォリオ、課題作成⑥	
10	ポートフォリオ制作5-10	ポートフォリオ、課題作成⑦	
11	ポートフォリオ制作5-11	ポートフォリオ、課題作成⑧	
12	ポートフォリオ制作5-12	ポートフォリオ、課題作成⑨	
13	ポートフォリオ制作5-13	ポートフォリオ、課題作成⑩	
14	ポートフォリオ制作5-14	ポートフォリオ、課題作成⑪	
15	ポートフォリオ制作5-15	ポートフォリオ、課題作成⑫	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ポートフォリオ制作③ (後期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) 各自が学習のテーマと目的をもって行う授業 (到達目標) 将来の目標に対して、各自が学習のテーマと目的をもって行う行為に限る履修している授業に関連する課題に対しておこなうこと。			
	見出し	内容	
1	ポートフォリオ制作6-1	課題、目標を決める①	
2	ポートフォリオ制作6-2	課題、目標を決める②	
3	ポートフォリオ制作6-3	課題、目標を決める③	
4	ポートフォリオ制作6-4	ポートフォリオ、課題作成①	
5	ポートフォリオ制作6-5	ポートフォリオ、課題作成②	
6	ポートフォリオ制作6-6	ポートフォリオ、課題作成③	
7	ポートフォリオ制作6-7	ポートフォリオ、課題作成④	
8	ポートフォリオ制作6-8	ポートフォリオ、課題作成⑤	
9	ポートフォリオ制作6-9	ポートフォリオ、課題作成⑥	
10	ポートフォリオ制作6-10	ポートフォリオ、課題作成⑦	
11	ポートフォリオ制作6-11	ポートフォリオ、課題作成⑧	
12	ポートフォリオ制作6-12	ポートフォリオ、課題作成⑨	
13	ポートフォリオ制作6-13	ポートフォリオ、課題作成⑩	
14	ポートフォリオ制作6-14	ポートフォリオ、課題作成⑪	
15	ポートフォリオ制作6-15	ポートフォリオ、課題作成⑫	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ポートフォリオ制作④ (前期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) 各自が学習のテーマと目的をもって行う授業 (到達目標) 将来の目標に対して、各自が学習のテーマと目的をもって行う行為に限る履修している授業に関連する課題に対しておこなうこと。			
	見出し	内容	
1	ポートフォリオ制作7-1	課題、目標を決める①	
2	ポートフォリオ制作7-2	課題、目標を決める②	
3	ポートフォリオ制作7-3	課題、目標を決める③	
4	ポートフォリオ制作7-4	ポートフォリオ、課題作成①	
5	ポートフォリオ制作7-5	ポートフォリオ、課題作成②	
6	ポートフォリオ制作7-6	ポートフォリオ、課題作成③	
7	ポートフォリオ制作7-7	ポートフォリオ、課題作成④	
8	ポートフォリオ制作7-8	ポートフォリオ、課題作成⑤	
9	ポートフォリオ制作7-9	ポートフォリオ、課題作成⑥	
10	ポートフォリオ制作7-10	ポートフォリオ、課題作成⑦	
11	ポートフォリオ制作7-11	ポートフォリオ、課題作成⑧	
12	ポートフォリオ制作7-12	ポートフォリオ、課題作成⑨	
13	ポートフォリオ制作7-13	ポートフォリオ、課題作成⑩	
14	ポートフォリオ制作7-14	ポートフォリオ、課題作成⑪	
15	ポートフォリオ制作7-15	ポートフォリオ、課題作成⑫	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ポートフォリオ制作④ (後期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) 各自が学習のテーマと目的をもって行う授業 (到達目標) 将来の目標に対して、各自が学習のテーマと目的をもって行う行為に限る履修している授業に関連する課題に対しておこなうこと。			
	見出し	内容	
1	ポートフォリオ制作8-1	課題、目標を決める①	
2	ポートフォリオ制作8-2	課題、目標を決める②	
3	ポートフォリオ制作8-3	課題、目標を決める③	
4	ポートフォリオ制作8-4	ポートフォリオ、課題作成①	
5	ポートフォリオ制作8-5	ポートフォリオ、課題作成②	
6	ポートフォリオ制作8-6	ポートフォリオ、課題作成③	
7	ポートフォリオ制作8-7	ポートフォリオ、課題作成④	
8	ポートフォリオ制作8-8	ポートフォリオ、課題作成⑤	
9	ポートフォリオ制作8-9	ポートフォリオ、課題作成⑥	
10	ポートフォリオ制作8-10	ポートフォリオ、課題作成⑦	
11	ポートフォリオ制作8-11	ポートフォリオ、課題作成⑧	
12	ポートフォリオ制作8-12	ポートフォリオ、課題作成⑨	
13	ポートフォリオ制作8-13	ポートフォリオ、課題作成⑩	
14	ポートフォリオ制作8-14	ポートフォリオ、課題作成⑪	
15	ポートフォリオ制作8-15	ポートフォリオ、課題作成⑫	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ポートフォリオ制作④ (前期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) 各自が学習のテーマと目的をもって行う授業 (到達目標) 将来の目標に対して、各自が学習のテーマと目的をもって行う行為に限る履修している授業に関連する課題に対しておこなうこと。			
	見出し	内容	
1	ポートフォリオ制作7-1	課題、目標を決める①	
2	ポートフォリオ制作7-2	課題、目標を決める②	
3	ポートフォリオ制作7-3	課題、目標を決める③	
4	ポートフォリオ制作7-4	ポートフォリオ、課題作成①	
5	ポートフォリオ制作7-5	ポートフォリオ、課題作成②	
6	ポートフォリオ制作7-6	ポートフォリオ、課題作成③	
7	ポートフォリオ制作7-7	ポートフォリオ、課題作成④	
8	ポートフォリオ制作7-8	ポートフォリオ、課題作成⑤	
9	ポートフォリオ制作7-9	ポートフォリオ、課題作成⑥	
10	ポートフォリオ制作7-10	ポートフォリオ、課題作成⑦	
11	ポートフォリオ制作7-11	ポートフォリオ、課題作成⑧	
12	ポートフォリオ制作7-12	ポートフォリオ、課題作成⑨	
13	ポートフォリオ制作7-13	ポートフォリオ、課題作成⑩	
14	ポートフォリオ制作7-14	ポートフォリオ、課題作成⑪	
15	ポートフォリオ制作7-15	ポートフォリオ、課題作成⑫	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ポートフォリオ制作④ (後期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) 各自が学習のテーマと目的をもって行う授業 (到達目標) 将来の目標に対して、各自が学習のテーマと目的をもって行う行為に限る履修している授業に関連する課題に対しておこなうこと。			
	見出し	内容	
1	ポートフォリオ制作8-1	課題、目標を決める①	
2	ポートフォリオ制作8-2	課題、目標を決める②	
3	ポートフォリオ制作8-3	課題、目標を決める③	
4	ポートフォリオ制作8-4	ポートフォリオ、課題作成①	
5	ポートフォリオ制作8-5	ポートフォリオ、課題作成②	
6	ポートフォリオ制作8-6	ポートフォリオ、課題作成③	
7	ポートフォリオ制作8-7	ポートフォリオ、課題作成④	
8	ポートフォリオ制作8-8	ポートフォリオ、課題作成⑤	
9	ポートフォリオ制作8-9	ポートフォリオ、課題作成⑥	
10	ポートフォリオ制作8-10	ポートフォリオ、課題作成⑦	
11	ポートフォリオ制作8-11	ポートフォリオ、課題作成⑧	
12	ポートフォリオ制作8-12	ポートフォリオ、課題作成⑨	
13	ポートフォリオ制作8-13	ポートフォリオ、課題作成⑩	
14	ポートフォリオ制作8-14	ポートフォリオ、課題作成⑪	
15	ポートフォリオ制作8-15	ポートフォリオ、課題作成⑫	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ポートフォリオ制作⑤ (前期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) 各自が学習のテーマと目的をもって行う授業 (到達目標) 将来の目標に対して、各自が学習のテーマと目的をもって行う行為に限る履修している授業に関連する課題に対しておこなうこと。			
	見出し	内容	
1	ポートフォリオ制作9-1	課題、目標を決める①	
2	ポートフォリオ制作9-2	課題、目標を決める②	
3	ポートフォリオ制作9-3	課題、目標を決める③	
4	ポートフォリオ制作9-4	ポートフォリオ、課題作成①	
5	ポートフォリオ制作9-5	ポートフォリオ、課題作成②	
6	ポートフォリオ制作9-6	ポートフォリオ、課題作成③	
7	ポートフォリオ制作9-7	ポートフォリオ、課題作成④	
8	ポートフォリオ制作9-8	ポートフォリオ、課題作成⑤	
9	ポートフォリオ制作9-9	ポートフォリオ、課題作成⑥	
10	ポートフォリオ制作9-10	ポートフォリオ、課題作成⑦	
11	ポートフォリオ制作9-11	ポートフォリオ、課題作成⑧	
12	ポートフォリオ制作9-12	ポートフォリオ、課題作成⑨	
13	ポートフォリオ制作9-13	ポートフォリオ、課題作成⑩	
14	ポートフォリオ制作9-14	ポートフォリオ、課題作成⑪	
15	ポートフォリオ制作9-15	ポートフォリオ、課題作成⑫	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ポートフォリオ制作⑤ (後期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) 各自が学習のテーマと目的をもって行う授業 (到達目標) 将来の目標に対して、各自が学習のテーマと目的をもって行う行為に限る履修している授業に関連する課題に対しておこなうこと。			
	見出し	内容	
1	ポートフォリオ制作10-1	課題、目標を決める①	
2	ポートフォリオ制作10-2	課題、目標を決める②	
3	ポートフォリオ制作10-3	課題、目標を決める③	
4	ポートフォリオ制作10-4	ポートフォリオ、課題作成①	
5	ポートフォリオ制作10-5	ポートフォリオ、課題作成②	
6	ポートフォリオ制作10-6	ポートフォリオ、課題作成③	
7	ポートフォリオ制作10-7	ポートフォリオ、課題作成④	
8	ポートフォリオ制作10-8	ポートフォリオ、課題作成⑤	
9	ポートフォリオ制作10-9	ポートフォリオ、課題作成⑥	
10	ポートフォリオ制作10-10	ポートフォリオ、課題作成⑦	
11	ポートフォリオ制作10-11	ポートフォリオ、課題作成⑧	
12	ポートフォリオ制作10-12	ポートフォリオ、課題作成⑨	
13	ポートフォリオ制作10-13	ポートフォリオ、課題作成⑩	
14	ポートフォリオ制作10-14	ポートフォリオ、課題作成⑪	
15	ポートフォリオ制作10-15	ポートフォリオ、課題作成⑫	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ポートフォリオ制作⑤ (前期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) 各自が学習のテーマと目的をもって行う授業 (到達目標) 将来の目標に対して、各自が学習のテーマと目的をもって行う行為に限る履修している授業に関連する課題に対しておこなうこと。			
	見出し	内容	
1	ポートフォリオ制作9-1	課題、目標を決める①	
2	ポートフォリオ制作9-2	課題、目標を決める②	
3	ポートフォリオ制作9-3	課題、目標を決める③	
4	ポートフォリオ制作9-4	ポートフォリオ、課題作成①	
5	ポートフォリオ制作9-5	ポートフォリオ、課題作成②	
6	ポートフォリオ制作9-6	ポートフォリオ、課題作成③	
7	ポートフォリオ制作9-7	ポートフォリオ、課題作成④	
8	ポートフォリオ制作9-8	ポートフォリオ、課題作成⑤	
9	ポートフォリオ制作9-9	ポートフォリオ、課題作成⑥	
10	ポートフォリオ制作9-10	ポートフォリオ、課題作成⑦	
11	ポートフォリオ制作9-11	ポートフォリオ、課題作成⑧	
12	ポートフォリオ制作9-12	ポートフォリオ、課題作成⑨	
13	ポートフォリオ制作9-13	ポートフォリオ、課題作成⑩	
14	ポートフォリオ制作9-14	ポートフォリオ、課題作成⑪	
15	ポートフォリオ制作9-15	ポートフォリオ、課題作成⑫	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ポートフォリオ制作⑤ (後期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) 各自が学習のテーマと目的をもって行う授業 (到達目標) 将来の目標に対して、各自が学習のテーマと目的をもって行う行為に限る履修している授業に関連する課題に対しておこなうこと。			
	見出し	内容	
1	ポートフォリオ制作10-1	課題、目標を決める①	
2	ポートフォリオ制作10-2	課題、目標を決める②	
3	ポートフォリオ制作10-3	課題、目標を決める③	
4	ポートフォリオ制作10-4	ポートフォリオ、課題作成①	
5	ポートフォリオ制作10-5	ポートフォリオ、課題作成②	
6	ポートフォリオ制作10-6	ポートフォリオ、課題作成③	
7	ポートフォリオ制作10-7	ポートフォリオ、課題作成④	
8	ポートフォリオ制作10-8	ポートフォリオ、課題作成⑤	
9	ポートフォリオ制作10-9	ポートフォリオ、課題作成⑥	
10	ポートフォリオ制作10-10	ポートフォリオ、課題作成⑦	
11	ポートフォリオ制作10-11	ポートフォリオ、課題作成⑧	
12	ポートフォリオ制作10-12	ポートフォリオ、課題作成⑨	
13	ポートフォリオ制作10-13	ポートフォリオ、課題作成⑩	
14	ポートフォリオ制作10-14	ポートフォリオ、課題作成⑪	
15	ポートフォリオ制作10-15	ポートフォリオ、課題作成⑫	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ポートフォリオ制作⑥ (前期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) 各自が学習のテーマと目的をもって行う授業 (到達目標) 将来の目標に対して、各自が学習のテーマと目的をもって行う行為に限る履修している授業に関連する課題に対しておこなうこと。			
	見出し	内容	
1	ポートフォリオ制作11-1	課題、目標を決める①	
2	ポートフォリオ制作11-2	課題、目標を決める②	
3	ポートフォリオ制作11-3	課題、目標を決める③	
4	ポートフォリオ制作11-4	ポートフォリオ、課題作成①	
5	ポートフォリオ制作11-5	ポートフォリオ、課題作成②	
6	ポートフォリオ制作11-6	ポートフォリオ、課題作成③	
7	ポートフォリオ制作11-7	ポートフォリオ、課題作成④	
8	ポートフォリオ制作11-8	ポートフォリオ、課題作成⑤	
9	ポートフォリオ制作11-9	ポートフォリオ、課題作成⑥	
10	ポートフォリオ制作11-10	ポートフォリオ、課題作成⑦	
11	ポートフォリオ制作11-11	ポートフォリオ、課題作成⑧	
12	ポートフォリオ制作11-12	ポートフォリオ、課題作成⑨	
13	ポートフォリオ制作11-13	ポートフォリオ、課題作成⑩	
14	ポートフォリオ制作11-14	ポートフォリオ、課題作成⑪	
15	ポートフォリオ制作11-15	ポートフォリオ、課題作成⑫	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ポートフォリオ制作⑥ (前期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) 各自が学習のテーマと目的をもって行う授業 (到達目標) 将来の目標に対して、各自が学習のテーマと目的をもって行う行為に限る履修している授業に関連する課題に対しておこなうこと。			
	見出し	内容	
1	ポートフォリオ制作12-1	課題、目標を決める①	
2	ポートフォリオ制作12-2	課題、目標を決める②	
3	ポートフォリオ制作12-3	課題、目標を決める③	
4	ポートフォリオ制作12-4	ポートフォリオ、課題作成①	
5	ポートフォリオ制作12-5	ポートフォリオ、課題作成②	
6	ポートフォリオ制作12-6	ポートフォリオ、課題作成③	
7	ポートフォリオ制作12-7	ポートフォリオ、課題作成④	
8	ポートフォリオ制作12-8	ポートフォリオ、課題作成⑤	
9	ポートフォリオ制作12-9	ポートフォリオ、課題作成⑥	
10	ポートフォリオ制作12-10	ポートフォリオ、課題作成⑦	
11	ポートフォリオ制作12-11	ポートフォリオ、課題作成⑧	
12	ポートフォリオ制作12-12	ポートフォリオ、課題作成⑨	
13	ポートフォリオ制作12-13	ポートフォリオ、課題作成⑩	
14	ポートフォリオ制作12-14	ポートフォリオ、課題作成⑪	
15	ポートフォリオ制作12-15	ポートフォリオ、課題作成⑫	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ポートフォリオ制作⑥ (前期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) 各自が学習のテーマと目的をもって行う授業 (到達目標) 将来の目標に対して、各自が学習のテーマと目的をもって行う行為に限る履修している授業に関連する課題に対しておこなうこと。			
	見出し	内容	
1	ポートフォリオ制作11-1	課題、目標を決める①	
2	ポートフォリオ制作11-2	課題、目標を決める②	
3	ポートフォリオ制作11-3	課題、目標を決める③	
4	ポートフォリオ制作11-4	ポートフォリオ、課題作成①	
5	ポートフォリオ制作11-5	ポートフォリオ、課題作成②	
6	ポートフォリオ制作11-6	ポートフォリオ、課題作成③	
7	ポートフォリオ制作11-7	ポートフォリオ、課題作成④	
8	ポートフォリオ制作11-8	ポートフォリオ、課題作成⑤	
9	ポートフォリオ制作11-9	ポートフォリオ、課題作成⑥	
10	ポートフォリオ制作11-10	ポートフォリオ、課題作成⑦	
11	ポートフォリオ制作11-11	ポートフォリオ、課題作成⑧	
12	ポートフォリオ制作11-12	ポートフォリオ、課題作成⑨	
13	ポートフォリオ制作11-13	ポートフォリオ、課題作成⑩	
14	ポートフォリオ制作11-14	ポートフォリオ、課題作成⑪	
15	ポートフォリオ制作11-15	ポートフォリオ、課題作成⑫	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ポートフォリオ制作⑥ (前期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) 各自が学習のテーマと目的をもって行う授業 (到達目標) 将来の目標に対して、各自が学習のテーマと目的をもって行う行為に限る履修している授業に関連する課題に対しておこなうこと。			
	見出し	内容	
1	ポートフォリオ制作12-1	課題、目標を決める①	
2	ポートフォリオ制作12-2	課題、目標を決める②	
3	ポートフォリオ制作12-3	課題、目標を決める③	
4	ポートフォリオ制作12-4	ポートフォリオ、課題作成①	
5	ポートフォリオ制作12-5	ポートフォリオ、課題作成②	
6	ポートフォリオ制作12-6	ポートフォリオ、課題作成③	
7	ポートフォリオ制作12-7	ポートフォリオ、課題作成④	
8	ポートフォリオ制作12-8	ポートフォリオ、課題作成⑤	
9	ポートフォリオ制作12-9	ポートフォリオ、課題作成⑥	
10	ポートフォリオ制作12-10	ポートフォリオ、課題作成⑦	
11	ポートフォリオ制作12-11	ポートフォリオ、課題作成⑧	
12	ポートフォリオ制作12-12	ポートフォリオ、課題作成⑨	
13	ポートフォリオ制作12-13	ポートフォリオ、課題作成⑩	
14	ポートフォリオ制作12-14	ポートフォリオ、課題作成⑪	
15	ポートフォリオ制作12-15	ポートフォリオ、課題作成⑫	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ポートフォリオ制作⑦ (前期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) 各自が学習のテーマと目的をもって行う授業 (到達目標) 将来の目標に対して、各自が学習のテーマと目的をもって行う行為に限る履修している授業に関連する課題に対しておこなうこと。			
	見出し	内容	
1	ポートフォリオ制作13-1	課題、目標を決める①	
2	ポートフォリオ制作13-2	課題、目標を決める②	
3	ポートフォリオ制作13-3	課題、目標を決める③	
4	ポートフォリオ制作13-4	ポートフォリオ、課題作成①	
5	ポートフォリオ制作13-5	ポートフォリオ、課題作成②	
6	ポートフォリオ制作13-6	ポートフォリオ、課題作成③	
7	ポートフォリオ制作13-7	ポートフォリオ、課題作成④	
8	ポートフォリオ制作13-8	ポートフォリオ、課題作成⑤	
9	ポートフォリオ制作13-9	ポートフォリオ、課題作成⑥	
10	ポートフォリオ制作13-10	ポートフォリオ、課題作成⑦	
11	ポートフォリオ制作13-11	ポートフォリオ、課題作成⑧	
12	ポートフォリオ制作13-12	ポートフォリオ、課題作成⑨	
13	ポートフォリオ制作13-13	ポートフォリオ、課題作成⑩	
14	ポートフォリオ制作13-14	ポートフォリオ、課題作成⑪	
15	ポートフォリオ制作13-15	ポートフォリオ、課題作成⑫	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ポートフォリオ制作⑦ (後期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) 各自が学習のテーマと目的をもって行う授業 (到達目標) 将来の目標に対して、各自が学習のテーマと目的をもって行う行為に限る履修している授業に関連する課題に対しておこなうこと。			
	見出し	内容	
1	ポートフォリオ制作14-1	課題、目標を決める①	
2	ポートフォリオ制作14-2	課題、目標を決める②	
3	ポートフォリオ制作14-3	課題、目標を決める③	
4	ポートフォリオ制作14-4	ポートフォリオ、課題作成①	
5	ポートフォリオ制作14-5	ポートフォリオ、課題作成②	
6	ポートフォリオ制作14-6	ポートフォリオ、課題作成③	
7	ポートフォリオ制作14-7	ポートフォリオ、課題作成④	
8	ポートフォリオ制作14-8	ポートフォリオ、課題作成⑤	
9	ポートフォリオ制作14-9	ポートフォリオ、課題作成⑥	
10	ポートフォリオ制作14-10	ポートフォリオ、課題作成⑦	
11	ポートフォリオ制作14-11	ポートフォリオ、課題作成⑧	
12	ポートフォリオ制作14-12	ポートフォリオ、課題作成⑨	
13	ポートフォリオ制作14-13	ポートフォリオ、課題作成⑩	
14	ポートフォリオ制作14-14	ポートフォリオ、課題作成⑪	
15	ポートフォリオ制作14-15	ポートフォリオ、課題作成⑫	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ポートフォリオ制作⑦ (前期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) 各自が学習のテーマと目的をもって行う授業 (到達目標) 将来の目標に対して、各自が学習のテーマと目的をもって行う行為に限る履修している授業に関連する課題に対しておこなうこと。			
	見出し	内容	
1	ポートフォリオ制作13-1	課題、目標を決める①	
2	ポートフォリオ制作13-2	課題、目標を決める②	
3	ポートフォリオ制作13-3	課題、目標を決める③	
4	ポートフォリオ制作13-4	ポートフォリオ、課題作成①	
5	ポートフォリオ制作13-5	ポートフォリオ、課題作成②	
6	ポートフォリオ制作13-6	ポートフォリオ、課題作成③	
7	ポートフォリオ制作13-7	ポートフォリオ、課題作成④	
8	ポートフォリオ制作13-8	ポートフォリオ、課題作成⑤	
9	ポートフォリオ制作13-9	ポートフォリオ、課題作成⑥	
10	ポートフォリオ制作13-10	ポートフォリオ、課題作成⑦	
11	ポートフォリオ制作13-11	ポートフォリオ、課題作成⑧	
12	ポートフォリオ制作13-12	ポートフォリオ、課題作成⑨	
13	ポートフォリオ制作13-13	ポートフォリオ、課題作成⑩	
14	ポートフォリオ制作13-14	ポートフォリオ、課題作成⑪	
15	ポートフォリオ制作13-15	ポートフォリオ、課題作成⑫	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ポートフォリオ制作⑦ (後期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) 各自が学習のテーマと目的をもって行う授業 (到達目標) 将来の目標に対して、各自が学習のテーマと目的をもって行う行為に限る履修している授業に関連する課題に対しておこなうこと。			
	見出し	内容	
1	ポートフォリオ制作14-1	課題、目標を決める①	
2	ポートフォリオ制作14-2	課題、目標を決める②	
3	ポートフォリオ制作14-3	課題、目標を決める③	
4	ポートフォリオ制作14-4	ポートフォリオ、課題作成①	
5	ポートフォリオ制作14-5	ポートフォリオ、課題作成②	
6	ポートフォリオ制作14-6	ポートフォリオ、課題作成③	
7	ポートフォリオ制作14-7	ポートフォリオ、課題作成④	
8	ポートフォリオ制作14-8	ポートフォリオ、課題作成⑤	
9	ポートフォリオ制作14-9	ポートフォリオ、課題作成⑥	
10	ポートフォリオ制作14-10	ポートフォリオ、課題作成⑦	
11	ポートフォリオ制作14-11	ポートフォリオ、課題作成⑧	
12	ポートフォリオ制作14-12	ポートフォリオ、課題作成⑨	
13	ポートフォリオ制作14-13	ポートフォリオ、課題作成⑩	
14	ポートフォリオ制作14-14	ポートフォリオ、課題作成⑪	
15	ポートフォリオ制作14-15	ポートフォリオ、課題作成⑫	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ポートフォリオ制作⑧ (前期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) 各自が学習のテーマと目的をもって行う授業 (到達目標) 将来の目標に対して、各自が学習のテーマと目的をもって行う行為に限る履修している授業に関連する課題に対しておこなうこと。			
	見出し	内容	
1	ポートフォリオ制作15-1	課題、目標を決める①	
2	ポートフォリオ制作15-2	課題、目標を決める②	
3	ポートフォリオ制作15-3	課題、目標を決める③	
4	ポートフォリオ制作15-4	ポートフォリオ、課題作成①	
5	ポートフォリオ制作15-5	ポートフォリオ、課題作成②	
6	ポートフォリオ制作15-6	ポートフォリオ、課題作成③	
7	ポートフォリオ制作15-7	ポートフォリオ、課題作成④	
8	ポートフォリオ制作15-8	ポートフォリオ、課題作成⑤	
9	ポートフォリオ制作15-9	ポートフォリオ、課題作成⑥	
10	ポートフォリオ制作15-10	ポートフォリオ、課題作成⑦	
11	ポートフォリオ制作15-11	ポートフォリオ、課題作成⑧	
12	ポートフォリオ制作15-12	ポートフォリオ、課題作成⑨	
13	ポートフォリオ制作15-13	ポートフォリオ、課題作成⑩	
14	ポートフォリオ制作15-14	ポートフォリオ、課題作成⑪	
15	ポートフォリオ制作15-15	ポートフォリオ、課題作成⑫	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ポートフォリオ制作⑧ (後期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	1
(授業内容) 各自が学習のテーマと目的をもって行う授業 (到達目標) 将来の目標に対して、各自が学習のテーマと目的をもって行う行為に限る履修している授業に関連する課題に対しておこなうこと。			
	見出し	内容	
1	ポートフォリオ制作16-1	課題、目標を決める①	
2	ポートフォリオ制作16-2	課題、目標を決める②	
3	ポートフォリオ制作16-3	課題、目標を決める③	
4	ポートフォリオ制作16-4	ポートフォリオ、課題作成①	
5	ポートフォリオ制作16-5	ポートフォリオ、課題作成②	
6	ポートフォリオ制作16-6	ポートフォリオ、課題作成③	
7	ポートフォリオ制作16-7	ポートフォリオ、課題作成④	
8	ポートフォリオ制作16-8	ポートフォリオ、課題作成⑤	
9	ポートフォリオ制作16-9	ポートフォリオ、課題作成⑥	
10	ポートフォリオ制作16-10	ポートフォリオ、課題作成⑦	
11	ポートフォリオ制作16-11	ポートフォリオ、課題作成⑧	
12	ポートフォリオ制作16-12	ポートフォリオ、課題作成⑨	
13	ポートフォリオ制作16-13	ポートフォリオ、課題作成⑩	
14	ポートフォリオ制作16-14	ポートフォリオ、課題作成⑪	
15	ポートフォリオ制作16-15	ポートフォリオ、課題作成⑫	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ポートフォリオ制作⑧ (前期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) 各自が学習のテーマと目的をもって行う授業 (到達目標) 将来の目標に対して、各自が学習のテーマと目的をもって行う行為に限る履修している授業に関連する課題に対しておこなうこと。			
	見出し	内容	
1	ポートフォリオ制作15-1	課題、目標を決める①	
2	ポートフォリオ制作15-2	課題、目標を決める②	
3	ポートフォリオ制作15-3	課題、目標を決める③	
4	ポートフォリオ制作15-4	ポートフォリオ、課題作成①	
5	ポートフォリオ制作15-5	ポートフォリオ、課題作成②	
6	ポートフォリオ制作15-6	ポートフォリオ、課題作成③	
7	ポートフォリオ制作15-7	ポートフォリオ、課題作成④	
8	ポートフォリオ制作15-8	ポートフォリオ、課題作成⑤	
9	ポートフォリオ制作15-9	ポートフォリオ、課題作成⑥	
10	ポートフォリオ制作15-10	ポートフォリオ、課題作成⑦	
11	ポートフォリオ制作15-11	ポートフォリオ、課題作成⑧	
12	ポートフォリオ制作15-12	ポートフォリオ、課題作成⑨	
13	ポートフォリオ制作15-13	ポートフォリオ、課題作成⑩	
14	ポートフォリオ制作15-14	ポートフォリオ、課題作成⑪	
15	ポートフォリオ制作15-15	ポートフォリオ、課題作成⑫	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

(垣花英貴)

科目名	ポートフォリオ制作⑧ (後期)	担当教員名	垣花
単位数	2	配当年次	2
(授業内容) 各自が学習のテーマと目的をもって行う授業 (到達目標) 将来の目標に対して、各自が学習のテーマと目的をもって行う行為に限る履修している授業に関連する課題に対しておこなうこと。			
	見出し	内容	
1	ポートフォリオ制作16-1	課題、目標を決める①	
2	ポートフォリオ制作16-2	課題、目標を決める②	
3	ポートフォリオ制作16-3	課題、目標を決める③	
4	ポートフォリオ制作16-4	ポートフォリオ、課題作成①	
5	ポートフォリオ制作16-5	ポートフォリオ、課題作成②	
6	ポートフォリオ制作16-6	ポートフォリオ、課題作成③	
7	ポートフォリオ制作16-7	ポートフォリオ、課題作成④	
8	ポートフォリオ制作16-8	ポートフォリオ、課題作成⑤	
9	ポートフォリオ制作16-9	ポートフォリオ、課題作成⑥	
10	ポートフォリオ制作16-10	ポートフォリオ、課題作成⑦	
11	ポートフォリオ制作16-11	ポートフォリオ、課題作成⑧	
12	ポートフォリオ制作16-12	ポートフォリオ、課題作成⑨	
13	ポートフォリオ制作16-13	ポートフォリオ、課題作成⑩	
14	ポートフォリオ制作16-14	ポートフォリオ、課題作成⑪	
15	ポートフォリオ制作16-15	ポートフォリオ、課題作成⑫	
試験の方法・評価法		課題提出で採点	

沖縄ラフ＆ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

垣花、當山

科目名	合同制作①（前期）	担当教員名	當山・垣花・うやま
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） コースの壁を超え、様々なエンターテインメントのコンテンツを共同で企画立案、制作、準備、プロモーションやパフォーマーとして出演、またクリエイターとして制作参加する。 （到達目標） ライブを企画し、本校の施設で観客を動員し成功させる。演劇作品を企画し、実際に劇場で上演し成功させる。制作展示会を企画制作運営する。			
	見出し	内容	
1	ライブ企画 1	学内ライブの企画 1	
2	ライブ準備 1	学内ライブの準備 1	
3	ライブ準備 2	学内ライブの準備 2	
4	ライブ制作 1	学内ライブでの作品制作 1	
5	ライブ制作 2	学内ライブでの作品制作 2	
6	ライブ本番 1	学内ライブでの発表 1	
7	ライブ反省 1	学内ライブでの反省 1	
8	制作展示会企画 1	制作展示会の企画 1	
9	制作展示会企画 2	制作展示会の企画 2	
10	制作展示会準備 1	制作展での作品制作・運営準備 1	
11	制作展示会準備 2	制作展での作品制作・運営準備 2	
12	制作展示会準備 3	制作展での作品制作・運営準備 3	
13	制作展示会準備 4	制作展での作品制作・運営準備 4	
14	制作展示会本番	制作展での作品制作発表・展示会運営	
15	制作展示会反省 1	制作展の反省	
試験の方法・評価法		作品の評価、出席率、受講態度などを総合的に数値化	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

垣花、當山

科目名	合同制作①（後期）	担当教員名	當山・垣花・うやま
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） コースの壁を超え、様々なエンターテインメントのコンテンツを共同で企画立案、制作、準備、プロモーションやパフォーマーとして出演、またクリエイターとして制作参加する。 （到達目標） ライブを企画し、本校の施設で観客を動員し成功させる。演劇作品を企画し、実際に劇場で上演し成功させる。制作展示会を企画制作運営する。			
	見出し	内容	
1	ライブ企画 2	学内ライブの企画 2	
2	ライブ準備 2	学内ライブの準備 2	
3	ライブ準備 3	学内ライブの準備 3	
4	ライブ制作 3	学内ライブでの作品制作 3	
5	ライブ制作 4	学内ライブでの作品制作 4	
6	ライブ本番 2	学内ライブでの発表 2	
7	ライブ反省 2	学内ライブでの反省 2	
8	制作展示会企画 3	進級制作展示会の企画 3	
9	制作展示会企画 4	進級制作展示会の企画 4	
10	制作展示会準備 5	進級制作展示会での作品制作・運営準備 5	
11	制作展示会準備 6	進級制作展示会での作品制作・運営準備 6	
12	制作展示会準備 7	進級制作展示会での作品制作・運営準備 7	
13	制作展示会準備 8	進級制作展示会での作品制作・運営準備 8	
14	制作展示会本番	進級制作展示会での作品制作発表・展示会運営	
15	制作展示会反省 2	進級制作展示会の反省	
試験の方法・評価法		作品の評価、出席率、受講態度などを総合的に数値化	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

垣花、當山

科目名	合同制作①（前期）	担当教員名	當山・垣花・うやま
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） コースの壁を超え、様々なエンターテインメントのコンテンツを共同で企画立案、制作、準備、プロモーションやパフォーマーとして出演、またクリエイターとして制作参加する。 （到達目標） ライブを企画し、本校の施設で観客を動員し成功させる。演劇作品を企画し、実際に劇場で上演し成功させる。制作展示会を企画制作運営する。			
	見出し	内容	
1	ライブ企画 1	学内ライブの企画 1	
2	ライブ準備 1	学内ライブの準備 1	
3	ライブ準備 2	学内ライブの準備 2	
4	ライブ制作 1	学内ライブでの作品制作 1	
5	ライブ制作 2	学内ライブでの作品制作 2	
6	ライブ本番 1	学内ライブでの発表 1	
7	ライブ反省 1	学内ライブでの反省 1	
8	制作展示会企画 1	制作展示会の企画 1	
9	制作展示会企画 2	制作展示会の企画 2	
10	制作展示会準備 1	制作展での作品制作・運営準備 1	
11	制作展示会準備 2	制作展での作品制作・運営準備 2	
12	制作展示会準備 3	制作展での作品制作・運営準備 3	
13	制作展示会準備 4	制作展での作品制作・運営準備 4	
14	制作展示会本番	制作展での作品制作発表・展示会運営	
15	制作展示会反省 1	制作展の反省	
試験の方法・評価法		作品の評価、出席率、受講態度などを総合的に数値化	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

垣花、當山

科目名	合同制作①（後期）	担当教員名	當山・垣花・うやま
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） コースの壁を超え、様々なエンターテインメントのコンテンツを共同で企画立案、制作、準備、プロモーションやパフォーマーとして出演、またクリエイターとして制作参加する。 （到達目標） ライブを企画し、本校の施設で観客を動員し成功させる。演劇作品を企画し、実際に劇場で上演し成功させる。制作展示会を企画制作運営する。			
	見出し	内容	
1	ライブ企画 2	学内ライブの企画 2	
2	ライブ準備 2	学内ライブの準備 2	
3	ライブ準備 3	学内ライブの準備 3	
4	ライブ制作 3	学内ライブでの作品制作 3	
5	ライブ制作 4	学内ライブでの作品制作 4	
6	ライブ本番 2	学内ライブでの発表 2	
7	ライブ反省 2	学内ライブでの反省 2	
8	制作展示会企画 3	進級制作展示会の企画 3	
9	制作展示会企画 4	進級制作展示会の企画 4	
10	制作展示会準備 5	進級制作展示会での作品制作・運営準備 5	
11	制作展示会準備 6	進級制作展示会での作品制作・運営準備 6	
12	制作展示会準備 7	進級制作展示会での作品制作・運営準備 7	
13	制作展示会準備 8	進級制作展示会での作品制作・運営準備 8	
14	制作展示会本番	進級制作展示会での作品制作発表・展示会運営	
15	制作展示会反省 2	進級制作展示会の反省	
試験の方法・評価法		作品の評価、出席率、受講態度などを総合的に数値化	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

垣花、當山

科目名	合同制作②（前期）	担当教員名	當山・垣花・うやま
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） コースの壁を超え、様々なエンターテインメントのコンテンツを共同で企画立案、制作、準備、プロモーションやパフォーマーとして出演、またクリエイターとして制作参加する。 （到達目標） ライブを企画し、本校の施設で観客を動員し成功させる。演劇作品を企画し、実際に劇場で上演し成功させる。制作展示会を企画制作運営する。			
	見出し	内容	
1	ライブ企画 1	学内ライブの企画 1	
2	ライブ準備 1	学内ライブの準備 1	
3	ライブ準備 2	学内ライブの準備 2	
4	ライブ制作 1	学内ライブでの作品制作 1	
5	ライブ制作 2	学内ライブでの作品制作 2	
6	ライブ本番 1	学内ライブでの発表 1	
7	ライブ反省 1	学内ライブでの反省 1	
8	制作展示会企画 1	制作展示会の企画 1	
9	制作展示会企画 2	制作展示会の企画 2	
10	制作展示会準備 1	制作展での作品制作・運営準備 1	
11	制作展示会準備 2	制作展での作品制作・運営準備 2	
12	制作展示会準備 3	制作展での作品制作・運営準備 3	
13	制作展示会準備 4	制作展での作品制作・運営準備 4	
14	制作展示会本番	制作展での作品制作発表・展示会運営	
15	制作展示会反省 1	制作展の反省	
試験の方法・評価法		作品の評価、出席率、受講態度などを総合的に数値化	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

垣花、當山

科目名	合同制作②（後期）	担当教員名	當山・垣花・うやま
単位数	2	配当年次	1
（授業内容） コースの壁を超え、様々なエンターテインメントのコンテンツを共同で企画立案、制作、準備、プロモーションやパフォーマーとして出演、またクリエイターとして制作参加する。 （到達目標） ライブを企画し、本校の施設で観客を動員し成功させる。演劇作品を企画し、実際に劇場で上演し成功させる。制作展示会を企画制作運営する。			
	見出し	内容	
1	ライブ企画 2	学内ライブの企画 2	
2	ライブ準備 2	学内ライブの準備 2	
3	ライブ準備 3	学内ライブの準備 3	
4	ライブ制作 3	学内ライブでの作品制作 3	
5	ライブ制作 4	学内ライブでの作品制作 4	
6	ライブ本番 2	学内ライブでの発表 2	
7	ライブ反省 2	学内ライブでの反省 2	
8	制作展示会企画 3	進級制作展示会の企画 3	
9	制作展示会企画 4	進級制作展示会の企画 4	
10	制作展示会準備 5	進級制作展示会での作品制作・運営準備 5	
11	制作展示会準備 6	進級制作展示会での作品制作・運営準備 6	
12	制作展示会準備 7	進級制作展示会での作品制作・運営準備 7	
13	制作展示会準備 8	進級制作展示会での作品制作・運営準備 8	
14	制作展示会本番	進級制作展示会での作品制作発表・展示会運営	
15	制作展示会反省 2	進級制作展示会の反省	
試験の方法・評価法		作品の評価、出席率、受講態度などを総合的に数値化	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

垣花、當山

科目名	合同制作②（前期）	担当教員名	當山・垣花・うやま
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） コースの壁を超え、様々なエンターテインメントのコンテンツを共同で企画立案、制作、準備、プロモーションやパフォーマーとして出演、またクリエイターとして制作参加する。 （到達目標） ライブを企画し、本校の施設で観客を動員し成功させる。演劇作品を企画し、実際に劇場で上演し成功させる。制作展示会を企画制作運営する。			
	見出し	内容	
1	ライブ企画 1	学内ライブの企画 1	
2	ライブ準備 1	学内ライブの準備 1	
3	ライブ準備 2	学内ライブの準備 2	
4	ライブ制作 1	学内ライブでの作品制作 1	
5	ライブ制作 2	学内ライブでの作品制作 2	
6	ライブ本番 1	学内ライブでの発表 1	
7	ライブ反省 1	学内ライブでの反省 1	
8	制作展示会企画 1	制作展示会の企画 1	
9	制作展示会企画 2	制作展示会の企画 2	
10	制作展示会準備 1	制作展での作品制作・運営準備 1	
11	制作展示会準備 2	制作展での作品制作・運営準備 2	
12	制作展示会準備 3	制作展での作品制作・運営準備 3	
13	制作展示会準備 4	制作展での作品制作・運営準備 4	
14	制作展示会本番	制作展での作品制作発表・展示会運営	
15	制作展示会反省 1	制作展の反省	
試験の方法・評価法		作品の評価、出席率、受講態度などを総合的に数値化	

沖縄ラフ&ピース専門学校

クリエイティブ

学科

教務担当者

垣花、當山

科目名	合同制作②（後期）	担当教員名	當山・垣花・うやま
単位数	2	配当年次	2
（授業内容） コースの壁を超え、様々なエンターテインメントのコンテンツを共同で企画立案、制作、準備、プロモーションやパフォーマーとして出演、またクリエイターとして制作参加する。 （到達目標） ライブを企画し、本校の施設で観客を動員し成功させる。演劇作品を企画し、実際に劇場で上演し成功させる。制作展示会を企画制作運営する。			
	見出し	内容	
1	ライブ企画 2	学内ライブの企画 2	
2	ライブ準備 2	学内ライブの準備 2	
3	ライブ準備 3	学内ライブの準備 3	
4	ライブ制作 3	学内ライブでの作品制作 3	
5	ライブ制作 4	学内ライブでの作品制作 4	
6	ライブ本番 2	学内ライブでの発表 2	
7	ライブ反省 2	学内ライブでの反省 2	
8	制作展示会企画 3	進級制作展示会の企画 3	
9	制作展示会企画 4	進級制作展示会の企画 4	
10	制作展示会準備 5	進級制作展示会での作品制作・運営準備 5	
11	制作展示会準備 6	進級制作展示会での作品制作・運営準備 6	
12	制作展示会準備 7	進級制作展示会での作品制作・運営準備 7	
13	制作展示会準備 8	進級制作展示会での作品制作・運営準備 8	
14	制作展示会本番	進級制作展示会での作品制作発表・展示会運営	
15	制作展示会反省 2	進級制作展示会の反省	
試験の方法・評価法		作品の評価、出席率、受講態度などを総合的に数値化	