

<参考>持参作品・資料

環境デザイン 学科

環境デザイン分野への適性を判断する材料としますので、自ら制作の意図や制作過程における工夫などを説明できる作品や、環境デザイン分野への学習意欲をアピールするための資料を持参してください。具体例としては、以下のようなものがあげられます。

- ・学校の授業で取り組んだデッサンや立体造形などの作品
- ・クラブ活動で取り組んだことの成果品や、活動の記録をまとめた資料
- ・自宅学習で制作したイラストや模型などの作品
- ・地域の行事などへの参加体験をまとめた記録
- ・興味を持った建物や風景について、調べたり感じたりした内容をまとめたレポート

プロダクト・インテリア デザイン学科

- ・美術の授業や実習で取り組んだデッサン、絵画、デザイン案、図面、立体作品、模型（写真）など
- ・総合学習や科目学習（歴史・地理・生物・化学など）で取り組んだ個人あるいはグループ課題の提出物
- ・体育祭や文化祭で制作したスタッフグッズ、パンフレット、チラシなど
- ・クラブ活動や自主的に取り組んだ分野での成果品や活動記録

ビジュアル デザイン学科

デッサン、絵画（油絵、水彩画等）、イラストレーション、イメージ表現、色彩構成、ポスター、写真、映像作品、立体作品、クロッキー帳やスケッチブックにまとめられたアイデアスケッチや落書き、自分でデザインした冊子や絵本など、幅広くビジュアルデザインに関連するもの

映像表現学科

自分の個性や得意な事柄をアピールできる作品や取り組みの記録を、現物、あるいはポートフォリオや映像などの形にまとめて、可能な限り多数持参してください。

- ◆デジタルクリエーションコース：作品や取り組みの範囲は限定しません。
- ◆映画コース：作品や取り組みの範囲は限定しません。
- ◆アニメーションコース：主として「模写」「デッサン」「透視図」などの絵を見せてください。ノートの隅に描いた落書きのようなものでもかまいません。

具体例としては、以下のようなものがあげられます。

- ・静物デッサン、絵画、イラストレーション、キャラクターデザイン、ノートの落書き、学校行事に関するポスター、クラブ活動の刊行物などの絵画作品
- ・写真作品、コマ撮りアニメ、コンピューターアニメーション、実写映像などの映像作品
- ・自作フィギュア、学校行事に関する創作物（文化祭などの写真資料として）などの立体作品
- ・資格証明書、クラブ活動などの業績を示す賞状、ボランティア活動記録など

まんが表現学科

まんが原稿（ストーリー、4コマなどジャンルは問いません）、イラストレーション、水彩画、アイデアスケッチ、キャラクターやメカのデザイン案、落書きノート、スケッチブック、同人誌など。詳細はP.48を参考。

※デジタルでまんが・イラストを描いている場合は、出力した作品を持参するか、記録媒体（USBメモリを推奨します）に作品を記録して持ってきてください。iPadなどのタブレットに記録して持参してもらってもかまいません。

ファッション デザイン学科

スタイル画、衣服（自作の物）、イメージコラージュ、鉛筆デッサン、イメージ表現、写真（プリントした物）、スタイルブック、文化祭活動資料、クラブ活動資料、ボランティア活動資料、オープンキャンパス・体験実習での作品、各種習い事や自宅で制作した成果物及び資料など。デジタルでの作品は、必ず出力した物を持参して下さい。

アート・クラフト 学科

作品は、絵画、デッサン、イラスト、彫刻、フィギュア、陶芸、ガラス、金工、デザイン、写真など「受験生本人が制作した実物」、またはそれらの写真をまとめた「作品ファイル」です。文化祭や展覧会など、文化イベントの企画運営に参加した人は、その「資料ファイル」なども可とします。

※持参作品および自己PR資料の一部を参考例として選んだものであり、必ずしも、これらの内容に限定するものではありません。