

(総合イラストレーション科)

科目区分	授業科目	授業時間数	うち 実務教員による授業	授業時間数	うち シラバス添付	授業時間数	備考
講義	特別講義・ホームルーム	360					
講義	イラストリアル解剖学	60	○	60			
演習	イラストレーションⅠ	120	○	120			
演習	イラストレーションⅡ	120	○	120			
演習	ドローイングⅠ	120					
演習	ドローイングⅡ	120					
演習	デジタルスキルⅠ	120	○	120	★	120	
演習	デジタルスキルⅡ	120	○	120			
演習	コミックイラストⅠ	120	○	120			
実技	デザインリテラシーⅠ	120	○	120	★	120	
実技	フォトグラフィー	60	○	60			
実技	イラストレーションⅢ	120	○	120	★	120	
演習	ドローイングⅢ	120					
実技	コミックイラストⅡ	120	○	120			
実技	デザインリテラシーⅡ	120	○	120	★	120	
実技	ビジュアルコミュニケーションⅠ	120	○	120			
講義	キャリアデザイン	120	○	120			
演習	3DCGⅠ	120	○	120			
演習	WebデザインⅠ	120	○	120			
実技	アニメーションⅠ	120	○	120			
講義	デザイン概論	120	○	120			
実技	イラストレーションⅣ	120	○	120	★	120	
実技	デザインリテラシーⅢ	120	○	120			
実技	ビジュアルコミュニケーションⅡ	60	○	60			
実技	3DCGⅡ	120	○	120	★	120	
実技	WebデザインⅡ	120	○	120			
実技	アニメーションⅡ	120	○	120			
実技	キャラクターデザイン	120	○	120			
実技	総合イラストレーションゼミ	180	○	180			
総授業時数		3,600		2,880		720	
卒業に必要な授業時数		3,600					

2023

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	山口 真理子			
授業概要	Adobe Illustratorの基礎を学び2年次以降の応用につなげることを目的とする。			
	前期ではAdobe Illustratorの基礎を一通り学び、ペンツール・図形ツールを使いこなす。後期ではAdobe Illustratorを使って作品制作、画面設計、入稿データを作れるようになる。			
	この授業は、実習・実技形式が基本となる。 担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。			
授業計画	回	主題・目的	概要	
前期	1	超基礎	●演習1 Illustratorでできることを知る、文字を入力する	通年：PC一式 筆記用具 スケッチブック など ラフスケッチが かけるもの USBメモリ
	2	入門1	●演習2 図形ツールで描く1	
	3	入門2	●演習3 図形ツールで描く2	
	4	入門3	●演習4 ペンツールで描く1	
	5	入門4	●演習5 ペンツールで描く2	
	6	入門5	●演習6 ペンツールで描く3	
	7	前期課題	アートボードの設定、レイヤー	
	8		図形ツールとペンツールを合わせて使う	
	9		狙った形をつくれるようになる練習	
	10		正確にデータをつくる	
	11		クオリティアップ	
	12		スピードアップ	
	13		トンボの役割、プリント実習	
	14		作業日&提出	
	15		講評・投票、後期課題出題（他の人の作品を見る・思ったことを言語化する）	
後期	1	後期課題1	サムネイル・ラフの作り方・画面構成について・文字組み基礎	通年：PC一式 筆記用具 スケッチブック など ラフスケッチが かけるもの USBメモリ
	2		●演習7 プロフィールシートをつくる 文字とイラストのバランスを知る	
	3		文字を組む	
	4		クオリティアップ	
	5		ブラシ設定	
	6		文字を組む2	
	7		作業日&提出	
	8		プレゼン・講評・投票（他の人の作品を見る・思ったことを言語化する）	
	9	後期課題2	後期C課題出題	
	10		入稿データの作り方1	
	11		入稿データの作り方2	
	12		正確にデータをつくる	
	13		進捗チェック・全体フォロー	
	14		作業日&提出	
	15		講評・投票（他の人の作品を見る・思ったことを言語化する）	
評価方法	前期課題・後期課題2つを軸に点数化+ドリルのクオリティ+授業内演習課題の提出率			
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator			
教員紹介	デザイン事務所での勤務を経て、フリーのイラストレーターとして独立。雑誌や書籍、広告、サッカー関連等、多岐にわたる経験を活かした指導を行っている。			

2023

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	倉口 環			
授業概要	グラフィックデザインの基礎である質感、色彩を学習する。			
	画材の特性をとらえ質感を創り出す要素を導く。より具体的なイメージを意識し独自で表現方法を開発しながら表現の幅を広げることを目的とする。			
	この授業は、実習・実技形式が基本となる。			
	担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。			
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	年間スケジュール、授業内容について／フロッタージュ制作の予習	クロッキー帳、筆記用具
	2	フロッタージュ①	四季をテーマに制作（テクスチャーを組み合わせる）	A4用紙、鉛筆、色鉛筆、はさみ、のり
	3	フロッタージュ②	作業継続／講評	A4用紙、鉛筆、色鉛筆、はさみ、のり
	4	デカルコマニー・ドリッピング①	喜怒哀楽をイメージし制作（偶然性の発見）	A4用紙、アクリル絵具、筆、筆洗、新聞紙
	5	デカルコマニー・ドリッピング②	作業継続	A4用紙、アクリル絵具、筆、筆洗、新聞紙
	6	デカルコマニー・ドリッピング③	ドリッピング作品を用いて封筒制作／講評口	A4用紙、定規、鉛筆、カッター
	7	エンボッシング①	四季のいずれかの季節をテーマに制作（影によるかたちの発見）	A4用紙、鉛筆、定規、カッター、はさみ
	8	エンボッシング②	制作した作品の型を流用しカード制作（見え方の認識）	A4用紙、鉛筆、定規、カッター、はさみ
	9	エンボッシング③	作業継続	A4用紙、鉛筆、定規、カッター、はさみ
	10	シフティング①	好きなテーマを決め制作（写真素材の組み合わせ、イメージの発見）	A4用紙、写真素材、カッター、のり、はさみ
	11	シフティング②	作業継続	A4用紙、写真素材、カッター、のり、はさみ
	12	シフティング③	作業継続／講評	A4用紙、写真素材、カッター、のり、はさみ
	13	コラージュ①	好きなテーマを決め素材を持参し制作（素材と組み合わせの発見）	B4用紙、雑誌、ちりし、カッター、のり、カッティングマット
	14	コラージュ②	作業継続	B4用紙、雑誌、ちりし、カッター、のり、カッティングマット
	15	コラージュ③	作業継続／講評	B4用紙、雑誌、ちりし、カッター、のり、カッティングマット
後期	1	色の変化	色について／色相環見本制作	A4用紙、鉛筆、定規、アクリル絵具、筆、筆洗
	2	色の三属性	明度・彩度・色相について／明度による色彩構成のラフスケッチ	A4用紙、鉛筆、定規
	3	明度による色彩構成1-①	四角形を使った色彩構成	A4用紙、鉛筆、定規、アクリル絵具、筆、筆洗
	4	明度による色彩構成1-②	作業継続	A4用紙、鉛筆、定規、アクリル絵具、筆、筆洗
	5	明度による色彩構成1-③	作業継続／講評	A4用紙、鉛筆、定規、アクリル絵具、筆、筆洗
	6	彩度による色彩構成2-①	図形を使いテーマに沿った色彩構成	A4用紙、鉛筆、定規、アクリル絵具、筆、筆洗
	7	彩度による色彩構成2-②	作業継続	A4用紙、鉛筆、定規、アクリル絵具、筆、筆洗
	8	彩度による色彩構成2-③	作業継続	A4用紙、鉛筆、定規、アクリル絵具、筆、筆洗
	9	彩度による色彩構成2-④	作業継続／講評	A4用紙、鉛筆、定規、アクリル絵具、筆、筆洗
	10	色の寒暖①	色の寒暖について／図形を使いテーマに沿った色彩構成	A4用紙、鉛筆、定規、アクリル絵具、筆、筆洗
	11	色の寒暖②	作業継続	A4用紙、鉛筆、定規、アクリル絵具、筆、筆洗
	12	色の寒暖③	作業継続	A4用紙、鉛筆、定規、アクリル絵具、筆、筆洗
	13	色のイメージ①	Illustratorを使い図形でラベルデザイン制作	Mac、クロッキー帳、鉛筆
	14	色のイメージ②	作業継続	Mac、クロッキー帳、鉛筆
	15	色のイメージ③	作業継続／総評	Mac、クロッキー帳、鉛筆
評価方法	出席日数、授業内容の理解度、課題評価			
使用ソフト テキスト	資料持参、プリント配布、使用ソフトIllustrator			
教員紹介	ステーションナリーデザイナー、イラストレーターとして活動中。様々な画材を駆使した作品制作のための指導を、自身の経験に基づきより実践的な視点から指導している。			

2023

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	トシダ ナルホ			
授業概要	プロとして仕事の受注を想定したイラスト制作技術の習得を目的とする。			
	ラフ→本制作の手順を踏むことを覚え、目的に合わせたサイズやスケジュール、レイアウトを意識してイラスト制作をし、用途に合わせたデータの作り方等を学ぶ。			
	この授業は、実習・実技形式が基本となる。			
	担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1	グッズ デザイン	iPhoneケース（手帳型）のデザイン 課題説明	筆記用具/PC等 各自必要なもの
	2		ラフの制作	
	3		ラフの提出/本制作開始（画材自由）	
	4		制作	
	5		制作	
	6		制作	
	7		提出/SUZURIサイトへの登録	
	8	カレンダー	文字/数字を配置することを考えたイラスト。テイストの統一	
	9		ラフの制作	
	10		レイアウトの決定	
	11		制作	
	12		制作	
	13		制作	
	14		制作	
	15		提出	
後期	1	カード デザイン	タロットカード/トランプのイラスト	筆記用具/PC等 各自必要なもの
	2		制作物の決定/ラフの制作	
	3		制作	
	4		制作	
	5		フォーマット/ラフの提出	
	6		制作	
	7		制作	
	8		制作	
	9		制作	
	10		制作	
	11		制作	
	12		制作	
	13		制作	
	14		制作	
	15		提出	
評価方法	ラフのわかりやすさ/完成作品			
使用ソフト テキスト	自由			
教員紹介	フリーランスイラストレーターとして活動中。「an・an」などの女性ファッション誌や情報誌、書籍、広告、Webなど多方面で活躍中。			

2023

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	縄手 和弘			
授業概要	基本制作物の目的意識をしっかりと持った上で、さまざまなデザイン物を総合的に定着させることを目的とする。			
	<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付ける。 			
	この授業は、実習・実技形式が基本となる。			
	担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	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	PC・紙・ペン
	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	前期のまとめ→後期に向けて	
後期	1	●商品企画オリエン	企画 ※オリジナル企画であること	PC・紙・ペン
	2	(コンセプトワーク)		
	3	↓		
	4	●パッケージデザイン	情報整理→アイデア・ラフスケッチ	
	5	↓	ブランドロゴ/キャラ開発/ビジュアル/など	
	6	↓		
	7	↓		
	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		キャンペーン内容計画/WEBサイト計画/その他	
	10			
	11	●ツールデザイン	WEBサイトデザイン/商品ポスター/POP関連	
	12		売場イメージビジュアルの作成など	
	13	●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・構想力10点満点・完成度10点満点) 60点+40点			
使用ソフト テキスト	特になし			
教員紹介	有限会社アンチの代表取締役/アートディレクターとして活動中。広告、パッケージデザイン、ロゴデザインなど幅広いデザインを手掛ける。			

2023

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	須川 まきこ			
授業概要	2年間で培った技術力と画力を活かし、より深いオリジナル性を探求していく。そして発信したいメディアに合った表現開拓を目標とする。			
	前期ではイラストの仕事に関わる媒体(広告、編集、デジタルメディア)を想定し作品を制作する。後期では自分のブランドテーマを決めて、総合ディレクションとしての媒体ツールを制作し、半期で一つのブランドを立ち上げる。			
	この授業は、実習・実技形式が基本となる。			
	担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。			
授業計画	回	主題・目的	概要	
前期	1	課題説明	前期 授業説明 (ポートフォリオ用の制作)	制作に必要な画材
	2	ブランド制作	課題のプランシート作成 (自身の絵を活かしたブランディングを考案)	
	3		プランシート提出	
	4	広告媒体制作	キャラクター、ロゴデザイン制作など (色彩とロゴについての講義)	
	5		ポスター制作 (A3)	
	6		進行と制作チェック	
	7		進行と制作チェック	
	8	発表会	ポスター発表会	
	9	販促媒体制作	販促ツールの制作 (2点~3点)	
	10		販促ツールの制作	
	11		販促ツールの制作	
	12	販促媒体制作	グッズの制作 (2点~3点)	
	13		グッズの制作	
	14		グッズの制作	
	15	発表会	プレゼン発表会	
後期	1	課題説明	後期 授業説明 (個展開催を想定しテーマとタイトルを決める)	制作に必要な画材
	2	企画制作	テーマとタイトルのプランシート提出	
	3	企画制作	テーマに沿った制作開始 (ポスター、フライヤー、作品6点)	
	4	作品制作	制作 (課外授業として、展示会に見学)	
	5		制作と進行のチェック (前半に3点制作)	
	6		制作と進行のチェック	
	7		制作と進行のチェック	
	8	発表会	中間発表	
	9		制作と進行のチェック (後半に3点制作)	
	10		制作と進行のチェック	
	11		制作と進行のチェック	
	12	発表会	告知フライヤーやDMカードの発表会	
	13		制作と進行のチェック	
	14		制作と進行のチェック	
	15	発表会	ポスター他、イラスト6点の発表会	
評価方法	出席と課題作品			
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator、Adobe Photoshop			
教員紹介	アーティスト、イラストレーターとして活動中。2012年ローマと東京で個展を開催。国内外の企画展示会に多数参加。著書には、画集「Melting」「Lace Queen」、絵本「ニーとメメ」がある。モデルや衣装デザインなど、イラストレーターの他にも活動は多岐にわたる。			

2023

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	昨年度に身につけた基本操作をもとにさらに発展的な内容を実践し、3DCGのワークフローを身につける。後期には学生が講師役になり模擬授業を行い、それまでに身につけた内容を共有し合う。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する。何か自分でやりたいことがある人はそれを追求していく。			
	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技術の習得を目指す。			
	この授業は、実習・実技形式が基本となる。			
	担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	フラウイーを作る	一年目の内容の振り返り+新しい内容	PC一式 筆記用具
	2	人体モデリング	顔1	
	3		顔2	
	4		体	
	5		手	
	6		靴	
	7		服	
	8		髪	
	9		UV展開、テクスチャ	
	10		物理シミュレーション	
	11	オリジナルキャラクターを作る	デザイン、下絵	
	12		モデリング	
	13		マテリアル、テクスチャ	
	14		リギング	
	15		アニメーション、仕上げ	
後期	1	チョコボを作る	マルチレゾリューション、ノーマルマップのバイク、IK、ダイナミックペイント等	PC一式 筆記用具
	2		前回の続きorリトポロジー	
	3	模擬授業1	学生が講師役になり模擬授業 一回の授業4人ずつ程度	
	4	模擬授業2		
	5	模擬授業3		
	6	模擬授業4		
	7	模擬授業5		
	8	模擬授業6		
	9	クリーチャー	ラフスケルトン	
	10		リトポロジー	
	11		UV展開、テクスチャ	
	12		マルチレゾリューションによる細部モデリング	
	13		リギング	
	14		アニメーション、仕上げ	
	15		確認テスト	
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			
教員紹介	教育畑で子供と関わる活動を続けてきた経験をいかしつつ絵本や童話、図鑑などの児童書、教科書や教材等のイラストを多く手掛けている。個人イラスト制作事務所スタジオI・M主催。グラフィックレコーダーとしても活動。日本児童出版美術家連盟会員。イラストイナズナ会員。			