

# OGAKI WOMEN'S COLLEGE

ハッが通う  
キャンパス



Guidebook 2022

大垣女子短期大学

## デザイン美術学科

ゲーム・CGコース | コミックイラストレーションコース | マンガコース | メディアデザインコース



# 太鼓の達人／鉄拳

ビジュアルデザインプロデューサー

客員教授

## 川村 順一

Profile

早稲田大学法学部卒業。株式会社ナムコ時代、ビジュアルデザインプロデューサーとして「鉄拳」シリーズや「ソウルエッジ」「太鼓の達人」「魂魂」などを手掛ける。文化庁メディア芸術祭の企画展のプロデューサーを務めたことを機に、各種イベントのプロデュースや審査に関わり、2007年よりアジアグラフのプロデューサーとして、アジア地域のデジタルアートの交流に努める。

### 多数のゲスト講師！



大倉 麻衣  
野田 哲郎

ゲームキャラクター  
ゲーム業界で働く

カブコン



若尾 徹也

キャラクター  
アニメーション

元コナミ



佐々木 洋

テーマパーク

元バンダイナムコプロデューサー



多和田 史

ポケモン  
カフェミックス

作曲家



吉田 博高

コミックとらのあな

ユメノソラホールディングス  
最高経営責任者



藪下 達久

人を魅了する  
クリエイション

バンダイナムコプロデューサー

# ゲーム・アニメ・マンガ

### ◆デザイン美術学科のPOINT

#### 専門基礎演習

4つのコースの基礎を学び  
自身の特性を見極める



#### 横断的学び

コースに捉われず  
興味のある授業を履修して  
自らの表現方法を学ぶ



#### 基礎から学び プロを目指す

理論と実践で土台を築き  
目指す分野で求められる  
知識、技能を身につける



#### 個性を生かす 個別指導

学生一人ひとりに合った  
指導を実施するとともに  
保護者とも連携して学びを支える



### Message

みなさんは「ワニワニパニック」や「鉄拳」「太鼓の達人」「魂魂」をご存知ですか。わたしはこれらのゲームの開発に携わりました。開発当時は予想もしていませんでしたが、どのゲームも30年近く経ったいまも遊ばれ続けています。いまやビデオゲームは、マンガ、アニメ、映画といったコンテンツ同様、しっかりと社会に定着した文化といえます。と、同時に、コンテンツ業界は、インターネット環境の著しい向上や、世界で40億台以上も普及しているスマートフォンなどの携帯型機器の急速な性能の向上によって劇的に変わりつつあります。「メディア概論」という授業では、単なる理論ではなく“実践的な知識”をみなさんに学んでいただきたいと思います。さまざまなコンテンツ業界で活躍するプロデューサーやディレクター、コンテンツを扱う会社の経営者などをゲスト講師として迎えています。若いみなさんには絵を描く技術とともに、クリエイターとしての能力を有効に生かすための“知恵”を修得し、変化していく社会を逞しく生き抜いていただきたいと思います。

# ガ・キャラクター・CG

### メディア概論

ゲームコンテンツを題材に、メディアとそれをプラットフォームとしたコンテンツについて学修する、デザイン美術学科を象徴する授業です。ゲームというインタラクティブコンテンツの歴史や制作方法、その役割の広がり、インターネットに代表されるメディアインフラの急激な発達と携帯機器の性能の著しい向上がゲームコンテンツとそれを取り巻く産業にどのような変化をもたらしたかを理解すると同時に、制作技術の修得を目指します。

### ASIAGRAPH

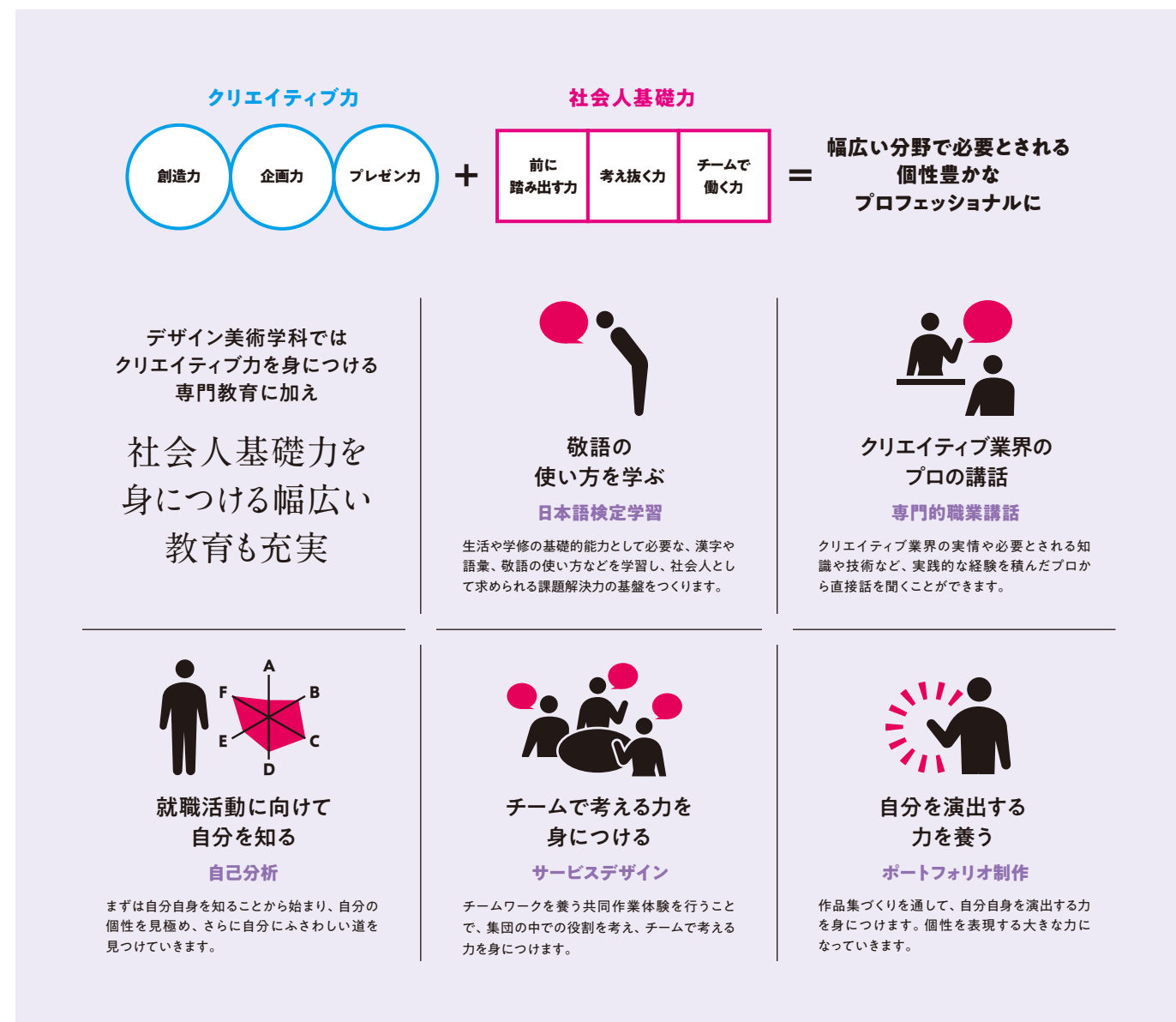
ASIAGRAPH(アジアグラフ)は、アジア地域で活躍するCG分野の研究者とクリエイターが集まり、学術発表や作品展示を通してアジア独自のメディア芸術文化について情報発信と交流を行う、学術性と芸術性を兼ね備えた国際的CGイベントです。その中の作品展示部門であるASIAGRAPH CGアートギャラリーは、優れたクリエイターと作品が国を越えて交流、発展することを目指して毎年開催され、17回目を迎えた2020年には、大垣女子短期大学主催として、西日本で初めて開催されました。



写真:岐阜新聞提供



# 個性あふれるプロを目指す



## 近年の就職実績（一部紹介）

### ■デザイナー職

アイチマイクロ(株)  
アトリエあまのじゃく(株)  
(株)eSPORTS  
(株)印刷工房  
(有)エス・プロダクト  
岐阜製版(株)  
(株)コムズ  
(株)コムラ  
(株)彩工社  
(株)ジー・ネックス  
スタジオMAT  
中日トレーディング(株)  
ヨツハシ(株)

### ■デザイン関連企業

(株)紀文 飛騨高山美術館  
(株)大丸グラフィックス  
大和製本(株)  
(資)垂井日之出印刷所  
永田印刷(資)  
(株)日本一ソフトウェア  
**■民間企業など**  
愛中理化学工業(株)  
(株)伊藤精密製作所  
ウインザー(株)  
ぎふ農業協同組合  
(株)共和鋳造所  
(株)靴のホッタ  
グルマンマルセ(株)

サイトー電子(株)  
サンナイス(株)  
炭屋旅館  
(株)高木ミンク  
(株)豊島技研  
(株)トヨタ機店  
名古屋電機サービス(株)  
(株)ナック  
(株)ニチイ学館  
野原電研(株)  
(株)パロー  
ふじい歯科  
やまむろ歯科医院  
UTエイム(株)  
UTコンストラクション(株)

**2020年度就職率**  
(2021年3月25日現在)

87.5%

### 充実した就職支援で夢をバックアップ

学内合同説明会や学生一人ひとりに合わせたキャリアアカウンセリングによって目指す進路を明確化すると同時に、学科の特性に合わせた就職活動の進め方、自己分析や履歴書作成、筆記・面接対策、ビジネスマナーなどについて学び、希望進路への道を拓きます。

OG  
VOICE

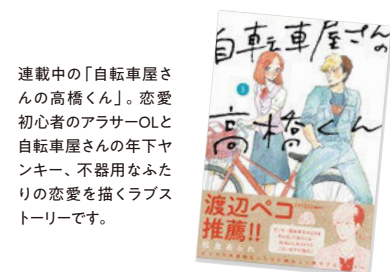
## マンガ家

松虫 あられさん

マンガコース 2007年卒業

### 楽しみながら経験した全てが マンガ家の道につながった

卒業後、徳間書店発行の雑誌「COMICリュウ」でデビューし、現在はリイド社が運営するWebマンガサイト「トーチweb」にて「自転車屋さんの高橋くん」を連載中です。私は高校の進路決定時に大垣女子短大のマンガコースの存在を知り、「現役のマンガ家が先生なら夢が叶えられる!」と感じて入学しました。在学中は毎日が刺激的で楽しくて、学んだ全てが今に生きていますと実感しています。先生との距離が近く、作品制作過程で困ったときには親身になって対応してくださるのをはじめ、研修で出版社に作品を持ち込む経験ができたり、漫画界の巨匠を招いた講演会に参加できたりと、夢を叶えるための材料が大垣女子短大にはたくさん揃っていると思います。



連載中の「自転車屋さんの高橋くん」。恋愛初心者のアラサーOLと自転車屋さんの年下ヤンキー、不器用なふたりの恋愛を描くラブストーリーです。



※2020年11月取材

OG  
VOICE

## グラフィックデザイナー

井戸 花さん

コミックイラストレーションコース 2020年卒業  
株式会社コムズ 勤務

### 幅広い学びが デザイナーとして 働くベースに

販売促進ツールなどの制作・販売を手掛ける会社で、アニメグッズやおみやげ品のデザインを担当しています。もともと学生時代は事務職としての就職を考えており、デザイン業界に進むつもりはありませんでした。しかし、キャリア支援課の方から、「好きなイラストやデザインを生かせる仕事も探してみたら?」とアドバイスをいただいたことをきっかけに、現在の職場を見つけました。基礎的なデッサンやデザインソフトの使い方など、さまざまな分野を一通り学んだ経験が、いざこの業界に身を置くことになったときに大きな利点となりました。結果的に、大好きなアニメ業界にも関わることができ、働くことに幸せを感じる毎日です。



私がデザインしたパッケージです。上は地元下呂金山のおみやげもの、右はフードロス対策の穀物せんべい。



下呂のおみやげが購入できる通販サイト。他の社員との共同作業で制作しました。

進路

学修領域

科目

# 私の種の育て方

1年次前期でさまざまな分野の基礎を学び、1年次後期にコースを選択。  
豊かな土壌に立つ木に葉を茂らせ花を咲かせ、結実させる2年間。

共通教育

## 美術教育

- 表現** デッサン  
クロッキー  
創作美術
- 教養** 日本・東洋美術史  
ビジュアルリテラシー論

『表現』では、全ての視覚表現の礎となる「見る力」「描く力」「表現する力」の瞬発力と持続力を育成します。  
『教養』では、美術の教養科目となる美術・デザインに関する歴史や知識などを体系的に学びます。

## ビジネス基礎教育

- ビジネス情報論
- ビジネスモデル論

クリエイティブの分野だけでなく、社会人としての基礎力を学びます。ビジネス系ソフトの修得、契約や著作権について、各業界構造など、将来、デザイン美術学科の専門教育を受けた社会人として、企業などで活躍するための知識や技術、能力を身につけます。

## 特色ある教育

- 専門基礎演習
- 総合卒業研究
- 総合卒業制作

専門基礎演習は、4つのコースの基本を横断的に学び、その基礎知識・基礎技能を身につけるとともに、体験を通じて自身の特性を見極める科目です。総合卒業研究は、短期大学での学びの集大成として後期に取り組む卒業記念展に向けて、研究成果を発表する事前研究及び制作計画立案をします。分野により、複数の教員が指導する仕組みをとり、特色ある学修サポートを行っています。





ゲーム・アニメを仕事に  
キャラクターをつくる、動かす  
CG制作の基礎から  
応用までを学ぶ新コース



キャラクターデザイン  
コミックイラストレーション  
創作動画の基本から  
応用表現までを学ぶコース

## ゲーム・CGコース

「好き」を仕事にする。  
ゲーム、アニメキャラクターを創る。



ゲーム、アニメ、キャラクターや背景づくり。CGでどのような表現ができるのか、どうすれば魅力的な絵になるか、これまでにCGで絵を描いた経験がなくても、一つひとつの工程を実際につくりながら学んでいくことで、CG制作が身近になっていきます。絵づくりにCGを使えるようになることで、作品制作における表現の可能性は、格段に広がっていきます。ゲーム、アニメ、キャラクター、絵が「好き」を仕事にできるCGクリエイターを目指す、2020年スタートの新コースです。

ここに注目!!

### Autodesk Maya

Mayaは、CGクリエイター（デザイナー、アーティスト、アニメーター）のための3DCG制作ソフトです。ゲーム、テレビ番組、映画、アニメづくりに使用されています。今後VR（バーチャルリアリティ）の普及とともに、CGの需要はますます高まっています。想像を描き出す、キャラクターに生命を吹き込むCG制作の魅力を体験してみてください。

## CG背景美術

### 空想の風景を描く

「風景画を描くのが好き」「ゲーム、アニメの背景に興味がある」「想像の風景を描きたい」。ドールハウスのように、立体的な風景に木々を並べたり、水辺にしたりというような、思い思いのイメージを形にしていって演出方法を学びます。



## CGキャラクター

### キャラクターが動く

ゲームやアニメのCGキャラクターを制作します。キャラクターを造形し、瞳や肌の質感、表情や髪をつくり、動かせるキャラクターとなります。基礎科目と連動して、初歩からつくるスキルを身につけます。



## デッサン特講

### そっくりに描く

よく見て特徴をつかみ、描く。観察し、気づきを増やし、そっくりに描く力を養います。対象の見え方を知ることが描く力となり、豊かな表現につながります。キャラクター、背景制作においても観察力が大切です。イラストやCG制作の科目と合わせ、業界就職に向けた力を磨きます。



## コミックイラストレーションコース

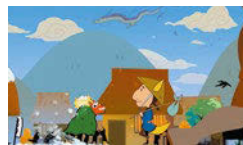
1枚絵や動画を描写するスキルをアップして、  
業界のさまざまな分野を目指す。

コミックイラストレーションコースには「見る人を惹きつける作品を創作したい」「もっと絵が上手になりたい」という人が集まっています。「可愛い作品」「綺麗な作品」「カッコいい作品」、人を魅了する作品の種類はさまざまですが、そこには共通して必要となるものがあります。それが「知識」と「技能」です。「キャラクターデザイン」「コミックイラストレーション」そして新たに開設された「創作動画」を柱として、それぞれの領域の作品制作に必要な知識と技能をプロの指導のもとで修得することができます。

ここに注目!!

### 動きの表現を身につける

2021年度より新たにコミックイラストレーションコースで動画教育が始まります。「映像制作の基礎」「動きの基礎演出」「創作動画による表現」について学びます。動きの中で絵を楽しく見せる方法を探求し、豊かな時間体験を創作します。



## キャラクターデザインI



### イメージ通りのキャラクターを描く

「可愛い」「綺麗」「カッコいい」あなたが描きたいキャラクターをよりよく描けるようになることに焦点を合わせた授業です。キャラクターを生み出す際の「バランス」「シルエット」「彩色」などを徹底的に学びます。

## コミックイラストレーションII

### 応用力を身につけ、 作品の完成度を高める

コミックイラストの制作には人物だけでなく、画面全体をコーディネートする力が必要です。「コミックイラストレーションI」で学んだ背景の基礎知識・技術を応用して、よりレベルの高い1枚の「作品」を完成させます。



## 創作動画基礎I

### 動きの楽しさを体感する

さまざまな業界で活用されているPhotoshopやAfterEffectsを使用し、アニメーション制作の基礎について学びます。自分の絵が動く楽しさを体感しながら、「制作工程と方法」「動きの基礎」「アニメーション編集」について学びます。



物語のつくり方と見せ方を学び  
プロのマンガ家を  
目指すコース



## マンガコース

25年を超えるマンガ教育実績。  
数多くのマンガ家を輩出。

これまで数多くのマンガ家を生み出してきたマンガコース。マンガは「読む」と表現されるように、ストーリーが大きな要素を占めています。これまでマンガを描こうとした人、あるいは描いたことのある人も、特にストーリーづくりに難しさを感じたと思います。マンガコースでは、プロのマンガ家である教員が、ストーリーの組み立て方、そのストーリーを魅力的にするためのキャラクターづくり、コマ割り、画面構成といった、ストーリーマンガ制作の方法を身につけることを中心としてカリキュラムを組んでいます。もちろん背景や効果線などの線画技術の向上も含め、マンガ制作の基礎から応用までを、多彩なカリキュラムで幅広く修得します。

ここに注目!!

### マンガ原稿持ち込み研修

東京の出版社に作品の持ち込みをする研修です。授業で制作したオリジナルのマンガ作品を直接編集者に見てもらい、アドバイスを受けることは、その後の作品づくりの指標となり、マンガ家デビューへの足掛かりとなります。



### PICK UP CURRICULUM

#### ストーリーマンガI・II

読者を意識した  
オリジナルマンガを完成させる

キャラクターの構築、ストーリーの組み立て、画面構成といった、各マンガ関連授業で学んだノウハウを生かし、読者の視線を意識しながら自身の思いを伝えるというストーリーマンガの制作に必要なスキルを身につけます。完成作品は出版社への投稿・持ち込みを行い、入賞・プロ作家を目指します。

#### 少女マンガ

人を引きつける力を身につける

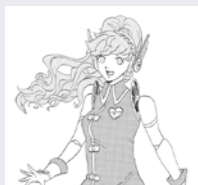
少女マンガに必要な読者を引きつけるためのキャラクターのつくり方、ストーリーの構成の仕方を小学館系の少女マンガ誌で活躍中の浅野あや先生が、直接指導します。16ページの作品を、オリジナルキャラクターとストーリーで制作します。



#### キャラクター入門

魅力ある人物を生み出す

キャラクターには、外見、個性、気質、特徴などの意味があります。単に人物のビジュアルを描くだけでなく、読者が応援したくなる、共感できるなど、性格を含めた「魅力的なキャラクター」のつくり方を修得します。



### 美術教育【共通教育】

アート活動を通じて、感動の発見を

絵本・イラストレーション・絵画の制作、装飾体験などからつくる楽しさを、美術鑑賞から観る楽しさを体感し、美術教養の学びで美術力を高めます。さらに、制作行為における身体感覚や素材を生かした表現を通じて鋭敏な感覚と豊かな感性を育み、セオリーにとらわれない自由な発想やひらめきを得る力を身につけることを目的に学びます。

PICK UP CURRICULUM

#### 描写基礎・クロッキー基礎

「見る力」「描く力」「表現する力」を育成する科目です。描写基礎では、デッサンを通じてじっくり観察し時間をかけて丁寧に描写することで、絵を描くことの「持続力」を、クロッキー基礎では、短い時間で裸婦を描写し、人体の特徴を短時間で観察し表現することにより、描き起こす「瞬発力」を育成します。

ビジュアルデザイン  
サービスデザインの2分野で  
社会進出を目指すコース



## メディアデザインコース

多様性ある社会に向けたサービス創出のために、  
リサーチ力、課題解決力、提案力を身につける。

「ビジュアルデザイン分野」では、文字、イラスト、写真、映像などを使って視覚的に情報を伝達するデザインを学びます。グラフィックデザインを中心として、デザイン業界では必須のパソコンソフトの扱いを学ぶことはもちろん、広告デザイン、ブックデザイン、パッケージデザイン、Webデザインなどに関する、さまざまな実践的プロジェクトワークを通じて、クリエイティブ職への就職を目指します。

「サービスデザイン分野」は、整理整頓が得意な人、観察が好きな人、やったことはないけどデザインに興味がある人など、誰もが目指すことができるのが特徴です。多様性ある社会に向けたサービス創出のために、観察から課題の本質を見極める力、課題からアイデアを生み出す力、アイデアをカタチにし提案する力を、デザインの領域から身につけ、製品やサービスの機能的価値から、体験的な価値を提供できるクリエイターとしてビジネスを行い、社会で活躍するディレクターやプロデューサーを目指します。

ここに注目!!

### 現場視点の実践的な技術が身につく

時代の変化が激しいデザイン業界において、現役で活躍する講師陣から「今」必要な技術が学べます。技術だけでなく、時代性に裏づけされた知識を修得することで、幅広い分野で活躍することができます。



### PICK UP CURRICULUM

#### グラフィックデザイン

印刷物や広告について制作を通じ実践的に学ぶ

例えば街中に置かれているチラシは、文字とイラストがどのように構成されているのか、店頭で見る商品のパッケージは、どんな工夫がされ、できているのかなど、グラフィックデザインが、ビジネスとして社会でどのように使われているかのノウハウを、作品の制作を通じて実践的に学びます。



#### DTP基礎

クリエイティブ職への  
就職を目標とした基礎科目

写真や画像データの実践的な編集とビジネスとして有効なデザインを学んでいきます。商業広告の制作実践を行う中で企画立案やプロジェクト管理、途中経過の目標の設定といったディレクション業務も一緒に学びます。

#### Webデザイン

地元就職にも強い  
Webデザイン

IllustratorやPhotoshopに加え、AdobeXDという画面の動きを擬似的に再現できるプロトタイプツールなどを使用し、Webデザイン制作の方法を具体的に学びます。

#### サービスデザイン

新しいサービスを  
つくる力を養う

パソコンやスマホの普及によるコンテンツの増加で、クリエイターは「何を」「なぜ」つくるのかを問われる時代です。使う人が本当に必要な正しいサービスを考える手段を学びます。

#### 絵本・イラストレーションII

イラストレーションの基礎を学び、絵本を制作していきます。画面構成・ストーリー展開・イラストの雰囲気や大切に、作品に適した表現方法、画材などを研究しながら、個々の個性を生かした世界で一冊のオリジナル絵本をつくります。



#### 絵画

作品鑑賞を通じて、形と色彩と画肌をどのように表現すれば絵画空間として魅力の有る作品となるのかを考察し、制作を通して絵具の特性や絵画演出について学びます。







**Art Work Gallery**  
学生作品ギャラリー  
先輩たちの学びの成果を  
紹介します！  
CHECK!  
他にもたくさんの作品をWebサイトで公開中！▶

## 教員紹介

マンガ、イラストレーションなどの各専門分野でプロとして活躍する教員陣

### 田中 久志 学科長 教授

集英社「週刊少年ジャンプ」でデビューしてから数十年。いくつもの雑誌・新聞等でさまざまな作品を発表し、単行本も多数刊行しました。マンガ制作は、オリジナルのアイデア、ストーリー、キャラクターを生み出し、背景構成、演出まで一人で行うとても大変な作業ですが、授業ではそうした工程の基礎から応用までをしっかりと教え、サポートしていきます。

【代表作】「CAN☆キャンズぶりてい」(集英社)「インスタラーメンのひみつ」(学習研究社)「カコ&ミライ歴史トラベル」(中日新聞社)他、多数



### 黒田 皇 准教授

多様化や異文化交流が盛んな今、視覚表現の活用域はエンターテインメントで増えています。魅力的な絵が描けるようになりたい人！描写表現、アニメーションを学び、素敵な作品を、絵が好きな仲間と創作しませんか。

国展に1990年より出品、個展(松坂屋他)、グループ展開催、展示会企画等。他、日本テレビ系列「おしゃれイズム」作品出品、「錆じいちゃん」の美山語アニメーション作成指導等、国画会会員、日本映像学会所属。



### 宮川 友子 講師

将来どんな仕事についても自分の思いを人に伝えることは必要で、視覚(グラフィック)的なプレゼンテーションの技術を学ぶことはとても役に立ちます。たくさんの良いものを見て比べ、美意識を育ててください。

グラフィックデザイン会社勤務後、独立。愛知産業大学非常勤講師、横浜美術大学助手を経て本学講師。ラハティポスターリエンナーレ、メキシコポスタービエンナーレで入選、その他外国のポスター展での受賞など多数。

【代表作】Tribute to Henryk Tomaszewski Poster Competition / Honorary mention 受賞



### 伊豫 治好 准教授

しのびでお先生に師事。ちばてつや先生を通じて週刊少年マガジン編集部にて作品講評を受けるようになる。その後、講談社週刊少年マガジン新人賞で佳作・特選受賞後、本誌デビュー。小学館週刊ビッグコミックスピリッツ、マガジンSPECIAL、芳文社、PHP出版等で週刊・月刊連載、描き下ろし等の作品を発表。

【代表作】幕末風雲録 誠(講談社)、ピカロ(小学館)他



### 長久保 光弘 准教授

CGキャラクターづくり、顔を創造し、目は瞬き、髪が風でゆれる。「描くことが好き」を、ゲーム、アニメCGの絵づくりに生かしてみませんか。

3D LOVE～立体視への招待～映像工夫館展、3D STUDIO ステレオ・プレイ！展、他(3D出品)。日本映像学会大会(作品展出品、研究発表)。富士通研究所電脳プロジェクト参加(CG制作)。

【代表作】無の部分は有の部分(立体像出品「3D-BEYOND THE STEREOGRAPHY」)



## 学内施設

自然に囲まれた落ち着いた雰囲気のカンパス内には、一人ひとりの創作意欲をかき立てる施設が充実しています。

### パソコン室(Mac)

主にデザイン系の授業で使用します。グラフィックデザイン、Webデザイン、DTP、アプリ制作などのさまざまな学習を実際に社会の現場で使われているツールで学ぶことができます。



### パソコン室(Windows)

コミックイラストレーション、ゲーム・CGを中心に、さまざまな授業で使用します。ハード・ソフトともにプロ仕様のハイスペックPCを1人1台使用できる環境が整っています。



### 学内ギャラリー

学内は作品であふれています。在学生や卒業生の活動紹介や作品展示、地域の方々の作品など、さまざまな作品展示を通して、感動を共有し、自身の創作意欲を高めます。また、コースや学科を超えて制作、鑑賞が好きな人々の交流の場となっています。



## 学外研修

さまざまな場所を訪れて描写力を高める「スケッチ研修」、美術館、寺社などで作品や建造物を鑑賞・見学する「美術・デザイン研修」、出版社へ自作マンガを持ち込み、編集者から直接アドバイスを受けられる「マンガ原稿持込研修」、パリにある協定校(ユラジウム校)で学ぶとともに、異文化交流、美術館訪問と、価値観や視野が広がる「フランス研修」など、学外での多くの研修が、美術観を深めます。





## 学科の取組

大垣女子短期大学デザイン美術学科では、学内にとどまらず「絵が好き」という人たちのために、門戸を広く開放。さまざまな機会を設けて、デザイン美術への関心を高めています。

## ガールズクリエイターコンペティション2021

次世代を担うクリエイターの発掘・育成を目的として「ガールズクリエイターコンペティション」を開催し、作品を募集。絵が好きなあなた、自分の絵を評価して欲しいあなた、ぜひチャレンジしてください。

エンタメ部門	ゲームキャラクター／コミックイラストレーション／マンガ
デザイン部門	オリジナルポスター
美術部門	デッサン／絵画

**応募資格**  
大垣女子短期大学デザイン美術学科受験希望者

**賞**  
【最優秀賞】1名  
1年次授業料(60万円)及び入学実技試験免除  
【優秀賞】2名  
1年次前期授業料(30万円)及び入学実技試験免除  
【入賞】該当者  
入学実技試験免除  
※免除等の詳細につきましては、入学試験要項をご確認ください。

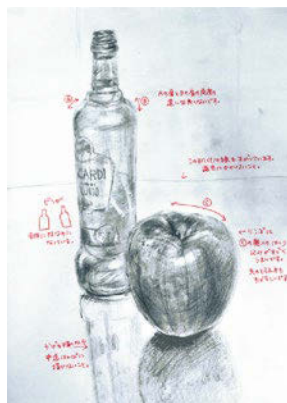
応募要項・詳細は  
WebでCheck!



## 通信添削講座

「自己流で描いているけれど、もっと上手になりたい!」というあなた、本学教員による無料の通信添削講座を受けてみませんか?

応募要項・詳細は  
WebでCheck!



## 持ち込み作品講評

オープンキャンパス全日程で、作品の講評を行っています。各コースの教員が個別にアドバイスします。



## 入試について

高校で美術やデザインを学んでいる人はもちろん、「とにかく絵を描くのが好き」「デザインのことを学んでみたい」という人たちにもデザイン美術学科の扉は開いています。あなたの得意を生かせる入試区分でチャレンジすることができます。

入試区分	選考方法
総合型選抜 第一期	■作品審査 ■個人面接 ■書類審査
総合型選抜 第二期・第三期	■実技又は作品審査 ■個人面接 ■書類審査
総合型選抜 第四期・第五期	■実技又は作品審査 ■書類審査
学校推薦型選抜 指定校推薦	■実技又は作品審査 ■書類審査
学校推薦型選抜 公募推薦 第一期・第二期	■実技又は作品審査 ■書類審査
一般選抜	■国語総合(現代文のみ) ■実技又は作品審査 ■書類審査
社会人・学士等特別選抜 第一期・第二期・第三期	■作品審査 ■個人面接 ■書類審査
外国人留学生特別選抜	■小論文(日本語) ■実技 ■個人面接 ■書類審査

※入試内容は変更となる場合があります。詳細は必ず入学試験要項をご確認ください。

## 実技試験・作品審査内容

選考方法	内容	時間	用紙サイズ等	注意事項等
マンガ制作	『ことば』から連想するシーンの作画	90分	B4判程度	鉛筆又はシャープペンシル(H~2B) 消しゴム、30cm程度の直定規を持参のこと
鉛筆デッサン	卓上静物のデッサン	90分	四つ切	鉛筆(2H~4B)、消しゴム、 練りゴムを持参のこと
作品審査	自作品持参に基づく 口頭試問	10分 程度		下記の指定課題と自由課題を持参のこと 指定課題…マンガ制作又は鉛筆デッサン 自由課題…マンガ、イラストレーション、デッサンなど3点以内

※詳細は必ず入学試験要項をご確認ください。

### 過去問題例

#### ◆鉛筆デッサン



#### ◆マンガ制作

「仲直り」という言葉からシーンをイメージし、枠の中に作画しなさい。

- 2人以上の人物を描き入れること。
- 画面は縦、横どちらの向きで作画してもよい。
- 複数のコマに分けずに、ひとコマで作画すること。
- フキダシを使う場合は、その中に入れるセリフを含めて一つだけとする。(使わなくてもかまわない。)



Welcome

# OPEN CAMPUS

全学科  
開催

みずき祭

2021  
10/16  
SAT

キャンパスライフを体験できるさまざまな企画が盛りだくさん!  
大学案内やWebサイトではお伝えしきれない大垣女子短期大学の魅力をぜひ感じてください!

2021

4/24 SAT · 5/23 SUN · 6/12 SAT · 7/4 SUN · 7/25 SUN · 8/7 SAT · 8/22 SUN · 9/11 SAT · 12/12 SUN · 3/19 SAT

2022

## 学科説明

学科や各コースの学び  
についての説明を行います。



## 体験授業

入学後に学ぶ専門的な  
授業を体験♪毎回違った  
楽しい企画が満載!



## 持ち込み 作品講評

みなさんの制作した作  
品に、教員がアドバイ  
スします。



## 授業見学会

2021 7/22 THU · 23 FRI

実際の授業を見学して、  
普段の大学の雰囲気を味  
わうことができます。



※授業見学会の開催日程は学科によって異なります。

オープンキャンパスに参加できない方へ  
見学や個別相談などお気軽にお問い合わせください。



LINE相談  
できます!

開催時間など詳細、予約は  
本学Webサイトでご確認ください。



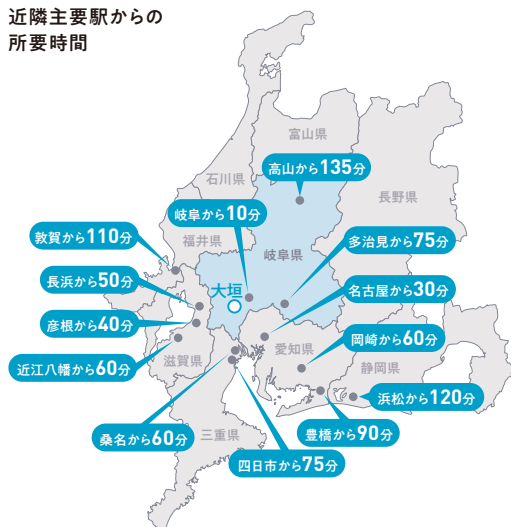
CHECK!

デザイン美術学科の日常の最新情報はTwitterアカウントで!

@owc\_design



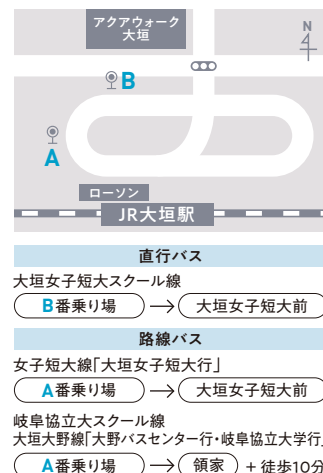
近隣主要駅からの  
所要時間



周辺MAP



通学用路線バス(大垣駅北口)



大垣女子短期大学  
OGAKI WOMEN'S COLLEGE



www.ogaki-tandai.ac.jp

〒503-8554 岐阜県大垣市西之川町1丁目109番地  
TEL / 0584-81-6819 (入試広報課)  
FAX / 0584-81-6818 E-mail / info@ogaki-tandai.ac.jp

公式Instagram



OGAKI.WOMEN'S.COLLEGE