

## (夜間部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	240					
演習	イラストレーション I	120	○	120			
演習	デッサン I	120					
実技	キャラクターデザイン	120	○	120	★	120	
演習	デジタルイラスト	120	○	120	★	120	
演習	コミックイラスト I	120	○	120			
実技	イラストレーション II	120	○	120			
演習	デッサン II	120					
実技	イメージワーク	120	○	120	★	120	
実技	デザインワーク	120	○	120			
実技	(選択)イラストレーションⅢ	60	○	60			
実技	(選択)コミックイラストⅡ	-	○	-	★	60	
実技	(選択)イラストレーションゼミ	60	○	60			
実技	(選択)コミックイラストゼミ	-	○	-	★	60	
総授業時数		1,440		960		480	
卒業に必要な授業時数		1,440					

2023

区分

必修

対象

II部IL科1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	いとう みちろう			
授業概要	シルエットについての知識や人体の構造などのキャラクターに関する基礎的な事柄と、多様化するさまざまなイラストの表現を身に付けるための個別のテクニックの習得を目指す。			
	一授業に一課題を基本として、毎回違ったテーマで行っていく。			
	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	男女差の表現	男女の身体的特徴の説明とラフ制作	PC 筆記用具
	2	シルエット	○△□のキャラクターデザイン。崩した表現	
	3	女性キャラ	(幼児、少女、大人、がっちり、中年、老年、太い、細い) ※描き分ける意識 ラフ	
	4	男性キャラ	(幼児、少年、青年、ごつい、中年、老年、太い、細い) ※描き分ける意識 ラフ	
	5	顔	タッチの異なる自分なりのキャラの顔×10 ラフ	
	6	ジェスチャー ドローイング	ジェスチャードローイング	
	7			
	8	ポーズ	ポーズ写真を参考にオリジナルキャラクターを描く	
	9			
	10	主線無し イラスト	特定の媒体を想定して主線無しイラストを描く	
	11			
	12			
	13	擬人化 イラスト	ポーズ、カラー、ライティング、エフェクトを意識した背景アリ表現。	
	14			
	15			
後期	1	表情	さまざまな表情の表現	PC 筆記用具
	2	ドット絵	Piskelを利用したドット絵の表現 (iPad使用不可)	
	3			
	4	パース	キャラクターにつくパースの表現	
	5			
	6	モンスター デザイン	ラフ	
	7		線画	
	8		着彩	
	9		仕上げ	
	10	魚眼レンズ	魚眼レンズを利用したダイナミックなキャラクター表現	
	11		線画	
	12		着彩	
	13		仕上げ	
	14	3面図	フィギュア化等のグッズ展開を想定した、オリジナルキャラクターの3面図を制作	
	15		3面図続き	
評価方法	制作物、制作過程、授業、出席			
使用ソフト テキスト	デジタル表現の回はフォトショップで説明を行う。ただしそれ以外の描画ソフトでの受講も可能。			
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。			

2023

区分

必修

対象

Ⅱ部IL科1年

科目名	デジタルイラスト		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	鈴木 真紀夫		
授業概要	<p>Adobe Photoshop, Illustratorを学ぶ。</p> <p>デジタルイラスト制作のスキルの習得を目的とする。</p> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</p>		
授業計画	回	主題・目的	概要
前期	1	授業オリエンテーション	勉強の仕方、学校の使い方、著作権の話、
	2	授業オリエンテーション	イラスト業界、ネットリテラシーについて
	3	Photoshop	PhotoshopとIllustratorの概要説明 デジタル基礎
	4	Photoshop	各種設定、基本的な使い方
	5	Photoshop	イラスト制作練習 ツール、ウィンドウについて
	6	Photoshop	ブラシ、選択範囲、レイヤー 練習制作（課題1）
	7	Photoshop	画像処理、色調補正
	8	Photoshop	デジタルイラスト練習
	9	Photoshop	デジタルイラスト練習（課題2）
	10	パース	パース基礎
	11	パース	パース練習
	12	パース	パース応用（課題3）
	13	Photoshop	デジタルイラスト制作
	14	Photoshop	デジタルイラスト制作
	15	Photoshop	デジタル作品提出（課題4）
後期	1	Illustrator	基本的な使い方 各種設定
	2	Illustrator	ツール、レイヤー、パレットについて
	3	Illustrator	オブジェクト操作
	4	Illustrator	パス操作 練習制作（課題1）
	5	Illustrator	アピアランス、パターン、スウォッチ
	6	Illustrator	グラデ、トレース、ペイント
	7	Illustrator	効果、文字 練習制作（課題2）
	8	Illustrator	Illustrator応用編
	9	Illustrator	Illustrator応用編
	10	Illustrator	Illustrator応用編
	11	Illustrator	Illustrator応用編（課題3）
	12	デジタルイラスト	デジタルイラスト制作
	13	デジタルイラスト	デジタルイラスト制作
	14	デジタルイラスト	デジタルイラスト制作
	15	デジタルイラスト	デジタルイラスト制作（課題4）
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 Photoshop, Illustrator		
教員紹介	フリーランスイラストレーターとして活動中。これまでの経験を生かしデジタルスキルの基礎から応用までを指導している。		

PC  
筆記用具PC  
筆記用具

2023

区分

必修

対象

II部IL科2年

科目名	イメージワーク		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	鈴木 真紀夫		
授業概要	<p>背景画、世界観のイラスト制作に必要なスキルの習得を目的とする。</p> <p>3Dソフトを使って、モチーフレイアウト、構図、トリミングを学ぶ。</p> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</p>		
授業計画	回	主題・目的	概要
前期	1	背景画	自然、空、雲、光
	2	背景画	自然、空、雲、光
	3	背景画	自然、空、雲、光（課題1）
	4	背景画	植物
	5	背景画	植物
	6	背景画	植物（課題2）
	7	背景画	自然風景 海、山、岩
	8	背景画	自然風景、海、山、岩
	9	背景画	自然風景 海、山、岩（課題3）
	10	パース	パース基礎、自然風景のパース
	11	パース	パース応用、人工物
	12	パース	パース応用、練習
	13	背景画	建物 街
	14	背景画	建物。街、室内表現、人物
	15	背景画	建物、街（課題4）
後期	1	3D	3Dソフト (Blender) の基礎
	2	3D	3D練習
	3	3D	3D練習
	4	3D	3D練習
	5	3D	3D練習、レイアウト、トリミング
	6	3D	3D練習（課題1）
	7	世界観	空気感、光の応用
	8	世界観	空気感、光の応用
	9	世界観	天候、時間帯の表現
	10	世界観	天候、時間帯の表現
	11	世界観	天候、時間帯の表現（課題2）
	12	コンセプトアート	コンセプトイラスト制作
	13	コンセプトアート	コンセプトイラスト制作
	14	コンセプトアート	コンセプトイラスト制作
	15	デジタルコンセプトアートイラスト	コンセプトイラスト制作（課題3）
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 Photoshop, Illustrator, Blender, 他		
教員紹介	フリーランスイラストレーターとして活動中。これまでの経験を生かしデジタルスキルの基礎から応用までを指導している。		

PC  
筆記用具PC  
筆記用具

2023

区分

選択

対象

Ⅱ部IL科2年

科目名	コミックイラストⅡ			
開講期	前期	時間数	3H	
講師名	藤井 みどり			
授業概要	キャラクターを使ったイラストを1年生に学んだことを生かしつつ、水彩やマーカーなどアナログ画材を使ってイラストを描く。			
	キャラクターを更に個性的に描きつつ、背景にパースのある風景を描き、その世界観を膨らませていくことを目標とする。			
	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	
前期	1	パース基礎	〈鉛筆画〉パース演習	スケッチブック・筆記具・30cm定規
	2	パース基礎	〈ペン画〉椅子に座ったキャラクターのイラスト	※これ以降課題進行に沿って指示
	3	パース基礎	〈ペン画〉椅子に座ったキャラクターのイラスト	
	4	一点透視図法	〈ペン画〉一点透視図法によるマイルームのイラスト	
	5	一点透視図法	〈ペン画〉一点透視図法によるマイルームのイラスト	
	6	一点透視図法	〈ペン画〉一点透視図法によるマイルームのイラスト	
	7	一点透視図法	〈ペン画〉一点透視図法によるマイルームのイラスト	
	8	二点透視図法	〈アナログカラー〉二点透視図法による室内イラスト	
	9	二点透視図法	〈アナログカラー〉二点透視図法による室内イラスト	
	10	二点透視図法	〈アナログカラー〉二点透視図法による室内イラスト	
	11	二点透視図法	〈アナログカラー〉二点透視図法による室内イラスト	
	12	三点透視図法	〈アナログカラー〉二点透視図法、又は三点透視図法による建物イラスト	
	13	三点透視図法	〈アナログカラー〉二点透視図法、又は三点透視図法による建物イラスト	
	14	三点透視図法	〈アナログカラー〉二点透視図法、又は三点透視図法による建物イラスト	
	15	三点透視図法	〈アナログカラー〉二点透視図法、又は三点透視図法による建物イラスト	
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	※必要とする画材は進行によって変わる為その都度告知する。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。アナログカラーは、使用する画材一式			
教員紹介	マンガ家。イラストレーター。小学館の学年別学習雑誌のイラストやグラフィックデザイナーを経て、『ぴよんぴよん』掲載の「ピックリマン 愛の戦士ヘッドロココ」で漫画家デビュー。同作が代表作。			

2023

区分

選択

対象

II部IL科2年

科目名	コミックイラストゼミ			
開講期	後期	時間数	3H	
講師名	藤井 みどり			
授業概要	2年間の集大成として、卒業作品を制作する。自分を1番表現できる手法、テーマを決めて大作に挑むことを目的とする。			
	計画書を作り時間の配分に気をつけながら制作を進めていく。中間以降に全員の進行状況と内容を全員で見る添削会を設ける。			
	この授業は、 <u>実習・実技形式が基本となる。</u> 担当講師は、 <u>実務経験に基づいて授業を展開している。</u>			
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	企画書	何を制作するのか具体的に計画、企画書を制作	その時々により各自判断で持参
	2		企画書からサムネイルなどを制作	
	3	ラフ	サムネイルからラフ画を制作	
	4		ラフ画からカラーラフを制作	
	5	本制作	線画等	
	6		線画等 中間添削会に備え見栄え良く整える	
	7			
	8	中間添削会	全員で見ながらの添削	
	9	本制作		
	10		着彩等	
	11			
	12			
	13			
	14			
	15	講評会	講評会	
評価方法	出席及び課題、授業に対する取り組みなどによる評価			
使用ソフト テキスト	自由			
教員紹介	マンガ家。イラストレーター。小学館の学年別学習雑誌のイラストやグラフィックデザイナーを経て、『ぴよんぴよん』掲載の「ピックリマン 愛の戦士ヘッドロココ」で漫画家デビュー。同作が代表作。			