

2024 科目ガイド

[総合イラストレーション科]

2024年度 昼間部総合イラストレーション科 履修表

教科目及び必修・選択の別		年次・学期・週時数	一年次		二年次		三年次		
			前期	後期	前期	後期	前期	後期	
専門課程一部 総合イラストレーション科 履修表	講義・実習科目	特別講義・HR	必	3	3	3	3	3	3
		イラストリアル解剖学	必	3					
		デザイン概論	必					3	3
		イラストレーション I	必	3	3				
		イラストレーション II	必	3	3				
		イラストレーション III	必			3	3		
		イラストレーション IV	必					3	3
		ドローイング I	必	3	3				
		ドローイング II	必	3	3				
		ドローイング III	必			3	3		
		デジタルスキル I	必	3	3				
		デジタルスキル II	必	3	3				
		コミックイラスト I	必	3	3				
		コミックイラスト II	必			3	3		
		デザインリテラシー I	必	3	3				
		デザインリテラシー II	必			3	3		
		デザインリテラシー III	必					3	3
		ビジュアルコミュニケーション I	必			3	3		
		ビジュアルコミュニケーション II	必					3	
		キャリアデザイン	必			3	3		
		3DCG I	必			3	3		
		3DCG II	必					3	3
		Web デザイン I	必			3	3		
		Web デザイン II	必					3	3
		フォトグラフィー	必		3				
		アニメーション I	必			3	3		
	アニメーション II	必					3	3	
	キャラクターデザイン	必					3	3	
	総合イラストレーションゼミ	必					3	6	
	特別科目	集中授業 ※随時設定	選	※		※		※	
学外研修 ※随時設定		選	※			※		※	
海外研修 ※随時設定		選			※				
作品展(進級・卒業) ※随時設定		選		※		※		※	
週時限数			30時間		30時間		30時間		
年間(40週)時限数合計			1,200時間		1,200時間		1,200時間		

2024

区分

必修

対象

I部SIL科1年

科目名	イラストリアル解剖学			
開講期	前期	時間数	3H	
講師名	赤本 啓護			
授業概要	<p>この授業では、目で見て、手を動かして描くことで得る経験と同様、理性で捉えるかたちの成り立ちを「構造」として大切に扱う。古典から今に至るかたちの見方をたどりながら、人体へのイメージ、応用編としてその他の様々な構造を見ていく。外からは見えない内部のイメージに思いを馳せることで、自作品において構造を想起し、真実味を一層付与させることを目指す。</p> <p>持ち物は鉛筆やボールペンなどの描写道具、定規、消し具、およびドローイング用の紙としてA4サイズの画用紙を用意すること。その他の持ち物については授業内で説明する。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	イントロダクション	絵の見方について ードローイング思考論一	上記概要欄参照
	2	人体の構造1	人体の比率を学ぶ	
	3	人体の構造2	人体をカタチに置き換える	
	4	人体の構造3	骨格について	
	5	人体の構造4	筋肉について	
	6	人体の構造5	頭部を知る	
	7	人体の構造6	手を描く	
	8	応用編1	動物の構造について1	
	9	応用編2	動物の構造について2	
	10	応用編3	動物の構造について3	
	11	応用編4	制作	
	12	応用編5	その他の構造1	
	13	応用編6	その他の構造2	
	14	応用編7	その他の構造3	
	15	まとめ	絵の見方について 一幅と奥行一	
後期	1	/		
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
評価方法	授業への取り組みと課題、出席状況を踏まえて総合的に評価			
使用ソフト テキスト	特になし			

2024

区分

必修

対象

I部SIL科3年

科目名	デザイン概論			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	佐仲 渉			
授業概要	<p>デザインによるクリエイティブ・ワークを実践するために求められるマーケティング発想。その取り組み方および、表現方法、解決策への道筋を理解してもらうための講座。デザイナーが単なるデザイン・スキルをもった表現者ということだけでなく、生活者とクライアントとの間をつなぐ伝達者であり、クライアントの抱える問題解決を担う存在であることを理解し、学ぶ。多様化したユーザー・マインド、日々変化を見せる流通の発達、ソーシャルメディアなどモバイルを中心としたクロスメディアへの対応など、コミュニケーションの世界の変容にどのように接し、取り組んでいけばいいのか。マーケティング発想におけるクリエイティブ作業を実践できる表現者の育成を図る。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1		2024年度の日本の広告業について	PC スケッチブック 筆記用具
	2		マーケティングについて	
	3		マーケティングと広告戦略	
	4		マーケティング発想からのデザイン力	
	5		マーケットの変化に対応するデザイン力①	
	6		マーケットの変化に対応するデザイン力②	
	7		デザインの考え方① 商品企画	
	8		デザインの考え方② 商品企画	
	9		デザインの考え方③ ネーミング	
	10		デザインの考え方④ ロゴタイプ	
	11		デザインの考え方⑤ ロゴタイプ	
	12		デザインの考え方⑥ パッケージ	
	13		デザインの考え方⑦ パッケージ	
	14		デザインの考え方⑧ ポスター	
	15		デザインの考え方⑨ ポスター	
後期	1		クロスメディアについて	PC スケッチブック 筆記用具
	2		クロスメディアについて PR広告	
	3		モバイルにおける消費拡大の変革	
	4		キャンペーン広告① 企画	
	5		キャンペーン広告② 企画	
	6		キャンペーン広告③ 制作	
	7		キャンペーン広告④ 制作	
	8		キャンペーン広告⑤ プレゼン	
	9		キャンペーン広告⑥ プレゼン	
	10		マーケティング発想による事例①	
	11		マーケティング発想による事例②	
	12		マーケティング発想に置ける事例③	
	13		マーケティング発想に置ける事例④	
	14		マーケティング概論のまとめ①	
	15		マーケティング概論のまとめ②	
評価方法	出席及び課題作品によって評価			
使用ソフト テキスト	随時配布			

2024

区分

必修

対象

I部SIL科1年

科目名	イラストレーション I		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	池田 幸穂		
授業概要	<p>【前期】水彩とアクリルガッシュの違いを理解し、自分に合う表現方法を習得していく。絵の具の混色により色彩の幅と質感描写を理解していく。</p> <p>【後期】絵画を構成する力を学び、世界観のある作品を目指す。</p> <p>持参物詳細 ・透明水彩道具一式 透明水彩絵の具 折りたたみパレット 筆一式 筆洗器 雑巾 ・アクリルガッシュ一式 アクリルガッシュ 紙パレット 筆一式 筆洗器 雑巾</p>		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1	水彩・技法	透明水彩について・絵の具に触れる 筆記用具・定規・B4水彩紙・水彩絵の具一式
	2	水彩・技法	透明水彩について・カラーチャート
	3	アクリル技法	アクリルガッシュについて・絵の具に触れる 筆記用具・定規・B4水彩紙・アクリルガッシュ一式
	4	観察表現	『パン』を描く・彩色・仕上げ
	5	人の肌	透明水彩で色の研究 筆記用具・B4水彩紙・水彩絵の具一式
	6	人の肌	『顔』肌を彩色
	7	人の肌	アクリルガッシュで色を研究 筆記用具・B4水彩紙・アクリルガッシュ一式
	8	人の肌	『顔』を彩色
	9	人の肌	『顔』を彩色・仕上げ
	10	観察表現	『透明』を描く 筆記用具・B4水彩紙・水彩絵の具がアクリルガッシュ一式
	11	観察表現	『透明』彩色・仕上げ
	12	自由創作	『選択課題』ラフ
	13	自由創作	『選択課題』彩色
	14	自由創作	『選択課題』彩色・仕上げ
	15	自由創作	『選択課題』講評 筆記用具・メモ帳
後期	1	観察表現	彩度の低い色の作り方 筆記用具・B4水彩紙・水彩絵の具がアクリルガッシュ一式
	2	観察表現	『古いもの』彩色・仕上げ
	3	動物	『動物』3色で描く・アクセントカラーを入れる 筆記用具・B4水彩紙
	4	動物	『動物』彩色 筆記用具・B4水彩紙・水彩絵の具がアクリルガッシュ
	5	動物	『動物』彩色仕上げ
	6	道・構図	坂道の描き方・道の遠近について・風景画の構図について 筆記用具・クロッキー帳・色鉛筆
	7	道・構図	坂道の描き方・道の遠近について・風景画の構図について
	8	自由創作	『好きな季節』ラフ 筆記用具・B4水彩紙・水彩絵の具がアクリルガッシュ
	9	自由創作	『好きな季節』彩色
	10	自由創作	『好きな季節』彩色・仕上げ
	11	講評会	『好きな季節』講評 筆記用具・メモ帳
	12	自由創作	『冒険』ラフ 筆記用具・B4水彩紙・水彩絵の具がアクリルガッシュ
	13	自由創作	『冒険』彩色
	14	自由創作	『冒険』彩色・仕上げ
	15	講評会	『冒険』講評 筆記用具・メモ帳
評価方法	課題の提出、完成度、授業や課題に取り組む姿勢、意欲など総合的に評価する		
使用ソフト テキスト	特になし		

2024

区分

必修

対象

I部SIL科1年

科目名	イラストレーションⅡ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	芦屋 マキ			
授業概要	表現したいことに対しての処理を適切に判断できるよう、複数の画材それぞれの基礎を丁寧に学ぶ。一つ一つの画材の特性を学び自分の作品の方向性、クオリティを高める手段を身につける。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエンテーション	授業の目的、課題の内容、色鉛筆の基本表現の制作	B4無地クロッキー帳・鉛筆セット・色鉛筆
	2	色鉛筆の演習	「トマト」を描く（表現の重なり）	A4ケント紙・色鉛筆・鉛筆セット・モチーフ/トマト
	3	↓	前回作業継続→提出	A4ケント紙・鉛筆セット/鉛筆・鉛筆・ケント紙・モチーフ/スゴ
	4	↓	「スプーン」を描く（質感の描き分け）	前回同様
	5	ペンの演習	ペンの基本表現（ハッチング）前回課題の講評、返却	ネオピコラインセット・クロッキー帳
	6	↓	ペンによる模写（硬いもの・柔らかいもの）	ネオピコラインセット・A4ケント紙
	7	↓	前回作業継続→提出	前回同様
	8	水彩絵具の演習	透明水彩絵の具演習・前回課題の講評、返却	水彩絵具・アルビレオ水彩紙
	9	↓	透明水彩絵の具の基本表現	前回同様
	10	↓	作業継続	前回同様
	11	↓	作業継続→提出	前回同様
	12	カラーマーカーの演習	ネオピコカラーの基本演習・前回課題の講評、返却	ネオピコカラー・アルビレオ水彩紙
	13	↓	キャラクターイラスト・小物イラストの制作	ネオピコカラー・ネオピコライン・アルビレオ水彩紙
	14	↓	作業継続	ネオピコカラー・ネオピコライン・アルビレオ水彩紙
	15	↓	作業継続→提出	前回同様
後期	1	アクリル絵の具の演習	アクリル絵具の基本演習・イラスト制作	アルビレオ紙・アクリル絵の具一式・鉛筆セット・練りゴム・マスキングテープ
	2	アクリル課題	前回作業継続 色付け	前回同様
	3	↓	前回作業継続 色付け	前回同様
	4	↓	前回作業継続→仕上げ・提出	前回同様
	5	水彩絵具の演習	透明水彩演習・擬人化キャラクター制作	アルビレオ紙・透明水彩絵の具一式・鉛筆セット・練りゴム・マスキングテープ
	6	↓	作業継続	前回同様
	7	↓	前回作業継続→仕上げ・提出	前回同様
	8	画材自由	モチーフ資料の描画	アルビレオ紙・カラーマーカーセット・鉛筆セット・練りゴム・マスキングテープ
	9	↓	前回作業継続	前回同様
	10	↓	前回作業継続→仕上げ・提出	前回同様
	11	画材自由課題	各自自由に画材を選んでの自主課題の制作	画材・各自用意
	12	↓	前回作業継続	前回同様
	13	↓	前回作業継続	前回同様
	14	↓	前回作業継続→仕上げ・提出	前回同様
	15	予備日	前回課題の返却・講評会・振り返り	
評価方法	出席、課題提出、完成度、取り組み方を総合的に見て評価			
使用ソフト テキスト	特になし			

2024

区分

必修

対象

I部SIL科2年

科目名	イラストレーションⅢ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	ケツソク ヒデキ			
授業概要	<p>イラストレーション制作に必要な「描く力」とグラフィックデザインの中でイラストレーションを機能させる「伝える力」を身につける。前期は「描く力」を養う課題を中心にこない、後期は「描く力」を用いて「伝える力」を養う。</p> <p>前期:描く事を中心の課題 後期:伝えることを中心の課題 「課題講評」、「ワークショップ」、「レクチャー」の3つの枠組みを中心に授業を行う。</p> <p>課題講評:制作してきた課題の講評 ワークショップ:授業内で完結する課題制作 レクチャー:ゲスト招聘や実践的な知識を得る為の講義など。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエンテーション	授業のオリエンテーション	筆記用具/PCなど各自必要なもの。その他はその都度に連絡します。
	2	描く事を主題とした課題とワークショップ	課題講評	
	3		ワークショップ	
	4		課題講評	
	5		ワークショップ	
	6		課題講評	
	7		ワークショップ	
	8		課題講評	
	9		ワークショップ	
	10		課題講評	
	11		ワークショップ	
	12		課題講評	
	13		ゲスト講師(予定)	
	14		レクチャー1	
	15		課題講評	
後期	1		演劇のポスター	
	2	ラフチェック		
	3	制作		
	4	講評		
	5	BOOKCOVER	ゲスト講師(予定)	
	6		ラフチェック	
	7		制作	
	8	講評		
	9	TOTAL DESING	課題説明	
	10		アイデアチェック	
	11		レクチャー2	
	12		ラフチェック	
	13		制作	
	14		制作	
	15		講評	
評価方法	出席、作品完成度、制作への取組み			
使用ソフト テキスト	自由			

2024

区分

必修

対象

I部SIL科3年

科目名	イラストレーションⅣ			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	沼田 光太郎			
授業概要	<p>最終学年である1年間のこの授業は、実際に生徒達がプロのイラストレーターになったという想定で自分の売り込みから実践的な課題に取り組み、アイデアと表現力、オリジナリティを磨く。</p> <p>●前期 プロのイラストレーターになったと想定。売り込みからクライアントワークを（課題）をひとつずつこなしていく。</p> <p>●後期 自身の個展開催を想定、コンセプト作り作品制作、フライヤー制作、表現力とオリジナル性を追求する。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	課題説明	概要説明・自己紹介→次回の制作課題の説明	PC一式 メモ 筆記用具
	2	自己PR	イラストレーターになった！自分を売り込もう	
	3		自己PRシート完成・提出	
	4	課題1	初めての仕事依頼！イラストカット2～4枚制作	
	5		ラフ提出→本番制作	
	6		完成・提出	
	7	課題2	続けての仕事依頼！体験取材したものを表現する	
	8		イラスト・漫画など自由な表現を選択	
	9		制作・進行チェック	
	10		発表会	
	11	課題3	企業広告の依頼！キャラクターデザイン、ポスター、グッズ制作	
	12		制作・進行チェック	
	13		制作・進行チェック	
	14		制作・進行チェック	
	15		プレゼン発表会	
後期	1	課題説明	個展開催します！どんかコンセプトで作るのか	PC一式 メモ 筆記用具
	2	企画制作	コンセプト・タイトル発表	
	3		制作開始（ポスター・フライヤー・作品6点）	
	4	作品制作	制作・進行チェック	
	5		制作・進行チェック 課外授業？	
	6		制作・進行チェック	
	7		制作・進行チェック	
	8	発表会	中間発表（前半3点）	
	9		制作・進行チェック	
	10		制作・進行チェック	
	11		制作・進行チェック	
	12	発表会	フライヤー発表会	
	13		制作・進行チェック	
	14		制作・進行チェック	
	15	発表会	ポスター・作品6点発表会	
評価方法	出席及び課題によって評価			
使用ソフト テキスト	特になし			

2024

区分

必修

対象

I部SIL科1年

科目名	ドローイング I			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	赤本 啓護			
授業概要	<p>クロッキーやドローイングを行い、自身の感性を具体的な形にする。さらに少し踏み込んで描くことの本質を考える。 たくさんの画材や支持体等に触れて、継続して使うことで造形表現の基礎を学ぶ。本授業では人物モデルを学生同士が交代して行う。 授業の持参物として、スケッチブック（F6程度）、鉛筆セット一式（6H～6B）、消し具、カッター、以上を毎週持参とするが、その他必要なものについては授業内にて説明する。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	イントロダクション	描くとは（ドローイング・ゲーム）	筆記用具
	2	練習	線を引く	
	3	練習	ドリル	
	4	クロッキー-1	人物クロッキー	
	5	クロッキー-2	人物クロッキー	
	6	クロッキー-3	人物クロッキー	
	7	クロッキー-4	鉛筆以外の描画材で描く人物クロッキー	ペンなど
	8	クロッキー-5	鉛筆以外の描画材で描く人物クロッキー	ペンなど
	9	クロッキー-6	モノを描く	
	10	クロッキー-7	風景を描く	
	11	クロッキー-8	人物クロッキー	
	12	クロッキー-9	人物クロッキー	
	13	クロッキー-10	人物クロッキー	
	14	クロッキー-11	人物クロッキー	
	15	クロッキー-12	人物クロッキー	
後期	1	ドローイング1	自由に描く	
	2	ドローイング2	絵の具と筆を使った人物ドローイング	
	3	ドローイング3	絵の具と筆を使った人物ドローイング	
	4	ドローイング4	絵の具と筆を使った人物ドローイング	
	5	ドローイング5	絵の具と筆を使った人物ドローイング	
	6	ドローイング6	イメージドローイング	
	7	ドローイング7	イメージドローイング	
	8	ドローイング8	イメージドローイング	
	9	ドローイング9	イメージドローイング	
	10	ドローイング10	イメージドローイング	
	11	ドローイング11	イメージドローイング	
	12	ドローイング12	イメージドローイング	
	13	ドローイング13	イメージドローイング	
	14	ドローイング14	イメージドローイング	
	15	解説	ドローイングについて	
評価方法	授業への取り組みと課題、出席状況を踏まえて総合的に評価			
使用ソフト テキスト	特になし			

2024

区分

必修

対象

I部SIL科1年

科目名	ドローイングⅡ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	谷井 夕菜			
授業概要	<p>観察（客観的分析）→認識→描写という過程を繰り返しながらものを見ることを身体で覚える。また、様々なモチーフを描くことで、描写力だけではなく構図（レイアウト）や空間把握、構成力などの総合的な表現力を養う。モチーフは人工物から自然物まで幅広く設定（※モチーフは変更の可能性も有り）。後半は着色デッサンも取り入れ、デッサンを色に置き換えたときのものの見方・表現方法（明度・彩度等）も学んでいく。途中、練習課題・クロッキーなども取り入れ、形や捉えかたへの理解を更に深めていく。</p> <p>年間を通して、デッサンは様々な作品を制作するにあたり、基盤となる力（モノの捉え方の基礎・イメージ力・完成に対する責任感）を養うことができる重要な役割を果たすということを理解する。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエンテーション	年間授業説明、鉛筆の使い方・削り方、鉛筆の練習、グレースケールの作成	クロッキー帳、デッサンセット
	2	鉛筆デッサン①	ティッシュBOXを描く（透視図法を使った立方体・直方体の説明とパースへの理解、構図・面の捉え方）	B4画用紙、クロッキー帳、デッサンセット・モチーフ
	3	鉛筆デッサン①	制作継続（文字や模様へのパースの理解）	B4画用紙、デッサンセット・モチーフ
	4	鉛筆デッサン①	制作継続・完成（光の方向・陰影への理解、質感の認識）	B4画用紙、デッサンセット・モチーフ
	5	練習課題	円、楕円の練習（様々な角度からの楕円を正確に理解）	クロッキー帳、デッサンセット
	6	鉛筆デッサン②	飲料缶を描く（楕円の理解・認識・表現、曲面の表現、稜線の説明）	B4画用紙、クロッキー帳、デッサンセット・モチーフ
	7	鉛筆デッサン②	制作継続（描き込み）	B4画用紙、デッサンセット・モチーフ
	8	鉛筆デッサン②	制作継続・完成（描き込み）	B4画用紙、デッサンセット・モチーフ
	9	講評	デッサン①②の講評	モチーフ
	10	鉛筆デッサン③	ガラスコップと紙コップを描く（質感の違い、楕円の把握）	B4画用紙、クロッキー帳、デッサンセット・モチーフ
	11	鉛筆デッサン③	制作継続（描き込み）	B4画用紙、デッサンセット・モチーフ
	12	鉛筆デッサン③	制作継続・完成（描き込み）	B4画用紙、デッサンセット・モチーフ
	13	鉛筆デッサン④	スニーカーを描く（構造の理解、構図の工夫）	B4画用紙、クロッキー帳、デッサンセット・モチーフ
	14	鉛筆デッサン④	制作継続・完成 ※授業構成によって制作の一部が夏休みの課題になる	B4画用紙、デッサンセット・モチーフ
	15	講評	デッサン③④の講評	モチーフ
後期	1	オリエンテーション	後期授業説明、楕円についての理解（円の演習返却・練習プリント）	クロッキー帳、デッサンセット
	2	クロッキー①	手とペットボトルのクロッキー	クロッキー帳、デッサンセット
	3	鉛筆デッサン⑤	手とペットボトルを描く（手の正確な形、楕円の理解）	B4画用紙、クロッキー帳デッサンセット・モチーフ
	4	鉛筆デッサン⑤	制作継続（描き込み）	B4画用紙、デッサンセット・モチーフ
	5	鉛筆デッサン⑤	制作継続・完成（描き込み）	B4画用紙、デッサンセット・モチーフ
	6	着色デッサン	りんごと白い布を描く（自然物の構造や捉え方への理解）	B4水彩紙、クロッキー帳、水彩道具一式
	7	着色デッサン	制作継続（描き込み、色を使った際のデッサン表現）	B4水彩紙、水彩道具一式
	8	着色デッサン	制作継続（描き込み）	B4水彩紙、水彩道具一式
	9	着色デッサン	制作継続・完成（描き込み）	B4水彩紙、水彩道具一式
	10	講評	デッサン⑤、着色デッサンの講評	モチーフ
	11	クロッキー②	人物・手と白い布のクロッキー（短時間で形・構図を捉える）	クロッキー帳、デッサンセット
	12	鉛筆デッサン⑦	自画像を描く（人物の捉え方について理解、立体物の捉え方についておさらい）	B4画用紙、クロッキー帳、デッサンセット・モチーフ
	13	鉛筆デッサン⑦	制作継続（描き込み）	B4画用紙、デッサンセット・モチーフ
	14	鉛筆デッサン⑦	制作継続・完成 ※授業構成によっては制作の一部が冬休みの課題になる	B4画用紙、デッサンセット・モチーフ
	15	講評	デッサン⑦の講評	モチーフ
評価方法	採点課題の平均+加点課題（夏休み・冬休みの課題、クロッキー）の総合点数 授業態度			
使用ソフト テキスト	特になし			

2024

区分

必修

対象

I部SIL科2年

科目名	ドローイングⅢ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	藤森 詔子			
授業概要	<p>一年時に学んだデッサンの基礎力を、更に強化することを目的とする。 描写力の肝は、ペラの紙に空間や距離が表現できているかどうかである。単体の物質描写が上手いだけでは実践に使えない。 人物・静物・風景、どんな景色においても、陰影や立体感をしっかり捉え、単体だけでなく複数モチーフの距離感やモチーフを取り囲む空間ごと描ける力を身に付けることを目指す。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエンテーション/ウォームアップ	年間授業説明、ウォームアップ:球体のデッサン	デッサンセット
	2	①人物全身素描(有色地デッサン)	レクチャー: 絵の色をコントロールする、色調について。 グレー紙に白と黒で人体デッサン開始	デッサンセット A3グレー画用紙 /1枚 白パステル 色鉛筆
	3		レクチャー: 骨格、筋肉の付き方について。制作継続(影描写)	
	4		レクチャー: ヴァールールとは何か。制作継続(影描写完了、光描写)	
	5		制作継続(光描写、カラー描き入れ可)	
	6		制作継続、完成後講習会→提出	
	7		②らしさを表現する動き・躍動感(短時間ドローイング)	
	8	人物を15分~30秒×13枚ドローイング		
	9	鳥・石膏・牛骨を10分×様々な角度から4枚ドローイング		
	10	風景を15~10分×4枚ドローイング。 完成後講習会		
	11	③自画像	レクチャー: 自画像の美学、エスキースについて。 ラフ案制作開始	デッサンセット スタンド型の鏡
	12		個別面談にてエスキースチェック、OKで本番紙に着手開始	
	13		レクチャー: 骨格・形の取り方。鉛筆のタッチのバリエーションについて。 制作継続	
	14		レクチャー: 光の方向と量感の関係について。 制作継続	
	15		描き込み、完成後タイトルをつけて講習会→提出、前期授業の振り返り	
後期	1	④状態を描き分ける-固有 色・光	レクチャー: 光の性質と空間の変化について、光の性質と現象についての実験、制作開始、無地コップ&折り紙・・・斜光デッサン(部屋の電気を消す)	デッサンセット 無地コップ/1個 折り紙セット/1 袋
	2		レクチャー: アイレベル・パースについて、楕円の描き方。 斜光デッサン制作継続	
	3		レクチャー: 逆光について。 無地コップ&折り紙・・・逆光デッサン(部屋の電気を消す)	
	4		逆光デッサン制作継続	
	5		描き込み、完成後講習会→提出	
	6	⑤空間の描き分け-近景・ 遠景	レクチャー: 空間描写の鉄則、構図は何のためか。 エスキース開始	デッサンセット
	7		制作継続、形のあたりを取る、色配置の徹底	
	8		制作継続、鉛筆タッチで面取り、描き込み	
	9		制作継続、近・中・遠での作業仕分けの再確認	
	10	描き込み、完成後講習会→提出	デッサンセット	
	11	⑥異なる 複数モ チーフ		レクチャー: 課題①~⑤の総復習。質と空間の描き分け、自身の絵の色を考える。 エスキース開始
	12			描き出し、形のあたりを取る、
	13			色面調整、描き込み
	14			制作継続
	15	描き込み、完成後講習会→提出 一年間授業の振り返り		
評価方法	出席・課題。課題の採点基準は、構図のバランス、形・質感の正確さ、陰影・空間の見やすさなど描写力に要点を置く。その他、丁寧さや取り組む姿勢、個人のタッチの味わい等も採点基準に加味する。			
使用ソフト	・デッサンセット: B3パネル、白玉クリップ、鉛筆(4B、2B、B、HB、H、2H、4H)、ネリゴム、MONO消しゴム、ガーゼ、カッター、ゴミ袋、A2画用紙スケッチブック(「マルマンS115」推奨)、フィキサチーフ。毎回持参すること			
テキスト	・課題により、追加購入物があります。 ・参考書籍: 『はじめてでもすぐに描ける デッサン入門』藤森詔子著 ソシム出版			

2024

区分

必修

対象

I部SIL科1年

科目名	デジタルスキル I			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	Nobby			
授業概要	<p>【この授業の目的と目標】 Adobe Illustratorの基礎を学ぶ。 課題に取り組みながらIllustratorの基本的な操作を理解し、図形ツールとペンツールを使いこなすことができるようになる。 Illustratorを使用した作品制作、レイアウト設計、入稿データを作れるようになる。</p> <p>※進捗状況に合わせて内容を変更することがあります。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエンテーション	この授業について/Illustratorでできることを知る	■PC&マウス ■筆記用具 ■ラフを描くためのノートやスケッチブック ■その他
	2	基礎	図形ツールで描く	
	3		図形ツールで描く	
	4		ペンツールで描く	
	5		ペンツールで描く	
	6		ロゴを作る	
	7		地図をトレースする	
	8		名刺を作る	
	9		文字とレイアウトについて学ぶ	
	10		文字とレイアウトについて学ぶ	
	11		課題①	
	12	ラフ制作&チェック		
	13	制作		
	14	制作&提出		
	15	■発表&フィードバック		
後期	1	課題②	オリジナルイラストのポストカードを作る	■PC&マウス ■筆記用具 ■ラフを描くためのノートやスケッチブック ■その他
	2		ラフ制作&チェック	
	3		制作	
	4		制作	
	5		制作&提出	
	6		■発表&フィードバック	
	7	課題③	オリジナルイラストで雑誌の占いページを作る	
	8		ラフ制作&チェック	
	9		キャラクター制作	
	10		キャラクター制作&チェック	
	11		制作	
	12		制作	
	13		制作	
	14		制作&提出	
	15		■発表&フィードバック	
評価方法	出席及び課題によって評価			
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator			

2024

区分

必修

対象

I部SIL科1年

科目名	デジタルスキルⅡ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	赤本 啓護			
授業概要	画像処理ソフトウェア（Adobe Photoshop）の基本操作を学び、コンテンツ（自作品）の制作や編集等に活用できるスキルを身に付けることを目指す。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	イントロダクション	Photoshopについて	筆記用具 ノート PC一式
	2	課題説明	課題1について	
	3	練習	絵を描いてみる	
	4	練習	絵を描いてみる	
	5	基礎1	画像を開く・保存する・閉じる	
	6	基礎2	色を補正する	
	7	基礎3	レタッチ	
	8	基礎4	レイヤー	
	9	基礎5	選択範囲	
	10	課題提出1	課題1プレゼンテーション	
	11	課題説明	課題2について	
	12	基礎6	マスクと切り抜きとパス	
	13	基礎7	文字や図形	
	14	応用1	課題制作	
	15	課題提出2	課題2プレゼンテーション	
後期	1	課題説明	課題3について	筆記用具 ノート PC一式
	2	応用2	課題制作	
	3	応用3	課題制作	
	4	応用4	課題制作	
	5	課題提出3	課題3プレゼンテーション	
	6	課題説明	課題4について	
	7	応用5	課題制作	
	8	応用6	課題制作	
	9	応用7	課題制作	
	10	課題提出4	課題4プレゼンテーション	
	11	課題説明	課題5について	
	12	応用8	課題制作	
	13	応用9	課題制作	
	14	応用10	課題制作	
	15	課題提出5	課題5プレゼンテーション	
評価方法	授業への取り組みと課題、出席状況を踏まえて総合的に評価			
使用ソフト テキスト	Adobe Photoshop、（参考テキスト）Photoshopレッスンブック for PC & iPad			

2024

区分

必修

対象

I部SIL科1年

科目名	コミックイラスト I		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	藤井 みどり		
授業概要	<p>キャラクターを使ったイラストを総合的に学ぶ。キャラクターの頭部や全身の描き方の基礎から始まり、キャラクターを使った様々なイラストをテーマに沿って描く。キャラクターの設定を決め世界観を考えながら、イラストに必要な物考える力をつける。イラストを描くのに必要な構図やコントラストなどを学ぶ。イラストは全て手書きで、常に画面の全体を見てイラストを描き、絵の基本を学ぶ。</p> <p>※必要とする画材は進行によって変わります。ラフ画・下書きの時は、筆記具定規スケッチブック原稿用紙。ペン画は原は原稿用紙、ペン、修正液。水彩は水彩絵具一式、水彩紙、ティッシュ、修正液。マーカーはマーカー、水彩紙、修正液</p>		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1	頭部の描き方	〈鉛筆画〉頭部の描き方演習 スケッチブック筆記具30cm定規
	2	表情	〈ペン画〉バスタップで1人のキャラの表情を4つ描く ※これ以降課題進行に沿って指示
	3	表情	〈ペン画〉バスタップで1人のキャラの表情を4つ描く
	4	全身	〈鉛筆画〉全身の描き方演習
	5	全身	〈ペン画〉全身の入ったイラスト
	6	全身	〈ペン画〉全身の入ったイラスト
	7	全身	〈ペン画〉全身の入ったイラスト
	8	コントラスト	〈水彩〉赤と黒の絵具でコントラストを意識してイラストを描く
	9	コントラスト	〈水彩〉赤と黒の絵具でコントラストを意識してイラストを描く
	10	コントラスト	〈水彩〉赤と黒の絵具でコントラストを意識してイラストを描く
	11	コントラスト	〈水彩〉赤と黒の絵具でコントラストを意識してイラストを描く
	12	マーカー	〈マーカー〉マーカーの使い方演習
	13	マーカー	〈マーカー〉マーカーを使ったイラストを描く
	14	マーカー	〈マーカー〉マーカーを使ったイラストを描く
	15	マーカー	〈マーカー〉マーカーを使ったイラストを描く
後期	1	SDキャラ	〈鉛筆画〉SDキャラの描き方演習 スケッチブック筆記具30cm定規
	2	SDキャラ	〈ペン画〉SDキャラを20体描く ※これ以降課題進行に沿って指示
	3	SDキャラ	〈ペン画〉SDキャラを20体描く
	4	擬人化	〈水彩又はマーカー〉スイーツを擬人化したイラストを描く
	5	擬人化	〈水彩又はマーカー〉スイーツを擬人化したイラストを描く
	6	擬人化	〈水彩又はマーカー〉スイーツを擬人化したイラストを描く
	7	擬人化	〈水彩又はマーカー〉スイーツを擬人化したイラストを描く
	8	植物	〈水彩〉花言葉から連想するイラストを描く
	9	植物	〈水彩〉花言葉から連想するイラストを描く
	10	植物	〈水彩〉花言葉から連想するイラストを描く
	11	植物	〈水彩〉花言葉から連想するイラストを描く
	12	投稿	〈水彩又はマーカー〉SSに投稿するためのイラストを描く
	13	投稿	〈水彩又はマーカー〉SSに投稿するためのイラストを描く
	14	投稿	〈水彩又はマーカー〉SSに投稿するためのイラストを描く
	15	投稿	WEBにて投稿する
評価方法	出席及び課題、授業に対する取り組み方で評価		
使用ソフト テキスト	特になし		

2024

区分

必修

対象

I部SIL科1年

科目名	デザインリテラシー I			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	縄手 和弘			
授業概要	<p>基本制作物の目的意識をしっかり持った上で、「創ること」「伝えること」を授業内容とする。イラストレーション科ならではの絵が描けるスキルと、グラフィックデザインを融合させる事で、デザインにビジュアルがいかに重要かを学びながら「モノづくりは楽しいなあ」のモチベーションを上げ、さまざまなデザイン物を総合的に定着させる流れで授業進行する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ●サムネール=アイデアからデザインへ定着させられる力を磨く。 ●実戦的なワークフローに合わせてデザインすることで、責任感、緊張感の意識を高める。 ●オリエン/制作/プレゼンテーションの中で、理解力、表現力、発言力を身につけ、コミュニケーション能力を身につける。 			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	概要	授業内容ガイダンス/グラフィックデザインとは・・・	PC・紙・ペン
	2		●目的を正しく伝える/形編(お題)	〃
	3		平面構成の考え方/円・三角・四角/レイアウトの演出手法/点線面	〃
	4		伝えたい情報を見る化する/ビジュアルコミュニケーション表現	〃
	5		質感の考え方/レイアウトの演出手法(お題)	〃
	6		伝えたい情報を見る化する/形態表現(平面・立体)	〃
	7		●目的を正しく伝える/色彩編(お題)	〃
	8		色の心理効果/色が使えるメッセージ/配色のポイント/配色の技法	〃
	9		伝えたい情報を見る化する/色彩表現(4C・2C)(お題)	〃
	10		印刷のしくみと性質	〃
	11		●目的を正しく伝える/構成編(お題)	〃
	12		書体のイメージと構成/和文欧文文字の構造・基礎知識	〃
	13		伝えたい情報を見る化する/文字表現1(お題)	〃
	14		タイトル・本文のスタイル/文字組	〃
	15		前期のまとめ	〃
後期	1	●商品開発&販促オリエン	商品企画→パッケージD→SP→売場ツールD→広告D	〃
	2	(コンセプトワーク)	※企画を支給(お菓子のパッケージ開発から販売促進計画へ)	〃
	3	●パッケージデザイン	情報整理→アイデア→キャラ開発(ビジュアル→レイアウト	〃
	4	(商品ロゴ開発)		〃
	5	(キャラクター開発)	パッケージ用キャラクター&シズルの作成	〃
	6	(シズル作成)		〃
	7	(レイアウト)		〃
	8	●販促計画	情報整理→アイデア→ビジュアル作成→レイアウト→文字組	〃
	9	(キャンペーン)	キャンペーン内容計画	〃
	10	(ビジュアル作成)	販促用ビジュアルの作成	〃
	11	●売場ツールデザイン	メインボード/スイング/腰ポスターなどのPOP関連	〃
	12		売場イメージビジュアルの作成	〃
	13	●交通広告デザイン	情報整理→アイデア→ビジュアル作成→レイアウト→文字組	〃
	14			〃
	15	●プレゼンテーション	1年間のまとめ	〃
評価方法	提出日の時間に遅れたら"D" 60点以上の生徒(発想力10点満点・表現力10点満点・構成力10点満点・完成度10点満点) 60点+40点			
使用ソフト テキスト	Adobe illustrator			

2024

区分

必修

対象

I部SIL科2年

科目名	デザインリテラシーⅡ		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	Nobby		
授業概要	<p>【この授業の目的と目標】 「グラフィックデザイン」の基礎的な知識とスキルを活用し実践で使えるようになる。 コンセプト設計からアイデア出し、課題の発表（プレゼンテーション）まで、実際のデザインの現場での制作フローを学ぶ。 情報を整理し言語化すること、伝えるためのデザインを意識して制作することを身につける。</p> <p>※進捗状況に合わせて内容を変更することがあります。</p>		
授業計画	回	主題・目的	概要
前期	1	オリエンテーション	この授業について／デザイナーの制作フローを知る
	2	コンセプトワーク	情報の整理／ターゲット設定／アイデアの出し方について学ぶ
	3		アイデアフラッシュとラフ制作
	4		レイアウトについて学ぶ
	5	レイアウト設計	ラフ制作
	6	課題①	チラシをリデザインする
	7		ラフ制作&チェック
	8		制作
	9		制作&提出
	10		■プレゼンテーション&フィードバック
	11	課題②	イベントのチラシを作る
	12		ラフ制作&チェック
	13		制作
	14		制作&提出
	15		■プレゼンテーション&フィードバック
後期	1	課題③	商品パッケージを作る／オリエンテーション
	2		コンセプトワーク
	3		コンセプトワーク
	4		ラフ制作&チェック
	5		制作
	6		制作
	7		制作&提出
	8		販促ツール一式を企画する
	9		コンセプトワーク
	10		ラフ制作&チェック
	11		制作
	12		制作
	13		制作
	14		制作&提出
	15		■プレゼンテーション&フィードバック
評価方法	出席及び課題によって評価		
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator／Photoshop／その他		

■PC&マウス
■筆記用具
■ラフを描くためのノートやスケッチブック
■その他

■PC&マウス
■筆記用具
■ラフを描くためのノートやスケッチブック
■その他

2024

区分

必修

対象

I部SIL科3年

科目名	デザインリテラシーⅢ			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	トシダ ナルホ			
授業概要	媒体に合わせたデータの作り方。イラストの商品、販促ツールへの落とし込み。見せ方の追求。ポートフォリオの充実。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	Pkgデザイン	箱型のパッケージをシリーズで制作 オリエン（テンプレートあり）	自由
	2	Pkgデザイン	商品ロゴ制作/ブランドロゴ/ビジュアル制作/パッケージデザイン	必要に応じて
	3	Pkgデザイン	制作	
	4	Pkgデザイン		
	5	Pkgデザイン		
	6	Pkgデザイン	販促ツール制作/中吊り広告/フライヤー/バナー等	
	7	Pkgデザイン	提出/講評会	
	8	商品企画	スティック状の箱に入る商品を企画しパッケージと什器の制作/オリエン	
	9	商品企画	（テンプレートあり）	
	10	商品企画		
	11	商品企画		
	12	商品企画		
	13	商品企画		
	14	商品企画		
	15	商品企画	提出	
後期	1	ブランド企画	架空会社もしくはブランドを立ち上げあらゆるツールを制作する	
	2	ブランド企画	または進路に合わせてポートフォリオに足りないものを各自制作。	
	3	ブランド企画		
	4	ブランド企画		
	5	ブランド企画		
	6	ブランド企画		
	7	ブランド企画		
	8	ブランド企画		
	9	ブランド企画		
	10	ブランド企画		
	11	ブランド企画		
	12	ブランド企画		
	13	ブランド企画		
	14	ブランド企画		
	15	ブランド企画	提出	
評価方法	出席及び卒業制作作品によって評価			
使用ソフト テキスト	特になし			

2024

区分

必修

対象

I部SIL科2年

科目名	ビジュアルコミュニケーション I			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	鈴木 真紀夫			
授業概要	イラストレーションを使った様々な媒体作品の制作 デジタルスキルの向上、ポートフォリオ作品の充実			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	ゲームパッケージ	ゲームパッケージの修正、ブラシアップ	PC一式 メモ 筆記用具
	2	ゲームパッケージ	ゲームパッケージの修正、ブラシアップ	
	3	ゲームパッケージ	ゲームパッケージの修正、ブラシアップ	
	4	物語絵	世界観、キャラクターの構成	
	5	物語絵	場面設定 制作作業	
	6	物語絵	場面設定 制作作業	
	7	物語絵	場面設定 制作作業	
	8	物語絵	場面設定 制作作業	
	9	個別課題	課題設定 制作	
	10	個別課題	課題設定 制作	
	11	個別課題	課題設定 制作	
	12	個別課題	課題設定 制作	
	13	アニメーション	Photoshopを使ったGIFアニメーションの制作	
	14	アニメーション	Photoshopを使ったGIFアニメーションの制作	
	15	アニメーション	Photoshopを使ったGIFアニメーションの制作	
後期	1	キャラクターアニメーション	Adobe CHを使ったキャラクターアニメーション	PC一式 メモ 筆記用具
	2	キャラクターアニメーション	Adobe CHを使ったキャラクターアニメーション	
	3	キャラクターアニメーション	Adobe CHを使ったキャラクターアニメーション	
	4	3D	blender 基礎	
	5	3D	blender 応用	
	6	3D	blender 応用	
	7	3D	blender 応用	
	8	3D	blender 応用	
	9	AI	生成AIについて 実験と応用	
	10	AI	生成AIについて 実験と応用	
	11	制作演習	演習課題	
	12	制作演習	演習課題	
	13	制作演習	演習課題	
	14	制作演習	演習課題	
	15	制作演習	演習課題	
評価方法	出席及び課題によって評価			
使用ソフト テキスト	AdobePhotoshop、Illustrator、Character Animator、Blender その他			

2024

区分

必修

対象

I部SIL科3年

科目名	ビジュアルコミュニケーションⅡ			
開講期	前期	時間数	3H	
講師名	トシダ ナルホ/池田 幸穂			
授業概要	卒業制作の準備としてオリジナリティのある作風の追求/作品の見せ方の研究			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	コンペ	Tシャツコンペ用作品	自由
	2	コンペ	制作	必要に応じて
	3	コンペ	制作	
	4	コンペ	提出 講評会	
	5	背景	Google Earthを見て世界を旅する	
	6	背景	B4作品を2枚。簡略化して時間内に描き上げることを目指す	
	7	背景	トレース禁止。	
	8	背景		
	9	背景		
	10	背景	提出 講評会	
	11	フライヤー	自分の作品を紹介するA4フライヤーを制作する	
	12	フライヤー	見せ方の工夫。過去作品の流用可。	
	13	フライヤー		
	14	フライヤー		
	15	フライヤー	提出 講評会	
後期	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
評価方法	出席及び卒業制作作品によって評価			
使用ソフト テキスト	特になし			

2024

区分

必修

対象

I部SIL科2年

科目名	キャリアデザイン			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	帆玉 衣絵			
授業概要	自分自身と向き合い、自分のキャリアを考える。5年、10年後の先の自分を想像し、それに合わせたキャリアを設定し、クリエイティブな仕事を学び、それに合わせた思考とポートフォリオを構築する。個々のキャリアに合わせて、自分の適性と志向を分析しながら、企業リサーチを行い、就職活動が出来るように準備する。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエン	自己分析、自分歴史作成	PC/筆記用具
	2	グループ	自分歴史プレゼンテーション	
	3	個別面談	作品、将来の方向性確認	
	4	グループ	クリエイティブ仕事リサーチ	
	5	グループ	企業リサーチ	
	6	キャリア	履歴書作成	
	7	ポートフォリオ	グループワーク①	
	8		グループワーク②	
	9		グループワーク③	
	10		ポートフォリオ フォーマットデザイン	
	11		ポートフォリオ オリジナルアート作成①+イラストコンペ	
	12		ポートフォリオ オリジナルアート作成②	
	13		ポートフォリオ オリジナルアート作成③	
	14		ポートフォリオ 中間発表 プレゼンテーション	
	15	予備日	個々の進捗状況に応じて、個別対応	
後期	1	オリエン	企業リサーチ	PC/筆記用具
	2	就活指導	グループワーク①	
	3		グループワーク②	
	4		グループワーク③	
	5		ポートフォリオ オリジナルアートワーク作成①	
	6	ポートフォリオ オリジナルアートワーク作成②		
	7	ポートフォリオ オリジナルアートワーク作成③		
	8	ポートフォリオ オリジナルアートワーク作成④		
	9	ポートフォリオ オリジナルアートワーク作成⑤		
	10	ポートフォリオ ブラッシュアップ		
	11	個別指導	模擬面接	
	12		履歴書、自己PR文など	
	13		ポートフォリオ プレゼンテーション	
	14		個々の進捗状況に応じて内定に向けた対策	
	15	予備日	個々の進捗状況に応じて、個別対応	
評価方法	出席及び課題によって評価			
使用ソフト テキスト	随時指定			

2024

区分

必修

対象

I部SIL科2年

科目名	3DCG I			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	いとう みちろう			
授業概要	<p>映像、ゲーム、アニメーション、デザイン、イラスト、グッズ、建築等の様々な分野で3DCGが活用されている。そうした3DCGの基礎を身に付け、自らの興味によって思ったようなものを3DCGで自在に作れることを目指す。 ほとんどの受講者が完全に初心者という前提で基本的なことから行う。</p> <p>ホイール付きのマウスが必須。またテンキーがないタイプのパソコンを使っている人は、テンキーのデバイスがあると操作がやりやすくなる。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	基本操作	ダウンロード、ビューポートの操作、モデリング	PC一式 筆記用具
	2	モデリング	スライムを作る テクスチャペイント	
	3	モデリング	ポケモンのコイルを作る(+HDRI、空のアドオン)	
	4	布シミュレーション	テーブルクロスと旗を作る	
	5	人型キャラ1	簡単な人型キャラを作る。ボーン、ウェイトの説明	
	6	人型キャラ2	アニメーション	
	7	配列モディファイア	花、螺旋階段を作る	
	8	スカルプト	スカルプトのやり方の説明	
	9	モデリング	ポケモンのディグダを作る	
	10	パーティクル	エミッターとヘアーのパーティクル	
	11	マテリアル	ドーナツを作る、外部の素材テクスチャの活用等、HDRI等	
	12	キャラクター	モデリング	
	13		UV展開、テクスチャ	
	14		リギング、スキニング	
	15		アニメーション	
後期	1	モデリング	ハロウィンのかぼちゃを作る	PC一式 筆記用具
	2		オバケを作る	
	3		ポケモンのシャンデラを作る	
	4		続き	
	5		カエルを作る	
	6	シェイプキー	モアイを作ってシェイプキーの設定	
	7	合成	実写映像との合成	
	8	顔1	アニメっぽいキャラクターの顔のモデリング	
	9	顔2	続き	
	10	キャラクター1	ローポリキャラクターを作る	
	11	キャラクター2	UV展開、テクスチャ、Mixamoの利用	
	12	キャラクター3	アニメーション	
	13	動物1	ローポリの動物	
	14	動物2	マルチレゾリューションでスカルプト、ノーマルマップのバイク	
	15	お題でモデリング	到達度確認課題	
評価方法	制作物、制作過程、授業、出席			
使用ソフト テキスト	Blender			

2024

区分

必修

対象

I部SIL科3年

科目名	3DCG II		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	いとう みちろう		
授業概要	<p>これまでに身につけた基礎をいかし、2年目はより実践的・応用的な内容を行う。映像、ゲーム、イラスト等、実践する分野においてプロクオリティとして通用するものを目指す。</p> <p>(3DCGはモデリング、アニメーション、エフェクト、リギング、テクスチャ等内容が幅広く、また利用される分野もゲーム、映像、アニメ、イラスト、デザイン、グッズ等様々である。そのため各人の興味や関心・志望に対応するため個別のカリキュラムにも対応していく。)</p> <p>目的： 一般的な3DCGのワークフローを一通り実践し身につける。作りたいと思ったものを、適宜必要な情報にアクセスし自分自身で作ることができる。</p>		
授業計画	回	主題・目的	概要
前期	1	ライティング1	ライティング、レンズの説明 シーンの試作
	2	ライティング2	映画のワンシーンを選び、3DCGでライティングを再現する
	3	ライティング3	制作
	4	ライティング4	制作
	5	スカルプト1	スカルプトによる顔の制作。説明、試作
	6	スカルプト2	任意の写真をもとにオリジナルキャラクターの顔を制作
	7	スカルプト3	制作
	8	スカルプト4	制作
	9	基本機能	IK、ジオメトリノード、ノーマルマップのベイク、ラインアート
	10	模造1	ゲーム、映画、アニメ等から好きなアセットを選び模造する
	11	模造2	制作
	12	模造3	制作
	13	イラスト	3DCGでブロッキングしたイラストの制作
	14	イラスト	制作
	15	イラスト	制作
後期	1	背景1	イラストに使用する背景として3DCGのアセットを制作
	2	背景2	制作
	3	背景3	制作
	4	イラスト化	制作した背景をもとにイラスト化
	5	短編映像1	3カット以上、音声あり、30秒以上のショート動画の制作
	6	短編映像2	制作
	7	短編映像3	制作
	8	短編映像4	制作
	9	短編映像5	制作
	10	模擬授業1	学生による模擬授業（各回4人ずつ）
	11	模擬授業2	1人25分以内×4回
	12	模擬授業3	1人25分以内×4回
	13	模擬授業4	1人25分以内×4回
	14	模擬授業5	1人25分以内×4回
	15	模擬授業6	1人25分以内×4回
評価方法	提出物、授業、出席		
使用ソフト テキスト	Blender		

PC一式
メモ
筆記用具PC一式
メモ
筆記用具

2024

区分

必修

対象

I部SIL科2年

科目名	Webデザイン I			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	竹中 智			
授業概要	<p>「Webデザイン I」の授業では、Webサイトを製作するための知識、及び表現スキルを学んでいく。基礎的な内容が中心となるが、可能な限り現在のWeb製作における最新のトレンド、動向も踏まえて授業展開をしていく。</p> <p>前期：Webサイトの“設計図”となる『ワイヤーフレーム（プロトタイプ）』製作から『Webデザインカンパ』の製作までを学ぶ。主要アプリケーションとして「Figma」を活用し、Webサイトのデザイン製作に特化した知識、考え方、表現スキルを取得していく。授業課題製作を通じ、自身のオリジナルな商業テーマによるWebサイトのデザインカンパ製作を目指す。</p> <p>後期：前期にて情報設計やデザイン製作中心学んだ内容に続き、続けて製作したデザインをWebブラウザに表示、Webページとして実装するための『コーディング』の技術を、『HTML』による情報整理、『CSS』による装飾（レイアウト）の基礎的な内容を中心に学んでいく。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエン	「WebデザインI」授業の進め方、授業内容の概要	PC一式 メモ 筆記用具
	2	FigmaによるWebワイヤーフレーム（プロトタイプ）製作実習	Webデザイン製作前の設計段階『ワイヤーフレーム（プロトタイプ）』をFigmaを使用して学びます。ワイヤーフレーム（プロトタイプ）とは何かWebサイトのレイアウト構造について（ヘッダー、ナビゲーション、コンテンツ、フッター）/「デザインモード」でのFigma基本操作によるワイヤーフレーム・レイアウト構築/「プロトタイプモード」での画面遷移設定/「共有設定」を使ってWebブラウザでの共有プレビューを作成	
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8		Photoshopによるバナーデザイン製作実習	
	9			
	10			
	11	FigmaによるWebサイトデザイン製作実習/課題製作/個人面談	Figmaを使用してWebデザインの実際の見たと目となる「Webデザインカンパ」を製作していく/デザインカンパ製作に必要なデザインの知識や考え方/デザインの基本4原則/ Webデザインに特化した構造の考え方/後半は「個人面談」を実施（理解度確認・提出課題のフィードバック）/最終課題製作実践	
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1	HTMLマークアップ基礎実践	サーバーとドメインについて/「HTML」について/HTML基礎実践～1. 「文書構造」について、2. 画像配置、3. ハイパーリンク /HTML基本構文/文字コード/HTML記述ルール/改行/見出し/段落/強調/箇条書きリスト/番号付きリスト/説明リスト/画像/ハイパーリンク/まずはサイト構造上必要最小限の要素（タグ）を手打ちで学ぶ	PC一式 メモ 筆記用具
	2			
	3			
	4			
	5			
	6		Adobe Dreamweaverのデザインビューを活用したHTMLマークアップを方法/初期設定（環境設定・サイトの定義）/基本操作/デザインビュー活用マークアップ方法	
	7	HTML製作応用実践	デザインカンパからHTMLマークアップ落とし込みまでの流れを実践する。また、Figmaによるデザインカンパから画像ファイル/SVGファイルの書き出し方法も学ぶ。	
	8			
	9	CSS基礎実践	CSSの概念/CSS基本構文/セレクタの考え方と種類について/タイプセレクタ/子孫セレクタ/クラスセレクタ/疑似クラスセレクタ/ブロックとインラインの考え方	
	10			
	11		マークアップ実践したHTMLを元に、CSSを適用してみよう/ CSS外部ファイルの適用/reset.cssの適用/Webフォントの適用（Google Fonts）/HTML製作からCSS製作までのレイアウト実践/BEMの考え方/CSSレイアウトに関するプロパティについて（Flexbox 他）	
	12	HTML/CSSを使用したWebページ製作実践		
	13			
	14			
	15	サイトの公開	FTPサーバについて/Dreamweaverによるサーバ接続～アップロード方法	
評価方法	課題提出採点 SIL科Webデザイン授業専用サイトによる授業後のアンケート回答状況（毎週）			
使用ソフト テキスト	Figma/Adobe Photoshop/Adobe Illustrator/Webブラウザ（Google Chrome）/ SIL科Webデザイン授業専用サイトを案内/授業時にレジュメ資料を授業専用サイトから随時配布			

2024

区分

必修

対象

I部SIL科3年

科目名	WebデザインⅡ			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	竹中 智			
授業概要	<p>「WebデザインⅡ」の授業では、2年生で学んだ知識を基に、スマートフォンに対応したWebサイト製作（デザイン中心）の知識を学び、実践する。 また、今後のプロトタイピングツールとして中心になっていくことが想定される「Figma」や、近年大きく台頭しているNoCodeツール「STUDIO」にも触れ、イラストレーターやデザイナーの立場でもWebコンテンツ制作に触れ易い実装手段としての製作方法も学んでいく。 さらに自身のWebコンテンツ作品（設計、デザイン、コーディング）をより多くストックできるよう、課題出題と製作実践を中心した授業も進めていく。課題のテーマ、企画なども含め、設計から目標とする成果物としての作品ができるよう、個別フォローを通じて皆さんが求める分野のスキルアップを目指す。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	トレンド分析	Webデザイン表現における近年のトレンド・傾向について分析：解説	PC一式 メモ 筆記用具
	2	FigmaによるWebデザインカンパ制作実習	Webデザインカンパ（ワイヤーフレーム）をFigmaで制作します。／アカウント作成／「デザインモード」でのFigma基本操作によるワイヤーフレーム・レイアウト構築・コンポーネントの扱い／「プロトタイプモード」での画面遷移設定／「共有設定」を使ってWebブラウザでの共有プレビューを作成	
	3			
	4			
	5			
	6			
	7	スマートフォンサイトのスマホカンパ制作実践	スマートフォンサイト（レスポンシブサイト）に関する製作の知識、スキルを学ぶ／スマートフォンサイトのデザインカンパ制作について／PCサイトとSPサイトの共存（レスポンシブ）について／課題製作実践	
	8			
	9			
	10			
	11	オリジナル作品製作実践01	オリジナルのテーマで、Webコンテンツにまつわる作品を製作。そのための企画立案からスケジュールを立て、作品としての成果物落とし込みまで、随時、個別フォロー／フィードバックをしていく	
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1	UXとUI	デジタルデバイスで扱われるWebサイトとはまた異なるコンテンツであるスマートフォンアプリの企画・プロトタイプ制作にチャレンジします。アプリには、Webサイトとは別の、ユーザーのニーズを満たすコンテンツを提供することができます。UXとUIの考え方も踏まえて、進めていきます。	PC一式 メモ 筆記用具
	2	Figma応用によるスマホアプリ・プロトタイプ制作実習	Figmaによる機能応用編／オートレイアウトの活用／コンポーネントのバリエーションの活用／変数（バリエーション）の活用	
	3			
	4			
	5			
	6			
	7	NoCodeツールSTUDIOを利用したWebサイト制作実践	NoCodeツール「STUDIO」を利用してWebサイトコンテンツを製作実践する／NoCodeツールとは／STUDIOについて／Starterプラン登録／ダッシュボード画面の説明／操作画面の説明／プロジェクトの作成／デザインエディターサンプルサイト制作実践／STUDIO課題作品制作	
	8			
	9			
	10			
	11	オリジナル作品製作実践02	オリジナルのテーマで、Webコンテンツにまつわる作品を製作。そのための企画立案からスケジュールを立て、作品としての成果物落とし込みまで、随時、個別フォロー／フィードバックをしていく	
	12			
	13			
	14			
	15	Web周辺技術	カリキュラムのまとめ：Web製作の様々な周辺技術を案内	
評価方法	課題提出採点 SIL科Webデザイン授業専用サイトによる授業後のアンケート回答状況（毎週）			
使用ソフト テキスト	Figma／STUDIO／Adobe Photoshop／Adobe Illustrator／Lottielab（予定）／Webブラウザ（Google Chrome） SIL科Webデザイン授業専用サイトを案内／授業時にレジュメ資料を授業専用サイトから随時配布			

2024

区分

必修

対象

I部SIL科1年

科目名	フォトグラフィー			
開講期	後期	時間数	3H	
講師名	イキョンソン			
授業概要	一眼レフカメラの機能を理解し、写真の基礎を学ぶ。 撮影用のライト(機材)を使って基本ライティングを学び、色んな撮影の経験する。			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1		/	
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1	授業内容説明	一眼レフカメラの扱い方	なし
	2	シャッタースピード	シャッタースピード理解 '長時間露光' 室内撮影	USBメモリ
	3	シャッタースピード	ブレない写真を撮る'	USBメモリ or PC
	4	絞り	絞り効果理解 テスト撮影 'ボケ効果'	USBメモリ or PC
	5	ISO	ISOを理解 室内撮影 '暗い場所でも撮影ができる'	USBメモリ or PC
	6	適正露出	絞り, シャッタースピード, ISO関係を理解 '明るさをコントロール'	USBメモリ or PC
	7	WB 食品撮影	色温度を理解 食品テーブル撮影 '美味しく見える写真'	USBメモリ or PC
	8	撮影	校外撮影 '街を紹介する写真を撮る'	USBメモリ
	9	撮影	校外撮影 '写真で街を紹介する'	USBメモリ
	10	レタッチ	写真の明るさ、色調整	PC
	11	レンズ	レンズ効果 'レンズが変わると見え方が変わる'	USBメモリ or PC
	12	スタジオ撮影	ストロボ撮影 (1灯)'瞬間を止める写真'	USBメモリ or PC
	13	スタジオ人物撮影①	インタビュー撮影	USBメモリ or PC
	14	スタジオ人物撮影②	人物撮影 'カラーフィルターを使ったカッコいい人物写真'	USBメモリ or PC
	15	課題提出	講評 (校外撮影、人物撮影課題提出)	課題
評価方法	授業態度最重要視 課題の提出期限			
使用ソフト テキスト	Adobe Lightroom、Lightroom mobile、Photoshop、Bridge			

2024

区分

必修

対象

I部SIL科2年

科目名	アニメーション I			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	浦野 康介			
授業概要	<p>自分のつくったキャラクターやデザインを動画制作アプリを使ってアニメーションをつくる。前期は「じぶん」をテーマにしたグラフィックとイラストを絡めたロゴデザインを制作。それを素材として5秒のモーションアニメを制作。基本習熟を経たのち密着マルチアニメーションの制作。後期は、①より高度な映像制作、、、コンテ→Vコンテ→素材制作→完パケの一連の流れを1～3分程度の映像作品の制作、②イラストを動画化するループアニメ制作、、、自分のイラストをアニメ化する1カットのループ動画の制作。前期での習熟度にあわせて①か②の選択式の課題とする。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	課題1概要	概要説明、制作開始	PC一式 筆記用具
	2	素材制作	アニメーションの元となる静止画素材を制作	
	3	素材制作	アニメーションの元となる静止画素材を制作	
	4	素材制作	アニメーションの元となる静止画素材を制作	
	5	画を動かす	アドビアフターエフェクツで画を簡単に動かしてみる	
	6	画を動かす	アドビアフターエフェクツで画を簡単に動かしてみる	
	7	課題1完成	課題1完成	
	8	課題2概要	概要説明、制作開始	
	9	素材制作	アニメーションの元となる静止画素材を制作	
	10	素材制作	アニメーションの元となる静止画素材を制作	
	11	素材制作	アニメーションの元となる静止画素材を制作	
	12	画を動かす	アドビアフターエフェクツで動画制作	
	13	画を動かす	アドビアフターエフェクツで動画制作	
	14	画を動かす	アドビアフターエフェクツで動画制作	
	15	課題2完成	課題2完成	
後期	1	後期概要	概要説明、2課題の選択→制作開始	PC一式 筆記用具
	2			
	3			
	4	プレゼン	画コンテ、ラフを使用した作品テーマのプレゼンテーション	
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10	試写1	ここまでの途中段階のチェック	
	11			
	12			
	13			
	14			
	15	完パケ	後期課題作品完成、試写	
評価方法	出席及び課題によって評価			
使用ソフト テキスト	アドビ、アフターエフェクツ、プレミア、イラストレーター、フォトショップ（その他ペイントアプリなど）、画コンテのテンプレ等はこちらで用意※Stable Diffusion等のAIの使用は不可とする			

2024

区分

必修

対象

I部SIL科3年

科目名	アニメーションⅡ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	浦野 康介			
授業概要	<p>アニメーションⅠからより発展または応用したアニメーション動画を制作。ポートフォリオに載せるレベルの作品を完成させる。前年度での習熟度や個々の作品制作の方向性を考慮した上で、課題は選択制とする。</p> <p>①より高度な映像制作、、、コンテ→Vコンテ→素材制作→完パケの一連の流れを1～5分程度の映像作品の制作 ②イラストを動画化するループアニメ制作、、、自分のイラストをアニメ化する1カットのループ動画の制作。後期も前記同様に選択制での課題制作とする。</p> <p>①は本格的な個人でのアニメーション映像制作 ②は静止画にアニメーション表現を盛り込んだ「動くイラストレーション」の制作</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	課題概要	概要説明、2課題の選択→制作開始	PC一式 筆記用具
	2			
	3	プレゼン	画コンテ、ラフを使用した作品テーマのプレゼンテーション	
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9	試写1	ここまでの途中段階のチェック	
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15	完パケ	後期課題作品完成、試写	
後期	1	後期プレゼン	画コンテ、ラフを使用した作品テーマのプレゼンテーション	PC一式 筆記用具
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8	試写1	ここまでの途中段階のチェック	
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15	完パケ	後期課題作品完成、試写	
評価方法	出席及び課題によって評価			
使用ソフト テキスト	アドビ、アフターエフェクツ、プレミア、イラストレーター、フォトショップ（その他ペイントアプリなど）、画コンテのテンプレ等はこちらで用意※Stable Diffusion等のAIの使用は不可とする			

2024

区分

必修

対象

I部SIL科3年

科目名	キャラクターデザイン			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	久保 誠二郎			
授業概要	専門学校日本デザイナー学院で勉強してきたイラストの技術を活かして、キャラクターデザインを1年掛けて学ぶ。自分でつくったキャラクターを色々な分野でバズらして欲しい。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	自己紹介	キャラクターって何？（就きたい職業・好きなキャラクター）	絵を描く道具
	2	制作 1	動物でキャラクターをつくらう！（猫のキャラクターを制作）	絵を描く道具
	3	制作 2	動物でキャラクターをつくらう！（猫のキャラクターを制作）	絵を描く道具
	4	制作 3	つくったキャラクターで物語をつくらう（2コマ漫画など）	絵を描く道具
	5	提出	発表・提出	絵を描く道具
	6	制作 1	身近にある物をキャラクターにしよう。	絵を描く道具
	7	提出	発表・提出	絵を描く道具
	8	制作 1	バズっているキャラクターを研究しよう！（すみっこぐらしなど）	絵を描く道具
	9	制作 2	バズっているキャラクターを見本にし、キャラクターをつくらう！	絵を描く道具
	10	制作 3	バズっているキャラクターを見本にし、キャラクターをつくらう！	絵を描く道具
	11	提出	発表・提出	絵を描く道具
	12	制作 1	バズるキャラクターをつくらう！	絵を描く道具
	13	制作 2	バズるキャラクターをつくらう！	絵を描く道具
	14	制作 3	バズるキャラクターをつくらう！	絵を描く道具
	15	提出	発表・提出	絵を描く道具
後期	1	制作 1	バズるキャラクターをつくらう！展開（漫画・アニメ・グッズ制作）	絵を描く道具
	2	制作 2	バズるキャラクターをつくらう！展開（漫画・アニメ・グッズ制作）	絵を描く道具
	3	制作 3	バズるキャラクターをつくらう！展開（漫画・アニメ・グッズ制作）	絵を描く道具
	4	提出	発表・提出	絵を描く道具
	5	制作 1	日デのキャラクターをつくらう！（企業をリサーチし研究）	絵を描く道具
	6	制作 2	日デのキャラクターをつくらう！	絵を描く道具
	7	制作 3	日デのキャラクターをつくらう！	絵を描く道具
	8	制作 4	つくったキャラクターの展開案作成（漫画・アニメ・グッズ制作）	絵を描く道具
	9	制作 5	つくったキャラクターの展開案作成（漫画・アニメ・グッズ制作）	絵を描く道具
	10	提出	発表・提出	絵を描く道具
	11	制作 1	出身地のキャラクターをつくらう！（地方自治体をリサーチし研究）	絵を描く道具
	12	制作 2	出身地のキャラクターをつくらう！	絵を描く道具
	13	制作 3	つくったキャラクターの展開案作成（漫画・アニメ・グッズ制作）	絵を描く道具
	14	制作 4	つくったキャラクターの展開案作成（漫画・アニメ・グッズ制作）	絵を描く道具
	15	提出	発表・提出	絵を描く道具
評価方法	各提出作品で評価			
使用ソフト テキスト	絵を描く道具			

2024

区分

必修

対象

I部SIL科3年

科目名	総合イラストレーションゼミ			
開講期	前後期	時間数	3H/6H	
講師名	トシダ ナルホ/池田 幸穂			
授業概要	卒業制作の企画/制作 展示することを考え3年間の集大成となる作品を作る。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	企画	企画 アイディア/ブリコラージュの作成	自由
	2	企画	作りたいものに近い画像言葉を収集し、スクラップして完成を	必要に応じて
	3	企画	具体的にイメージする	
	4	企画		
	5	企画	提出（提出後の加筆可）	
	6	試作	制作	
	7	試作		
	8	試作		
	9	試作		
	10	試作		
	11	中間審査		
	12	制作		
	13	制作		
	14	制作		
	15	制作		
後期	1	制作		
	2	制作		
	3	制作		
	4	制作		
	5	制作		
	6	中間審査		
	7	制作		
	8	制作		
	9	制作		
	10	制作		
	11	制作		
	12	制作		
	13	提出		
	14	調整		
	15	調整		
評価方法	出席及び卒業制作作品によって評価			
使用ソフト テキスト	特になし			