

2025 科目ガイド

[総合イラストレーション科]

2025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		

必は必修 選は選択科目 各学年学期、週30時限以上履修すること

必要な科目を取得していても、期末・進級・卒業審査に合格しない場合、進級及び卒業とはならない。

2025

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、理屈で捉えるカタチの成り立ちを「構造」というテーマで扱う。古典から現代に至るかたちの見方をたどりながら、人体へのイメージ、動物へのイメージ、応用編としてその他の色々な構造を俯瞰する。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、構造を想起し、リアリティを理解することを目指す。</p> <p>持ち物は鉛筆やボールペンなどの描画材、定規、消し具、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	モノの見方 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	その他の構造1
	12	応用編5	その他の構造2
	13	応用編6	その他の構造3
	14	展開編	制作
	15	まとめ	絵の見方
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		

2025

区分	必修	対象	1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	柿沼智恵		
授業概要	<p>現代において、表現の幅は無限に広がり、社会の仕組みも絶えず変化し続けています。5年、10年前の常識が通用しないことは珍しくありません。単に「描く力」だけではなく、社会とのつながりや自身の価値を理解し、仕事へとつなげる力が求められています。</p> <p>本授業では、デザインを技術や表現として捉えるだけではなく、思考のプロセス、コミュニケーションなど広義の視点から考察します。クリエイティブの価値を皆で問い、対話し、自身の表現がどのように社会と結びつき、どのような影響をもたらすのかを探求します。</p> <p>1年間を通してデザインとは？クリエイティブの価値とは？という大きな問いに、人や社会とつながる表現者としての唯一性を見つけ育みます。</p>		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1	プロローグ	デザインって？
	2	問いをつくる①	自分について考えよう
	3		まとめのワーク・自己紹介
	4		デザインとアートの違いについて考えよう
	5	問いをつくる②	まとめのワーク
	6		不易と流行について考えよう
	7	問いをつくる③	まとめのワーク
	8		良いデザインについて考えよう
	9	問いをつくる④	まとめのワーク
	10		価値と価格について考えよう
	11		まとめのワーク
	12	事例①	ゲスト講義① ○○をデザインする仕事
	13		振り返りのワーク
	14	事例②	ゲスト講義② ○○をデザインする仕事
	15		振り返りのワーク
後期	1	事例③	ゲスト講義③ ○○をデザインする仕事
	2		振り返りのワーク
	3	事例④	ゲスト講義④ ○○をデザインする仕事
	4		振り返りのワーク
	5	事例⑤	ゲスト講義⑤ ○○をデザインする仕事
	6		振り返りのワーク
	7	価値をつくる①	わたしの唯一性①
	8		わたしの唯一性②
	9	価値をつくる②	これからの時代に必要な表現①
	10		これからの時代に必要な表現②
	11	価値をつくる③	イラストレーションの可能性をデザインする①
	12		イラストレーションの可能性をデザインする②
	13	価値をつくる④	グループワーク①
	14		グループワーク②・発表
	15	エピローグ	1年間のまとめ
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	随時指定		

2025

区分	必修	対象	1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きます。絵の具の混色により色彩の幅と質感描写を理解していきます。</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します。</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
前期	1	水彩・技法	透明水彩について・絵の具に触れる・技法研究
	2	水彩・技法	透明水彩について・カラーチャート作成
	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・技法研究
	4	観察表現	「パン」を描く・彩色・仕上げ
	5	水彩	肌のカラーパレット作成・「顔」下書き
	6	水彩	「顔」彩色・仕上げ
	7	アクリル	肌のカラーパレット作成・「顔」下書き
	8	アクリル	「顔」彩色・仕上げ
	9	線について	さまざまな絵の輪郭線について
	10	質感表現	「透明」のグラスを描く
	11	質感表現	「透明」モチーフ自由・彩色・仕上げ
	12	絵画の構成	「色」をテーマに自由に制作・アイデアの出し方と構成・ラフ
	13	絵画の構成	「色」彩色
	14	絵画の構成	「色」彩色・仕上げ
	15	絵画の構成	「色」講評
後期	1	観察表現	彩度の低い色の作り方・「古いもの」下書き
	2	質感表現	「古いもの」モチーフ自由・彩色・仕上げ
	3	色彩の配色	「動物」3色で描く・アクセントカラーを入れる
	4	色彩の配色	「動物」彩色
	5	色彩の配色	「動物」彩色仕上げ
	6	道・構図	絵の作り方について・風景画の構図について
	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	風景を主題	「旅」下書き
	9	風景を主題	「旅」彩色・自然や緑の葉の描き方
	10	風景を主題	「旅」彩色・仕上げ・水の描き方
	11	風景を主題	「旅」講評
	12	自由創作	「冒険」ラフ
	13	自由創作	「冒険」下書き
	14	自由創作	「冒険」彩色・仕上げ
	15	自由創作	「冒険」講評
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します		
使用ソフト			
テキスト			

2025

区分	必修	対象	1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する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・ケント紙・モチーフ/スプーン
	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	透明水彩絵具の演習・前回課題の講評、返却 水彩絵具・水彩紙
	9	↓	透明水彩絵具の具の基本表現 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・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・水彩紙
	14	↓	作業継続 ネオピコカラー・ネオピコライン・水彩紙
	15	↓	作業継続→提出 前回同様
後期	1	アクリル絵具の具の演習	アクリル絵具の基本演習・イラスト制作 水彩紙・アクリル絵具の具一式・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 水彩紙・透明水彩絵具の具一式・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 水彩紙・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			

2025

区分	必修	対象	1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おこない、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</p> <p>基本的には課題に対してラフチェック、途中チェックをおこない講評をしていきます。</p>		
授業計画	回	主題・目的	概要
前期	1	オリエンテーション	授業のオリエンテーション
	2	描く事を主題とした課題とワークショップ	課題1 講評
	3		
	4		課題2 講評
	5		
	6		課題3 講評
	7		
	8		課題4 講評
	9		
	10		課題5 講評
	11		
	12		課題6 講評
	13		
	14		
	15		前期最終課題 講評
後期	1		演劇のポスター
	2		ラフチェック
	3		制作
	4		制作
	5		講評
	6	BOOKCOVER	課題説明
	7		ラフチェック
	8		制作
	9		制作
	10		講評
	11	JACKET DESING	課題説明
	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		

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。

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。

2025

区分	必修	対象	1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。 イラストを描く楽しみを忘れない取り組みをする。</p> <p>【前期】プロのイラストレーターになったと想定。クライアントワークを想定してひとつずつこなしていく。</p> <p>【後期】個人の描きたいもの表現方法の集大成として、講師や生徒同士ディスカッションを繰り返しながら、一冊のオリジナルZINEを制作・製本する。</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→アイコン制作 次回の制作課題の説明
	2	自己PR	講評。自己PRシートを作成
	3		自己PRシート完成・提出
	4	課題1	同じキャラクターを使った背景の描き分け
	5		ラフ提出→本番制作
	6		完成・提出
	7	課題2	講評。体験取材したものを漫画で表現する。ルポ漫画
	8		制作・進行チェック
	9		制作・進行チェック
	10		講評。
	11	課題3	サビだけ絵本制作
	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	ZINEを作ろう。
	2		企画説明台割制作
	3		グループディスカッション
	4	作品制作	制作・進行チェック
	5		制作・進行チェック
	6		モノクロダミー本作成。
	7	中間発表	グループディスカッション
	8		制作・進行チェック
	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		制作・進行チェック
	13		入稿データ作成
	14		入稿データ作成
	15	発表会	完成品を並べ発表と講評。
評価方法			
使用ソフト テキスト			

2025

区分	必修	対象	1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通して、自身の身体と感性を使って具体的な形を表現することを実技形式で行う。さらに少し踏み込んで描くことの本質について考え、自作品における表現の奥行きを広げることを目指すとともに、画材に親しみ継続して使用する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、鉛筆セット一式（6H～6B）、消し具、カッター、以上を2週目以降に持参とする。その他必要な道具について詳細は授業にて説明する。</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	描くイメージ（授業の説明） 筆記用具
	2	練習	描くイメージ 鉛筆、スケッチブック、他
	3	練習	描くイメージ 鉛筆、スケッチブック、他
	4	クロッキー1	人物クロッキー 鉛筆、スケッチブック、他
	5	クロッキー2	人物クロッキー 鉛筆、スケッチブック、他
	6	クロッキー3	人物クロッキー 鉛筆、スケッチブック、他
	7	クロッキー4	鉛筆以外の描画材で描くクロッキー 描画材、スケッチブック
	8	クロッキー5	鉛筆以外の描画材で描くクロッキー 描画材、スケッチブック
	9	クロッキー6	鉛筆以外の描画材で描くクロッキー 描画材、スケッチブック
	10	クロッキー7	風景を描く 描画材、スケッチブック
	11	クロッキー8	人物クロッキー 描画材、スケッチブック
	12	クロッキー9	人物クロッキー 描画材、スケッチブック
	13	クロッキー10	人物クロッキー 描画材、スケッチブック
	14	クロッキー11	人物クロッキー 描画材、スケッチブック
	15	クロッキー12	人物クロッキー 描画材、スケッチブック
後期	1	ドローイング1	自由に描く 描画材、A4画用紙
	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 以下同様
	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	イメージドローイング
	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		

2025

区分	必修	対象	1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）。後半は着彩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	着彩デッサン	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	着彩デッサン	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	着彩デッサン	制作継続（描き込み）	B4水彩紙、水彩道具一式
	9	着彩デッサン	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、着彩デッサンの講評	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				

2025

区分	必修	対象	1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用できない。 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)	レクチャー：絵作りのための演出について、動物の動き・顔の表情etc。 人物15分ドローイング	デッサンセット 水彩・アクリル絵具・ 色鉛筆ペン、チャ コール、コンテ、バス テルなど様々な画材
	8	③自画像	人物を15分~30秒×13枚ドローイング	デッサンセット スタンド型の鏡
	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分×4枚ドローイング。 完成後講習会	
	11	④状態を描き 分ける-固有 色・光	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 無地コップ/1個 折り紙セット/1袋
	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	⑤空間の描き 分け-近景・ 遠景	レクチャー：光の性質と雰囲気の変化について、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
	2		レクチャー：アイレベル・パースについて、構図の描き方。 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	デッサンセット	
	6	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		
	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		
11	⑥異なる複数 モチーフ	レクチャー：課題①⑤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	デッサンセット	
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	<p>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きます。 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します。</p>			
使用ソフト	<p>・デッサンセット：鉛筆（4B、2B、B、HB、H、2H、4H）、ネリゴム、MONO消しゴム、デッサン用ガゼ、カッター、目玉クリップ、ゴミ袋、A3画用紙スケッチブック（「マルマン S115」推奨）、ファイキサーフ。各自持ち参ること</p>			
テキスト	<p>・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</p>			

2025

区分	必修	対象	学部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
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
	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		オリジナルパターンとテンプレートを作る
	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	基礎	文字組みの基本
	2		文字組みの基本
	3		文字組みの基本
	4		トレース課題
	5		トレース課題
	6		トレース課題
	7		トレース課題
	8		トレース課題
	9	課題②	オリジナルイラストで雑誌の占いページを作る
	10		ラフ制作&チェック
	11		制作
	12		制作
	13		制作&提出
	14		■発表&フィードバック
	15		1年のまとめ
評価方法	出席及び提出物と課題によって評価		
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator		

■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

2025

区分	必修	対象	1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	松本美加代			
授業概要	<p>Adobe photoshopの基礎技術を習得し、デジタルでイラスト作品が作れるようになる。 透視図法（パース）が使えるようになる。</p> <p>【前期目標】PCや機材、Photoshopの基礎知識と技術の習得</p> <p>【後期目標】ポートフォリオに追加するイラスト制作として、オリジナルゲームの企画を完成させて授業内で課題提出する。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1	授業オリエンテーション	今後の授業内容について、課題の全体説明、自己紹介	
	2	デジタル基礎知識	デジタル基礎知識① PC、機材、Photoshopの基本操作	
	3		デジタル基礎知識② ブラシ、選択範囲、レイヤー等 各種設定	
	4		デジタル基礎知識③ 解像度、画像処理、色調補正など	
	5	課題①	簡単な色彩基礎	
	6		効果エフェクト、ライティングなど	
	7	透視図法の基本	1点透視図法	
	8	課題②	2点透視図法	
	9		3点透視図法	
	10		複数種類の彩色① アニメ塗り	
	11	デジタル彩色の基本	複数種類の彩色② 水彩塗り	
	12		複数種類の彩色③ 厚塗り	
	13		複数種類の彩色④ ゲーム塗り	
	14		複数種類の彩色⑤ グリザイユ塗り	
	15	前期講評会	講評と添削 / 前期課題の作品提出	
後期	1	後期開始	後期の授業内容について説明 / ゲーム企画 開始	
	2	デジタルイラスト photoshop	オリジナルゲーム 企画書（キャラクター&世界観）制作	
	3		キャラクターイラスト制作	
	4		課題① キャラクターイラスト 作品提出 / 講評と添削	
	5		背景・世界観・アイテムイラスト制作	
	6		課題② 背景・世界観・アイテム 作品提出 / 講評と添削	
	7		ゲームパッケージ制作	
	8		課題③ ゲームパッケージ 作品提出	
	9		ポートフォリオへ 作品追加と編集 + 全体のブラッシュアップ	
	10		課題③	ゲームパッケージ 作品提出
	11			ポートフォリオへ 作品追加と編集 + 全体のブラッシュアップ
	12			ポートフォリオへ 作品追加と編集 + 全体のブラッシュアップ
	13		課題③	ゲームパッケージ 作品提出
	14			ポートフォリオへ 作品追加と編集 + 全体のブラッシュアップ
	15		後期講評会	ポートフォリオ提出 / 講評と添削 *後期課題の作品提出
評価方法	出席率 および課題（提出率と完成度）総合評価により算出する。			
使用ソフト テキスト	Adobe photoshop、Illustrator、CLIP STUDIO PAINT など			

2025

区分	必修	対象	1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
前期	1	頭部の描き方	〈鉛筆画〉頭部の描き方演習
	2	表情	〈ペン画〉パストアップで1人のキャラの表情を4つ描く
	3	表情	〈ペン画〉パストアップで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
	2	SDキャラ	〈ペン画〉SDキャラを20体描く
	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		

2025

区分	必修	対象	I部SIL科2年
----	----	----	----------

科目名	コミックイラストⅡ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	刻田門大			
授業概要	<p>キャラクター制作やポートフォリオに掲載できる作品を軸に、「企業・社内・個人の仕事」の受注を意識した制作を行う授業です。実務に近い流れを体感してもらうため、依頼書や仕様書に沿って作品を仕上げるなど、より現場さながらの課題に取り組みます。</p> <p>特に重視しているのは「カッコいい」「カワイイ」だけで終わらせるのではなく、実際の仕事で必要とされる納品物としての品質や表現力を習得することが重要ポイントであり、さらに商業イラスト全般への対応力を高めることで、自分の得意分野を活かしつつスキルの幅を広げ、プロのクリエイターとして適用する実践力を身につけます。作ることが好きな学生にとっては、自分の世界観やキャラクターを深掘りしながら、クライアントワークの視点も同時に学べる魅力的な内容になっています。将来、イラストレーターやキャラクターデザイナーとして仕事をする上で必須となる「依頼に応える力」と「自分のスタイルをしっかりと打ち出す力」をバランスよく磨く絶好の機会です。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	シルエットから考えるキャラクターデザインについて	シルエットから考えるキャラクターデザインを制作することにより相手の印象に残りやすいデザインを作成できるようにする	PC必須
	2	シルエットから考えるキャラクターデザインについて	シルエットから考えるキャラクターデザインを制作することにより相手の印象に残りやすいデザインを作成できるようにする	PC必須
	3	キャラクターデザインの色について	キャラクターデザインにおける色についての基礎と実技：キャラクターデザインにおける色の重要性と及び違いの部分の理解と実技とそれに適した手法などを出来るようになる	PC必須
	4	キャラクターデザインの色について	キャラクターデザインにおける色についての基礎と実技：キャラクターデザインにおける色の重要性と及び違いの部分の理解と実技とそれに適した手法などを出来るようになる	PC必須
	5	仕様書デザイン	仕様書よりキャラクターデザインを作成する：仕様書より趣旨を理解し依頼者にたいして最大限の対応が出来るようになる	PC必須
	6	仕様書デザイン	仕様書よりキャラクターデザインを作成する：仕様書より趣旨を理解し依頼者にたいして最大限の対応が出来るようになる	PC必須
	7	仕様書デザイン	仕様書に指定されているポーズを自分が作成したデザインで作成をする	PC必須
	8	仕様書デザイン	仕様書に指定されているポーズを自分が作成したデザインで作成をする	PC必須
	9	交換キャラクターイラスト	仕様書よりキャラクターデザインを作成する：仕様書より趣旨を理解し依頼者にたいして最大限の対応が出来るようになる	PC必須
	10	交換キャラクターイラスト	仕様書よりキャラクターデザインを作成する：仕様書より趣旨を理解し依頼者にたいして最大限の対応が出来るようになる	PC必須
	11	交換キャラクターイラスト	前回の仕様書より作成したキャラクターをクラスメイト同士で交換して指定されたポーズで描けるようになる	PC必須
	12	交換キャラクターイラスト	前回の仕様書より作成したキャラクターをクラスメイト同士で交換して指定されたポーズで描けるようになる	PC必須
	13	Live2Dの作成基礎	近年需要が増しているLive2D用の制作ソフトCubism Editorの基本的な使い方とサンプルキャラクターを使った基礎操作の作成法	PC必須
	14	Live2Dの作成基礎	近年需要が増しているLive2D用の制作ソフトCubism Editorの基本的な使い方とサンプルキャラクターを使った基礎操作の作成法	PC必須
	15	Live2Dの作成基礎	近年需要が増しているLive2D用の制作ソフトCubism Editorの基本的な使い方とサンプルキャラクターを使った基礎操作の作成法	PC必須
後期	1	Live2Dの作成応用	基礎で学んだ機能を使い自身のキャラクターを使ったLive2Dのキャラクターを作成する	PC必須
	2	Live2Dの作成応用	基礎で学んだ機能を使い自身のキャラクターを使ったLive2Dのキャラクターを作成する	PC必須
	3	Live2Dの作成応用	基礎で学んだ機能を使い自身のキャラクターを使ったLive2Dのキャラクターを作成する	PC必須
	4	カードイラスト作成	仕様書にのつとったサイズと趣旨を踏まえたキャラクターデザインおよびイラストを作成する。その際に人間の身近な生き物の書き方も理解して扱えるようになる	PC必須
	5	カードイラスト作成	仕様書にのつとったサイズと趣旨を踏まえたキャラクターデザインおよびイラストを作成する。その際に人間の身近な生き物の書き方も理解して扱えるようになる	PC必須
	6	カードイラスト作成	仕様書にのつとったサイズと趣旨を踏まえたキャラクターデザインおよびイラストを作成する。その際に人間の身近な生き物の書き方も理解して扱えるようになる	PC必須
	7	カードイラスト作成	仕様書にのつとったサイズと趣旨を踏まえたキャラクターデザインおよびイラストを作成する。その際に人間の身近な生き物の書き方も理解して扱えるようになる	PC必須
	8	カードイラスト作成	仕様書にのつとったサイズと趣旨を踏まえたキャラクターデザインおよびイラストを作成する。その際に人間の身近な生き物の書き方も理解して扱えるようになる	PC必須
	9	カードイラスト作成	仕様書にのつとったサイズと趣旨を踏まえたキャラクターデザインおよびイラストを作成する。その際に人間の身近な生き物の書き方も理解して扱えるようになる	PC必須
	10	カードイラスト作成	仕様書にのつとったイラストを作成する。その際前回と違う身近な生き物の書き方も理解したうえでキャラクターをして作成を行う	PC必須
	11	カードイラスト作成	仕様書にのつとったイラストを作成する。その際前回と違う身近な生き物の書き方も理解したうえでキャラクターをして作成を行う	PC必須
	12	カードイラスト作成	仕様書にのつとったイラストを作成する。その際前回と違う身近な生き物の書き方も理解したうえでキャラクターをして作成を行う	PC必須
	13	カードイラスト作成	仕様書にのつとったイラストを作成する。その際前回と違う身近な生き物の書き方も理解したうえでキャラクターをして作成を行う	PC必須
	14	カードイラスト作成	仕様書にのつとったイラストを作成する。その際前回と違う身近な生き物の書き方も理解したうえでキャラクターをして作成を行う	PC必須
	15	カードイラスト作成	仕様書にのつとったイラストを作成する。その際前回と違う身近な生き物の書き方も理解したうえでキャラクターをして作成を行う	PC必須
評価方法	基本的に作品の出来もありますが授業内での課題の提出率を8割で評価しています。遅延提出や出席率は別になりますのでご注意ください。			
使用ソフト テキスト	プリントはなく授業中のWEBポータルサイトやスライドなどが資料および提出先になります。PCがない場合は対応できないこともありますのでご注意ください			

2025

区分	必修	対象	1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と持った上で、「創ること」「伝えること」を授業内容とします。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します。●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きます。●実践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ます。●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ます。</p>		
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 "
	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			

2025

区分	必修	対象	1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 持参物
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&提出
	14		■プレゼンテーション&フィードバック
	15		1年のまとめ
評価方法	出席及び提出物と課題によって評価		
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

2025

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	イラストを映させるためのデザインのコツ。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	名刺デザイン	自分のイラストを使った名刺のデザイン 自由
	2	名刺デザイン	校正と講評 必要に応じて
	3	コラージュ	コラージュのテクニックを使い、ポスターをデザインする
	4	コラージュ	ラフの制作
	5	コラージュ	ラフの提出
	6	コラージュ	制作
	7	コラージュ	制作
	8	コラージュ	提出
	9	パッケージ	箱型の商品のデザイン（テンプレートあり）シリーズでデザインする
	10	パッケージ	
	11	パッケージ	ラフの提出
	12	パッケージ	
	13	パッケージ	
	14	パッケージ	
	15	パッケージ	提出
後期	1	ブランド企画	オリジナルのブランドを設定し商品を開発する
	2	ブランド企画	制作
	3	ブランド企画	ロゴの提出
	4	ブランド企画	制作
	5	ブランド企画	商品アイデア企画書提出
	6	ブランド企画	商品アイデア企画書提出
	7	ブランド企画	制作
	8	ブランド企画	制作
	9	ブランド企画	制作
	10	ブランド企画	制作
	11	ブランド企画	制作
	12	ブランド企画	制作
	13	ブランド企画	商品の提出
	14	ブランド企画	広告ツールの制作
	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		

2025

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	デジタルスキルの向上 さまざまなツール、スキルの拡充		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1	デジタルスキル	Photoshop、illustratorのスキル向上
	2	デジタルスキル	Photoshop、illustratorのスキル向上
	3	AI応用	生成AIについて、実験と応用
	4	モノクロ	モノトーンのイラスト
	5	モノクロ	モノトーンのイラスト
	6	モノクロ	モノトーンのイラスト
	7	彩色	彩色スキル
	8	彩色	彩色スキル
	9	彩色	彩色スキル
	10	自然	自然物の描き方
	11	自然	自然物の描き方
	12	自然	自然物の描き方
	13	自然	自然物の描き方
	14	個別課題	個別課題設定、制作
	15	個別課題	個別課題設定、制作
後期	1	個別課題	個別課題確認
	2	パース	パーススキル
	3	パース	パーススキル
	4	パース	パース応用
	5	パース	パース応用
	6	キャラクターアニメーション	キャラクターイラスト
	7	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
	8	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
	9	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
	10	ゲームパッケージ	企画 設定
	11	ゲームパッケージ	パッケージ制作
	12	ゲームパッケージ	パッケージ制作
	13	ゲームパッケージ	パッケージ制作
	14	ゲームパッケージ	パッケージ制作
	15	ゲームパッケージ	パッケージ制作
評価方法			
使用ソフト テキスト	AdobePhotoshop、Illustrator、CH、Blender、他		

2025

区分	必修	対象	1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	大河原一樹/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・企画する力を養う			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1	ペーパークラフト	ペーパークラフトシートをデザインする・ラフスケッチ	筆記用具・ノート
	2	ペーパークラフト	小学4年生程度の子が作れるものにする	PC・画材自由・ハサミのりなど
	3	ペーパークラフト	デザインシートと立体物をセットで提出・講評会	
	4	LPジャケット	好きな音楽の文化や歴史を調べてインスピレーションに合うイラストを制作する	PC・画材自由
	5	LPジャケット	制作	
	6	LPジャケット	制作・7回目授業前半に講評会	
	7	雑誌の表紙	条件のあるイラスト制作・ターゲット、特集を決めて表紙を作る	PC・画材自由
	8	雑誌の表紙	制作	
	9	雑誌の表紙	制作	
	10	雑誌の表紙	出力してデータとセットで提出・講評会	PC・画材自由
	11	個展のフライヤー	個展を8階ウォールギャラリーで行うフライヤーを制作する	
	12	個展のフライヤー	A4サイズ・表紙イラスト書き下ろし・地図も作成する	
	13	個展のフライヤー	見せ方の工夫・裏面は過去作品の流用可	
	14	個展のフライヤー	制作	
	15	個展のフライヤー	出力してデータとセットで提出・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			

2025

区分	必修	対象	1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			

2025

区分	必修	対象	1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>3DCGは映像、ゲーム、アニメーション、デザイン、グッズ、建築等の様々な分野で活用されています。またイラストやグラフィックデザインでも一般的に使用されるようになってきました。そうした3DCGの基礎を身に付け、自らの興味によって作りたいと思ったものを自在に作れることを目指します(ソフトはBlenderを使用)。</p> <p>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っていきます(最初は難しく感じる人が多いですが、一年も触っているとほとんどの人がかなり扱えるようになります)。</p> <p>※中ボタンのホイール付きマウスが必須になります。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ります</p> <p>目的</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3DCGの基礎を身につける ・身につけた技能をもとに自らの制作にいかすことができる 			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	ニワトリ	ボクセルのニワトリのモデリング。ダウンロード、概要、操作	pc
	2	モデリング	マリオの土管、スター、ブロック、キノコ。カンタンなモデリング。	
	3	スライム	テクスチャペイント、サブディビジョンサーフェス、簡単にアニメーション	
	4	コイル	ポケモンのコイル。モデリング基礎、HDR I	
	5	キャラ	キャラモデリング、リギング、	
	6	旗	布シミュレーション。テーブルクロス、旗、鯉のぼり	
	7	マテリアル	床屋看板、電飾エフェクト、水面、宝箱(外部のテクスチャ)	
	8	パーティクル	エミッター、フォースフィールド、ヘア(草木、毛)、焚火	
	9	ラーメン	モデリング	
	10	かぼちゃ・おぼけ	カーブモデリング	
	11	ローボリの犬	ローポリモデリング	
	12	シャンデラ	総合的なモデリング	
	13	カエル	オリジナルなモデリング	
	14	教室	背景制作、カメラの設定	
	15	トゥーンシェーダー	トゥーンシェーダーを使用してこれまでアセットを元に制作	
後期	1	アニメ顔1	アニメ的なキャラの顔のモデリング	
	2	アニメ顔2		
	3	髪	髪をはずす	
	4	シェイプキー	表情を付ける	
	5	実写合成	VFX	
	6	スカルプト	スカルプト基礎	
	7	雪だるま	ルックを工夫したアートな表現	
	8	テクスチャアニメ	カービィのモデリング、リギングおよびテクスチャアニメ	
	9	アニメーション	カービィ2。背景、カメラワークありのアニメーション	
	10	グリースペンシル	グリースペンシルのアニメーション	
	11	カルシファー	焚火、ディスプレイス、フレネルノード	
	12	チュートリアル	自分で興味のあるチュートリアルを選びそれを実践	
	13	2		
	14	3		
	15	最終確認課題	お題をもとにコマで制作	
評価方法	制作物、出席、授業			
使用ソフト	Blender			
テキスト				

2025

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・応用的な内容を行います。</p> <p>映像、ゲーム、イラスト等、実践する分野においてブロックオリティとして通用するものを目指す（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様々です。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ます）。</p> <p>目的： ・3DCG制作のワークフローを身につけ実践することができる。 ・作りたいと思ったものを、適宜必要な情報にアクセスし作ることができる。</p>		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1	ライティング	ライティング基礎、映画のシーンの模写
	2	ジェスチャードローイング	人物速写、モデリングで人物速写
	3	ジェスドロボ建築	建築物を速写
	4	スケッチ	学校の近所でスケッチ、資料収集
	5	模写モデリング1	資料集めをした特定のモチーフを3DCGで再現
	6	2	
	7	3	
	8	キャラクター	3Dプリンターでの出力を前提としたキャラクターモデリング
	9	2	
	10	3	
	11	リギング	mixamo、IKの設定、アニメーション
	12	3Dプリント	立体出力
	13	ライティング応用	実写のワンシーンのライティングの再現
	14	2	
	15	3	
後期	1	ノーマルマップ	ノーマルマップのベイク。梅干し、タイ焼き
	2	チュートリアル	自分で興味のあるチュートリアルを選んでやる
	3	2	
	4	3	
	5	顔スカルプト1	顔のスカルプト
	6	2	
	7	3	
	8	ライティング応用1	実写シーンのライティング模写
	9	2	
	10	3	
	11	4	
	12	物理	ドミノ、玉転がし、液体、ソフトボディのシミュレーション
	13	ジオメトリノード	
	14	カルシファー	焚火、ディスプレイスの機能
	15	最終確認課題	お題を元にコマで制作
評価方法	制作物、出席、授業		
使用ソフト テキスト	Blender		

2025

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>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制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。(その後、3年生「WebデザインII」授業に続く)</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)』制作から『Webデザインキャンプ』の制作までを学ぶ。主要アプリケーションとして「Figma」を活用し、Webサイト制作過程のデザイン制作に特化した知識、考え方、表現スキルを取得していく。授業課題制作を通じ、自身で企画した商業テーマによるWebサイトデザインキャンプ制作を目指す。</p> <p>後期: 前期実践で制作したデザインを、続けて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』技術を、『HTML』による文書構造 (情報整理) と『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。ページが表示される仕組みの理解を深め、以降に学ぶNoCode実装にもつなげていく。</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) 制作実習	Webデザイン制作前の設計段階『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) / Figmaとは/ 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/ 「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			
	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え目となる「Webデザインキャンプ」を製作していく/ デザインキャンプ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			
	7	HTML制作応 用実 践	デザインキャンプから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によるデザインキャンプから画像ファイル/ 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/ 各種プロパティの設定	
	10			
	11	HTML/CSSを 使 用したWeb ページ製 作実 践	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制作からCSS制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			
	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/ Adobe Dreamweaver/ 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			

2025

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サイトやアプリ制作（デザイン中心）の知識を学び、実践する。</p> <p>また、「Figma」の機能応用実践や、様々な生成A.I. サービスを俯瞰し集中的に触れながらコンテンツ制作への活用を模索したり、Webコンテンツでも活用される機会が増えた「Lottieアニメーション」の制作実践、近年大きく台頭しているNoCodeツール「Studio」による運用ウェブサイト制作にも触れ、イラストレーターやデザイナーの立場でもWebコンテンツ制作に携われる知見やスキルを学んでいく。</p> <p>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、課題出題と制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	
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	
	2	Figmaによるスマートフォンサイトのスマホコンパ制作実践	スマートフォンサイト（レスポンスサイト）に関する制作の知識、スキルを学ぶ／スマートフォンサイトのデザイン／制作について／PCサイトとSPサイトの共存（レスポンス）について／課題制作実践	
	3		Figmaによる機能応用編／オートレイアウトの活用／コンポーネントのリアンツの活用／変数（バリエーション）の活用	
	4			
	5			
	6			
	7	A.I. 活用コンテンツ制作実践	多岐に渡るA.I. チャットボットや生成A.I. 関連サービスを紹介し、実際に触れてAIを活用したコンテンツを作成してみる。A.I. によってどのような活用ができるのかを集中して実践する	
	8	phaseによるLottieアニメーション制作実践	Webコンテンツで利用することができるアニメーション形式であるLottieアニメーションを紹介。制作ツールとして「phase」を利用したキーフレームアニメーション制作を実践する	
	9			
	10			
	11			
	12			
	13	オリジナル作品制作実習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制作。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	
	14	オリジナル作品制作実習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制作。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	
	13			
14				
15	Web周辺技術	カリキュラムのまとめ：Web制作の様々な周辺技術を総括・案内		
持参物	PC一式 メモ／筆記用具			
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。	
後期	2	Figmaによるスマホアプリ・プロトタイプ制作実践		NoCodeツール「Studio」を利用してWebサイトコンテンツを制作実践する／NoCodeツールとは／Studioについて／Freeプラン登録／ダッシュボード画面の説明／プロジェクトの作成／デザインエディタによる、HTMLマークアップ&レイアウト実装実践／Studio課題作品制作
	3			
	4			
	5			
	6			
	7	オリジナル作品制作実習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制作。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
	8			
	9			
	10			
	11			
	12	Web周辺技術		カリキュラムのまとめ：Web制作の様々な周辺技術を総括・案内
	13			
	14			
	15	Web周辺技術		カリキュラムのまとめ：Web制作の様々な周辺技術を総括・案内
	持参物	PC一式 メモ／筆記用具		
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	Figma／STUDIO／Adobe Photoshop／Adobe Illustrator／phase（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			
テキスト				

2025

区分	必修	対象	学部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、写真撮影の基礎を学ぶ。撮影用ライトを活用して基本的なライティング技術を習得、学生が制作したアナログ作品の複写撮影ができることを目標にする。			
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			

2025

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	栗林 武		
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。 Adobe AfterEffectsの基本操作から応用までを学び、最終的には自分のキャラクターを自由に動かせるようになるまでを目指します。</p> <p>※カリキュラム概要の予定は変更になる場合があります</p>		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1	授業説明	授業概要とAEの紹介
	2	制作作業	アニメーションの元となる静止画素材を作成
	3		プロジェクトの設定
	4		タイムラインとレイヤーの基本操作
	5		キーフレームアニメーションの基礎
	6		モーションデザインの基本
	7		アンカーポイントと回転アニメーション
	8		マスクとトラックマット
	9		エフェクトとプリセット
	10		グラフィエディターの活用
	11	課題1	ロゴアニメーションを作る
	12		課題制作
	13		〃
	14		提出
	15	予備日	
後期	1		キャラクターアニメーションの基礎
	2		レイヤーの親子関係を使った効率的なアニメーション
	3		ループアニメーション
	4		シェイプレイヤーとパスアニメーション
	5		テキストアニメーション
	6	課題2	プロジェクト制作
	7		動かしたいイラストの企画とストーリーボード作成
	8		素材の準備と整理
	9		各自のイラストを使ってアニメーション作成
	10		
	11		アニメーションの見直し・効果音やBGMの追加
	12		最終仕上げ
	13		
	14		提出・フィードバック
	15	予備日	
評価方法	授業出席回数と提出課題の評価点		
使用ソフト テキスト	AfterEffects、Illustrator、Photoshop等		

2025

区分	必修	対象	1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	1クラスをA、Bの2チームに分けてそれぞれのチームによるグループワークによるオリジナル作品制作。脚本、キャラクターデザイン、監督、編集、作画（セル作画、背景作画）等のアニメーションに関わる作業を分業化して5分程度のオリジナルアニメーションを制作。※共通テーマは存在するがアニメーションとしての表現は自由。音源やSE等は著作権に違反しないものを使用（AIサービスの使用可能）授業1回目にて、こちらから学年共通の「テーマ」を発表。授業5回を目処に、それぞれの作業分担、制作作品についての発表プレゼンを行う。前期2回、後期2回の中間発表。授業14回で作品の完パケ（課題提出）授業最終回にてそれぞれのチームの作品の試写会（前週に提出しているので2クラス2チームの4作品の鑑賞試写となる）なお、前期7回目までは、レベルな合わせた技能の復習と新規テクニックの習得… Adobe After Effectsの簡単なエクスペッション（expression）やAdobe Premiereとの連携（ダイナミックリンク）の復習など、単一時間で完結する授業を展開予定。		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1	課題概要	大体7回目まではアフターエフェクト等
	2		制作アプリの技能の復習、新規テクニックの習得など
	3		
	4		
	5		
	6		
	7		
	8	G制作開始	グループ分け、講師からの共通テーマの発表
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15	中間報告	ここまでの途中段階のチェック
後期	1	中間報告	ここまでの途中段階のチェック
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	7		
	8	中間報告	ここまでの途中段階のチェック
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14	課題提出	（完パケ）課題提出
	15	完パケ	後期課題作品完成、4作品の試写
評価方法	チーム制作なので、基本的に評価はチームごとで共通の評価点をつける		
使用ソフト テキスト	アドビ、アフターエフェクト、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）		

2025

区分	必修	対象	1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	日デ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年掛けて学びます。自分でつくったオリジナルキャラクターを様々な展開案を制作してキャラクターの完成度を上げて欲しい。		
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	オリジナルキャラクターをつくろう1（キャラクターの方向性検討） 絵を描く道具
	3	制作 2	オリジナルキャラクターをつくろう2（キャラクターを数多く制作） 絵を描く道具
	4	制作 3	オリジナルキャラクターをつくろう3（キャラクターを数多く制作） 絵を描く道具
	5	制作 4	オリジナルキャラクターをつくろう4（制作した中から1点を選ぶ） 絵を描く道具
	6	制作 5	オリジナルキャラクターをつくろう5（キャラクターを制作） 絵を描く道具
	7	制作 6	オリジナルキャラクターをつくろう6（キャラクターを制作） 絵を描く道具
	8	制作 7	オリジナルキャラクターをつくろう7（キャラクターを制作） 絵を描く道具
	9	提出	発表・提出 絵を描く道具
	10	制作 5	オリジナルキャラクターの展開案を説明 絵を描く道具
	11	提出	オリジナルキャラクターをつくろう8（キャラクターを使った展開） 絵を描く道具
	12	制作 1	オリジナルキャラクターをつくろう9（キャラクターを使った展開） 絵を描く道具
	13	制作 2	オリジナルキャラクターをつくろう10（キャラクターを使った展開） 絵を描く道具
	14	制作 3	オリジナルキャラクターをつくろう11（キャラクターを使った展開） 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	企業キャラクターをつくろう1 絵を描く道具
	2	制作 2	企業キャラクターをつくろう2 絵を描く道具
	3	制作 3	企業キャラクターをつくろう3 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ろう！（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ろう！ 絵を描く道具
	7	制作 3	日デのキャラクターをつくろう！ 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ろう！（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ろう！ 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		

2025

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	大河原一樹/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・アイデア出し・イメージカラー・ジュの作成	各自制作に必要な物
	2	企画		
	3	企画		
	4	企画		
	5	企画		
	6	試作	卒業制作	
	7	試作		
	8	試作		
	9	試作		
	10	試作		
	11	制作		
	12	制作		
	13	制作		
	14	制作		
	15	制作		
後期	1	制作	卒業制作	各自制作に必要な物
	2	制作		
	3	制作		
	4	制作		
	5	制作		
	6	制作		
	7	制作		
	8	制作		
	9	制作		
	10	中間審査(仮)		
	11	制作		
	12	制作		
	13	制作	ここまでに出力する	
	14	調整	手直し・組み立て・展示用準備・展示レイアウト作成	
	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			