

2026

2026 科目ガイド

[夜間部イラストレーション科]

2026年度 夜間部イラストレーション科 履修表

教科目、必修・選択の別及び種別		年次・学期・週時数		一年次		二年次		
				前期	後期	前期	後期	
専門課程 H部 イラストレーション科	講義・演習・実習科目	特別講義・HR	必	講義	3		3	
		イラストレーションⅠ	必	演習	3	3		
		イラストレーションⅡ	必	演習			3	3
		デッサンⅠ	必	実習	2	2		
		デッサンⅡ	必	実習			2	2
		キャラクターデザイン	必	演習	3	3		
		デジタルイラスト	必	実習	2	2		
		コミックイラストⅠ	必	実習	2	2		
		イメージワーク	必	演習			3	3
		デザインワーク	必	演習			3	3
		イラストレーションⅢ	必	演習			3	
		コミックイラストⅡ	必	演習			3	
		イラストレーションゼミ	選	演習				3
		コミックイラストゼミ	選	演習				3
	特別科目	集中授業	必	実習	2		2	
作品展(進級・卒業)		必	実習		2		2	
各期単位数				17 単位	14 単位	19 単位	16 単位	
年間単位数合計				31 単位 720 時間相当		35 単位 720 時間相当		

必は必修 選は選択科目

各学年学期、定められた単位数を履修すること。夜間部イラストレーション科においては、1年間に履修する授業科目の上限は上記のとおり。単位未取得の場合は、再履修、再試験または補修授業、特別課題のいずれかを合格することで単位取得を認める。

必要な科目単位数を取得していても、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。

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	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・技法研究	筆記用具・定規・B4水彩紙 透明水彩絵の具一式
	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	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	水彩	肌のカラーパレット作成・「顔」下書き	筆記用具・B4水彩紙 透明水彩絵の具一式
	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	筆記用具・B4水彩紙 アクリルガッシュ一式
	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	筆記用具・色鉛筆
	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	「オノマトペ」をテーマに自由に制作・アイデアの出し方と構成・ラフ	筆記用具・B4水彩紙 透明水彩絵の具一式か アクリルガッシュ一式
	13	絵画の構成	「オノマトペ」彩色	
	14	絵画の構成	「オノマトペ」彩色・仕上げ	
	15	絵画の構成	「オノマトペ」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・「古いもの」下書き	筆記用具・B4水彩紙 透明水彩絵の具一式か アクリルガッシュ一式
	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	筆記用具・B4水彩紙
	4	色彩の配色	「動物」彩色	筆記用具・B4水彩紙 透明水彩絵の具一式か アクリルガッシュ一式
	5	色彩の配色	「動物」彩色仕上げ	
	6	構図	絵の作り方について・風景画の構図について	筆記用具・メモ帳・色鉛筆
	7	風景を主題	「水」下書き	
	8	風景を主題	「水」彩色・自然や緑の葉の描き方	筆記用具・B4水彩紙 透明水彩絵の具一式か アクリルガッシュ一式
	9	風景を主題	「水」彩色・仕上げ・水の描き方	
	10	風景を主題	「水」講評	筆記用具・メモ帳
	11	道・遠近・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・メモ帳・色鉛筆
	12	自由創作	「旅・冒険」ラフ	
	13	自由創作	「旅・冒険」下書き	筆記用具・B4水彩紙 透明水彩絵の具一式か アクリルガッシュ一式
	14	自由創作	「旅・冒険」彩色・仕上げ	
	15	自由創作	「旅・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します			
使用ソフト テキスト				

2026

区分

必修

対象

Ⅱ部IL科2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	トシダナルホ			
授業概要	イラストの商品への落とし込み。(グッズデザイン)用途のあるイラストの描き方。(カレンダー/トランプ・タロット)印刷媒体の制作。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	スマホケースデザイン	オリエン	自己判断
	2	スマホケースデザイン	ラフの制作	
	3	スマホケースデザイン	ラフの制作	
	4	スマホケースデザイン	ラフの提出	
	5	スマホケースデザイン	本制作	
	6	スマホケースデザイン	本制作	
	7	スマホケースデザイン	本制作	
	8	カレンダー	オリエン/講評会	
	9	カレンダー	ラフの制作	
	10	カレンダー	ラフの制作	
	11	カレンダー	ラフの提出	
	12	カレンダー	本制作	
	13	カレンダー	本制作	
	14	カレンダー	本制作	
	15	カレンダー	提出/講評会	
後期	1	タロット/トランプ	オリエン	
	2	タロット/トランプ	企画	
	3	タロット/トランプ	企画ラフの提出	
	4	タロット/トランプ	ラフの制作	
	5	タロット/トランプ	全てのラフ提出	
	6	タロット/トランプ	本制作	
	7	タロット/トランプ	本制作	
	8	タロット/トランプ	本制作	
	9	タロット/トランプ	本制作	
	10	タロット/トランプ	本制作	
	11	タロット/トランプ	本制作	
	12	タロット/トランプ	提出/ブラッシュアップ	
	13	タロット/トランプ	講評会	
	14	タロット/トランプ	卒制	
	15	タロット/トランプ	卒制	
評価方法	作品クオリティ及び出席			
使用ソフト テキスト	自己判断/フォーマットはIllustrator			

2026

区分

必修

対象

II部IL科1年

科目名	デッサンⅠ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	原 広信			
授業概要	<p>【授業内容】 前期ではまず、グレースケールの作成を通してデッサンで使われる明暗の調子(トーン)を体験する。そして自分たちの生活に身近なモチーフを中心に描画をすすめ、鉛筆によるデッサンの基本を育成する。後期には鉛筆による下描きに透明水彩絵の具を使用しての水彩画の制作を通して、描画力・表現力を養うことを目的とする。対面&オンライン授業を考慮して、学生の身近な物や自宅などの空間で描けるモチーフを設定する。対面の授業内容をオンラインでも復習できるWEBコンテンツを提供する。</p> <p>【到達目標】 鉛筆の中心にしたデッサン力、透明水彩絵具の使い方と描画力の育成を目的とする。</p>			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエンテーション	デッサンとグラデーションについて・課題1:グレースケール	B4画用紙・鉛筆セット・練りゴム・30cm直定規・マスキングテープ
	2	鉛筆デッサン	課題2:基本形体デッサン・「長方形」(ティッシュ箱)	デッサン用具一式・30cm直定規・モチーフ
	3	↓	課題3:基本形体デッサン・「円柱形」(500mlペットボトル)	デッサン用具一式・30cm直定規・モチーフ・テープ
	4	↓	課題4:ティッシュボックスのデッサン・箱の形状の描画	デッサン用具一式・30cm直定規・モチーフ
	5	↓	ティッシュボックスのデッサン・パッケージのロゴタイプ	同上
	6	↓	ティッシュボックスのデッサン・仕上げ→提出	同上
	7	↓	課題5:ガラスのコップのデッサン	デッサン用具一式・30cm直定規・モチーフ
	8	↓	ガラスのコップのデッサン・仕上げ→提出	同上
	9	↓	課題6:缶ジュースのデッサン・基本的な形状描画	デッサン用具一式・30cm直定規・モチーフ
	10	↓	缶ジュースのデッサン・陰影、プルタップ、ロゴタイプ	同上
	11	↓	缶ジュースのデッサン・仕上げ→提出	同上
	12	↓	課題7:500mlペットボトルと筆2本のデッサン・基本的な形状描画	デッサン用具一式・30cm直定規・モチーフ
	13	↓	500mlペットボトルと筆2本のデッサン・水面の上下の変化	同上
	14	↓	500mlペットボトルと筆2本のデッサン・仕上げ→提出	同上
	15	予備日	これまでの課題について、ポートフォリオ素材アドバイス等	
後期	1	透明水彩仕上げ	オリエンテーション・課題1:「バナナとトマト」透明水彩絵の具仕上げ	B4水彩紙・デッサン用具一式・透明水彩絵具一式・モチーフ
	2	↓	「バナナとトマト」透明水彩絵の具仕上げ→提出	同上
	3	↓	課題2:「ガラス瓶に観葉植物」鉛筆による下描き	B4水彩紙・デッサン用具一式・透明水彩絵具一式・モチーフ
	4	↓	「ガラス瓶に観葉植物」透明水彩絵の具仕上げ→提出	同上
	5	↓	課題3:「パンケーキ」鉛筆による下描き	B4水彩紙・デッサン用具一式・30cm直定規・マスキングテープ
	6	↓	「パンケーキ」透明水彩絵の具三原色重ね塗り①	B4水彩紙・透明水彩用具一式
	7	↓	「パンケーキ」透明水彩絵の具三原色重ね塗り②	同上
	8	↓	「パンケーキ」透明水彩仕上げ→提出	同上
	9	↓	課題4:「枯山水」鉛筆による下描き	B4水彩紙・デッサン用具一式・30cm直定規・マスキングテープ
	10	↓	「枯山水」透明水彩絵の具三原色重ね塗り	B4水彩紙・透明水彩用具一式
	11	↓	「枯山水」透明水彩仕上げ→提出	同上
	12	↓	課題5:「海上のヨット」鉛筆による下描き	B4水彩紙・デッサン用具一式・30cm直定規・マスキングテープ
	13	↓	「海上のヨット」透明水彩絵の具三原色重ね塗り	B4水彩紙・透明水彩用具一式
	14	↓	「海上のヨット」透明水彩仕上げ→提出	同上
	15	↓	予備日:出席状況・課題の提出状況の確認 未提出課題の提出	
評価方法	総合評価/提出課題の採点全ての合計を課題数で割った平均点と出席状況による加点の合計			
テキスト参考書	講師が作成、配布する資料(オンライン用画像・動画を含む)以外のテキストは使用しない			

2026

区分

必修

対象

II部IL科2年

科目名	デッサンⅡ			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	原 広信			
授業概要	<p>【授業内容】 前期では、鉛筆での描画テクニックの向上と応用した課題制作を行う。ロゴタイプの変形・白いモチーフの描写・水面の表現・色画用紙へのデッサン、さらにメタリック表現と2点透視図法の活用。そして後期では画材を鉛筆からアクリルガッシュ。カラーマーカーへと広げ、最終課題は描くテーマも課題も自分で設定・選択した自主制作課題を制作する。対面の授業内容をオンラインでも復習できるWEBコンテンツを提供する。</p> <p>【到達目標】 鉛筆を中心にした描画応用スキル、アクリル絵の具やカラーマーカーへの応用力の育成を目的とする。</p>			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	鉛筆デッサン	オリエンテーション／課題1：ロゴの変形活用・コカコーラ	B4画用紙・鉛筆セット・練りゴム・30cm定規
	2	↓	ロゴの変形活用・コカコーラ 立方体の描画	同上
	3	↓	ロゴの変形活用・コカコーラ 仕上げ→提出	同上
	4	↓	課題2：布生地表現・白のワイシャツの描画	B4画用紙・デッサン用具一式
	5	↓	白のワイシャツの描画・モチーフ布生地のシワの描画	同上
	6	↓	白のワイシャツの描画・陰影など仕上げ→提出	同上
	7	↓	課題3：水面表現とデッサンの合成・水面上の紙コップ(デッサン)	B4画用紙・デッサン用具一式・マスキングテープ
	8	↓	水面上の紙コップ・水面表現(ゆらめき、映り込み)	同上
	9	↓	水面上の紙コップ・背景など仕上げ→提出	同上
	10	色鉛筆描画	課題4：カラーケント紙での色鉛筆デッサン・グラスを持つ手	B4画用紙・デッサン用具一式・色鉛筆セット・グラス
	11	↓	グラスを持つ手・仕上げ→提出	同上
	12	鉛筆デッサン	課題5：メタリックと2点透視図法・乗用車と街並み	B4画用紙・デッサン用具一式・30cm直定規・マスキングテープ
	13	↓	乗用車と街並み・BMWのボディをトレース描画	
	14	↓	乗用車と街並み・路面、背景など描写仕上げ→提出	同上
	15	予備日	これまでの課題について、ポートフォリオ素材アドバイス等	
後期	1	鉛筆描画	オリエンテーション／課題1：「カフェのコーヒーカップ」下描き	B4画用紙・デッサン用具一式・マスキングテープ
	2	↓	「カフェのコーヒーカップ」三原色の重ね塗り	B4画用紙・透明水彩絵具一式
	3	↓	「カフェのコーヒーカップ」固有色仕上げ→提出	同上
	4	アクリル技法	演習課題：アクリル絵の具グリザイコ技法演習・りんごの描画	B4画用紙・水彩絵具用具一式・アクリルガッシュ
	5	↓	課題2：グリザイコ技法「真珠の耳飾りの少女」gesso下塗り方眼線	B4画用紙・デッサン用具一式・gesso・30cm定規・マスキングテープ
	6	↓	グリザイコ技法「真珠の耳飾りの少女」トレース鉛筆下描き	B4画用紙・デッサン用具一式
	7	↓	グリザイコ技法「真珠の耳飾りの少女」グレートーン描画	B4画用紙・水彩絵具用具一式・アクリルガッシュ
	8	↓	グリザイコ技法「真珠の耳飾りの少女」固有色着彩	同上
	9	↓	グリザイコ技法「真珠の耳飾りの少女」仕上げ→提出	同上
	10	↓	課題3：カラーマーカー「Bûche de Noël」方眼線トレース下描き	B4画用紙・デッサン用具一式・30cm直定規
	11	↓	「Bûche de Noël」カラーマーカー、色鉛筆描画仕上げ→提出	B4画用紙・カラーマーカーセット
	12	↓		同上
	13	↓	課題4：自主制作課題Ⅰ_自分でテーマを設定し、B4画用紙に各自画材	B4画用紙・自己設定した画材
	14	↓		同上
	15	予備日	自主制作課題の講評返却 課題の提出・出欠席状況の個別確認	
評価方法	総合評価/提出課題の採点全ての合計を課題数で割った平均点と出席状況による加点の合計			
テキスト参考書	講師が作成、配布する資料(オンライン用画像・動画を含む)以外のテキストは使用しない			

2026

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	大河原 一樹			
授業概要	<p>キャラクターはイラストレーションの主体となり得るものです。キャラクターデザインの基本的な考え方を学んだ上で、様々なパターンの制作を体験し、思い描いたものが自由に描けるようになることを目指します。また、課題を通じて自分の作品の方向性を考え、魅力的なキャラクターについて研究していきます。また、毎回授業のはじめにスケッチトレーニングを行います。講評会は基本的に課題提出日に実施します。</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	授業説明・個人面談(作品を見せてもらいます)	作品(あれば)/スケッチブック/筆記用具
	2	人を描く		
	3	動物を描く		
	4	基本図形でキャラデザ		
	5			
	6	線画でキャラを表現する		
	7			
	8	指定色でキャラを表現する		ここからPC制作環境必須
	9			
	10	2頭身のキャラクターデザイン		
	11			
	12			
	13	5頭身のキャラクターデザイン		
	14			
	15			
後期	1	妖怪/モンスターを描く		
	2			
	3			
	4	音楽ジャンルのキャラデザ		
	5			
	6			
	7			
	8	教育誌のキャラデザ		
	9			
	10			
	11			
	12	絵本のキャラクター		
	13			
	14			
	15			
評価方法	出席/授業態度/スケッチトレーニング参加率/発想力/作品			
使用ソフト テキスト	Photoshop/clipstudio/illustrator			

2026

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	Adobe Photoshop.Illustratorを学ぶ。デジタルイラスト制作のスキルを身につける。			
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	授業の説明、学校、勉強、著作権など	
	2	オリエンテーション	業界、ネットリテラシーなど	
	3	Photoshop	Photoshopスキル	
	4	Photoshop	Photoshopスキル	
	5	Photoshop	Photoshopスキル	
	6	Photoshop	Photoshopスキル	
	7	Photoshop	Photoshopスキル	
	8	Photoshop	Photoshopスキル	
	9	Photoshop	Photoshopスキル	
	10	パース、3d	パーススキル 3D	
	11	パース、3d	パーススキル 3D	
	12	パース、3d	パーススキル 3D	
	13	パース、3d	パーススキル 3D	
	14	Photoshop	Photoshopスキル	
	15	Photoshop	Photoshopスキル	
後期	1	Illustrator	Illustratorスキル	
	2	Illustrator	Illustratorスキル	
	3	Illustrator	Illustratorスキル	
	4	Illustrator	Illustratorスキル	
	5	Illustrator	Illustratorスキル	
	6	Illustrator	Illustratorスキル	
	7	Illustrator	Illustratorスキル	
	8	Illustrator	Illustratorスキル	
	9	Illustrator	Illustratorスキル	
	10	Illustrator	Illustratorスキル	
	11	Illustrator	Illustratorスキル	
	12	デジタルイラスト制作	Photoshop Illustrator応用	
	13	デジタルイラスト制作	Photoshop Illustrator応用	
	14	デジタルイラスト制作	Photoshop Illustrator応用	
	15	デジタルイラスト制作	Photoshop Illustrator応用	
評価方法	提出物 出席など			
使用ソフト テキスト	Photoshop Illustrator Blender 他			

2025

区分

必修

対象

II部IL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を考える力をつける。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〉バストアップで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	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			

2026

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	デジタルスキルの向上、イラストテクニックの習得			
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	デジタルスキル	Photoshop Illustratorのスキル向上	
	4	デジタルスキル	背景 自然	
	5	デジタルスキル	背景 自然	
	6	デジタルスキル	背景 自然	
	7	デジタルスキル	背景 自然	
	8	デジタルスキル	背景 自然	
	9	イラスト	アナログイラスト作成	
	10	イラスト	アナログイラスト作成	
	11	デジタルスキル	背景、人工物 3D	
	12	デジタルスキル	背景、人工物 3D	
	13	デジタルスキル	背景、人工物 3D	
	14	デジタルスキル	背景、人工物 3D	
	15	デジタルスキル	背景、人工物 3D	
後期	1	デジタルスキル	Photoshopテクニック	
	2	デジタルスキル	Photoshopテクニック	
	3	デジタルスキル	Photoshopテクニック	
	4	デジタルスキル	Photoshopテクニック	
	5	デジタルスキル	Photoshopテクニック	
	6	デジタルスキル	Photoshopテクニック	
	7	企画	企画アイデア	
	8	企画	企画アイデア	
	9	イラスト制作	デジタルイラスト制作	
	10	イラスト制作	デジタルイラスト制作	
	11	イラスト制作	デジタルイラスト制作	
	12	イラスト制作	デジタルイラスト制作	
	13	イラスト制作	デジタルイラスト制作	
	14	イラスト制作	デジタルイラスト制作	
	15	イラスト制作	デジタルイラスト制作	
評価方法	提出物、出席など			
使用ソフト テキスト	Photoshop Illustrator Blender 他			

科目名	デザインワーク			
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】 レイアウト、フォント、色など「グラフィックデザイン」の基礎を学びつつ伝える力を身につける。 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。</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の理解度チェック/デザインミニワーク	■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	ロゴをデザインする	
	3		名刺をデザインする	
	4		コンセプトワーク①	
	5		コンセプトワーク②	
	6		レイアウト設計①	
	7		レイアウト設計②	
	8		レイアウト設計③	
	9		文字組みについて①	
	10		文字組みについて②	
	11		課題①	
	12	制作		
	13	制作		
	14	■講評会		
	15	■ミニワーク		
後期	1	課題②	■イベントのチラシをデザインする	■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		制作	
	3		制作	
	4		制作	
	5		制作	
	6		制作	
	7		■プレゼンテーション&フィードバック	
	8	課題③	■パッケージデザインと販促ツールを企画する	
	9		制作	
	10		制作	
	11		制作	
	12		制作	
	13		制作	
	14		■プレゼンテーション&フィードバック	
	15		■一年のまとめ	
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 / Adobe Photoshop / その他			

2026

区分

選択

対象

II部IL科2年

科目名	イラストレーションⅢ			
開講期	前期	時間数	3H	
講師名	山口 真理子			
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・自身の作品を実践的に使用しポートフォリオにいられる作品をつくる ・特にスケジューリング能力を重視 ・クライアントからの依頼を想定し、自分のイラストを要望にあわせて展開できるようにする ・自分の作品を言語化し、クライアントに説明できる能力をつける ・クオリティ・スピード・スケジューリングの面でも実際の仕事に近いものを目指す <p>課題A:イラストカット20 自身の得意なジャンルを深掘りし、2種類のジャンルでカットイラストを制作</p> <p>課題B:面談ののち決定</p> <p>課題C:面談ののち決定</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	授業説明・課題Aの説明・ポートフォリオを見ながら個別面談	ポートフォリオ
	2	課題A		通年:パソコン
	3			通年:スケッチブックなど ラフがかけるもの
	4		課題A 発表・プレゼン 課題B出題	通年:各自必要な道具
	5	課題B		課題B・C:カッター カッターマット
	6			
	7			
	8			
	9			
	10		課題B 発表・プレゼン 課題C出題	
	11	課題C		
	12			
	13			
	14			
	15		課題C 発表・プレゼン	
後期				
評価方法	出席及び作品によって評価			
使用ソフト テキスト	各自自分の勝負する画材やソフト、Adobe Illustrator、Adobe Photoshop			

2025

区分	必修	対象	II部IL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を考える力をつける。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〉バスタアップで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 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〉SSI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〉SSI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〉SSI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		

2026

区分

選択

対象

Ⅱ部IL科2年

科目名	イラストレーションゼミ		
開講期	後期	時間数	3H
講師名	山口 真理子		
授業概要	<p>卒業制作作品の企画・制作。</p> <p>毎週個別面談をしながら進行。毎授業、必ず進行した成果物を持ってくること。</p> <p>半年の中で自分のベストなパフォーマンスを発揮できるスケジューリングをする。 (年内でほぼ完成が見えていること、年明けはひたすらに密度をあげることに徹する)</p> <p>最終的に密度のある作品を仕上げることを目標とする。 自分のベストを尽くすこと。</p>		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期			
後期	1	企画アイデア	企画書づくり
	2		企画・アイデア・イメージボード作成・資料集め
	3		企画・アイデア・イメージボード作成・資料集め
	4		企画・アイデア・イメージボード作成・資料集め
	5	企画プレゼン	発表・講評
	6		実制作・個別面談
	7		実制作・個別面談
	8	中間プレゼン	発表・講評
	9		実制作・個別面談
	10		実制作・個別面談
	11	作品完成	年内でほぼ完成を目指す
	12		作品ブラッシュアップ
	13		作品ブラッシュアップ
	14		作品ブラッシュアップ
	15	最終プレゼン	
評価方法	作品のクオリティ、美術館に展示する作品としての見栄え		
使用ソフト テキスト	各自自分の勝負する画材やソフト、Adobe Illustrator、Adobe Photoshop		

2026

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	<p>卒業制作作品の企画・制作。</p> <p>毎週個別面談をしながら進行。毎授業、必ず進行した成果物を持ってくること。</p> <p>半年の中で自分のベストなパフォーマンスを発揮できるスケジューリングをする。 (年内でほぼ完成が見えていること、年明けはひたすらに密度をあげることに徹する)</p> <p>最終的に密度のある作品を仕上げることを目標とする。 自分のベストを尽くすこと。</p>		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期			
後期	1	企画アイデア	企画書づくり
	2		企画・アイデア・イメージボード作成・資料集め
	3		企画・アイデア・イメージボード作成・資料集め
	4		企画・アイデア・イメージボード作成・資料集め
	5	企画プレゼン	発表・講評
	6		実制作・個別面談
	7		実制作・個別面談
	8	中間プレゼン	発表・講評
	9		実制作・個別面談
	10		実制作・個別面談
	11	作品完成	年内でほぼ完成を目指す
	12		作品ブラッシュアップ
	13		作品ブラッシュアップ
	14		作品ブラッシュアップ
	15	最終プレゼン	
評価方法	作品のクオリティ、美術館に展示する作品としての見栄え		
使用ソフト テキスト	各自自分の勝負する画材やソフト、Adobe Illustrator、Adobe Photoshop		