

2026

# 2026 科目ガイド

[ 総合イラストレーション科 ]

2026年度 昼間部総合イラストレーション科 履修表

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		
教科目、必修・選択の別及び種別											
専 門 課 程 一 部 総 合 イ ラ ス ト レ ー シ ヨ ン 科	講 義 ・ 演 習 ・ 実 習 科 目	特別講義・HR	必	講義	3		3		3		
		イラストリアル解剖学	必	講義	3						
		デザイン概論	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					
		イラストレーションⅢ	必	演習			3	3			
		イラストレーションⅣ	必	演習						3	3
		ドローイングⅠ	必	実習	2	2					
		ドローイングⅡ	必	実習	2	2					
		ドローイングⅢ	必	実習			2	2			
		デジタルスキルⅠ	必	実習	2	2					
		デジタルスキルⅡ	必	実習	2	2					
		コミックイラストⅠ	必	演習	3	3					
		コミックイラストⅡ	必	演習			3	3			
		デザインリテラシーⅠ	必	演習	3	3					
		デザインリテラシーⅡ	必	演習			3	3			
		デザインリテラシーⅢ	必	演習						3	3
		ビジュアルコミュニケーションⅠ	必	演習			3	3			
		ビジュアルコミュニケーションⅡ	必	演習						3	
		キャリアデザイン	必	演習			3	3			
		3DCGⅠ	必	実習			2	2			
		3DCGⅡ	必	実習						2	2
		Web デザインⅠ	必	実習			2	2			
		Web デザインⅡ	必	実習						2	2
	フォトグラフィー	必	実習		2						
	アニメーションⅠ	必	実習			2	2				
	アニメーションⅡ	必	実習						2	2	
	キャラクターデザイン	必	演習						3	3	
	総合イラストレーションゼミ	必	演習						3	6	
	特 別 科 目	集中授業	選	実習	2		2		2		
学外研修		選	実習	2			2		2		
海外研修		選	実習			2					
作品展(進級・卒業)		選	実習		2		2		2		
各期単位数				26 単位	22 単位	26 単位	23 単位	27 単位	24 単位		
年間単位数合計				48 単位 1,200 時間相当		49 単位 1,200 時間相当		51 単位 1,200 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。総合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。

2026

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	この授業では、印刷物や絵画資料をみながら、イラストや絵画の手法や経緯について学習する。その時々に見えてくる描画の知識や技術を理解し、自分の制作に役立てることを目標にする。持ち物は鉛筆、定規、消し具、ドローイング用としてスケッチブックまたは無地のノート。その他の持ち物については授業内で説明する。			
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	上記の概要欄参照
	2	人体の構造1	人体比率を知る	
	3	人体の構造2	かたちを置き換えて考える	
	4	人体の構造3	骨格を学ぶ	
	5	人体の構造4	ロダンの作品を見る	
	6	人体の構造5	頭部を描く	
	7	人体の構造6	手について	
	8	まとめ	人体のまとめ	
	9	動物の構造1	異質同体	
	10	動物の構造2	ライオン・ウサギ	
	11	動物の構造3	イヌ・鳥類	
	12	その他の構造1	草木	
	13	その他の構造2	クレー「オリエンタルの体験」	
	14	その他の構造3	ピラネージ「ローマの景観」	
	15	まとめ	手法と心理	
後期				
評価方法	授業への取り組みと課題、出席状況をふまえて総合的に評価する。			
使用ソフト テキスト	なし			

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、社会や人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？	PC 筆記用具 スケッチブック
	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		課題制作	
	8	問いをつくる③	課題制作	
	9		講評会	
	10		価値と価格について考えよう	
	11	問いをつくる④	まとめのワーク	
	12		自然界とデザインについて	
	13		課題制作	
	14	問いをつくる⑤	課題制作	
	15		講評会	
後期	1	事例①	ゲスト講義① ○○をデザインする仕事	PC 筆記用具 スケッチブック
	2	事例②	ゲスト講義② ○○をデザインする仕事	
	3	事例③	ゲスト講義③ ○○をデザインする仕事	
	4	価値をつくる①	課題制作	
	5		課題制作	
	6		講評会	
	7	価値をつくる②	伝えたいことを翻訳するデザイン	
	8		課題制作	
	9		課題制作	
	10		課題制作	
	11		中間チェック	
	12		課題制作	
	13		課題制作	
	14		講評会	
	15		エピローグ	
評価方法	出席状況と課題提出を踏まえて総合的に評価			
使用ソフト テキスト	主にIllustrator/Photoshop/Indesign			

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	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
	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	
	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				

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適切な判断できるよう、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・演習	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(色の重なり表現)	Doアートペーパー・色鉛筆・鉛筆セット
	3	↓	前回作業継続→提出	前回同様
	4	↓	テーマカラーのあるイラストを描く(暖色・寒色)	前回同様
	5	↓	前回作業継続→提出	前回同様
	6	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	原稿用紙・ネオピコラインセット・筆記用具
	7	水彩絵の具の演習	透明水彩絵の具の基本表現・演習、次回課題の説明	Doアートペーパー・水彩絵の具一式・色鉛筆・ネオピコカラーセット
	8	↓	水彩イラスト制作(光源を意識する)	前回同様
	9	↓	作業継続	前回同様
	10	↓	作業継続→提出	前回同様
	11	カラーマーカーの演習	ネオピコカラーの基本演習・前回課題の評価、講評会	Doアートペーパー・ネオピコカラーセット・鉛筆セット
	12	↓	キャラクターイラスト・小物イラストの制作	前回同様
	13	↓	作業継続	前回同様
	14	↓	作業継続→提出	前回同様
	15	講評会	前回課題の講評会、前期課題の総評	
後期	1	アクリル絵の具の演習	アクリル絵の具の基本演習・イラスト制作(物語性のある構図)	Doアートペーパー・アクリル絵の具一式
	2	↓	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→提出	前回同様
	5		前回課題の講評会、次回課題説明	
	6	水彩絵の具の演習	透明水彩演習・擬人化キャラクター制作	Doアートペーパー・水彩絵の具一式・色鉛筆・ネオピコカラーセット
	7	↓	作業継続	前回同様
	8	↓	作業継続	前回同様
	9	↓	作業継続→提出	前回同様
	10		前回課題の講評会、次回課題説明	
	11	画材自由制作	各自自由に画材を選択、イラスト制作(感情・感覚を絵に起こす)	画材自由
	12	↓	作業継続	前回同様
	13	↓	作業継続	前回同様
	14	↓	作業継続→提出	前回同様
	15		前回課題の講評会・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				

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>授業の概要</p> <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	持参物
前期	1	オリエンテーション	授業概要の説明&「テーマで描く」課題出題	筆記用具
	2	ラフチェック	「テーマで描く」ラフチェック	
	3	制作日&チェック	「テーマで描く」制作日&チェック	
	4	制作日&チェック	「テーマで描く」制作日&チェック	
	5	講評	課題「テーマで描く」講評&「ワードから描く」課題出題	
	6	ラフチェック	「ワードから描く」ラフチェック	
	7	制作日&チェック	「ワードから描く」制作日&チェック	
	8	制作日&チェック	「ワードから描く」制作日&チェック	
	9	講評	「ワードから描く」講評&「3つの画材で描く」課題出題	
	10	ラフチェック	「3つの画材で描く」ラフチェック	
	11	制作日&チェック	「3つの画材で描く」制作日&チェック	
	12	制作日&チェック	「3つの画材で描く」制作日&チェック	
	13	講評	「3つの画材で描く」講評	
	14	出題	「演劇のポスター」出題&演劇鑑賞	
	15	ラフチェック	「演劇のポスター」ラフチェック	
後期	1	デザインチェック	「演劇のポスター」デザインチェック	
	2	デザインチェック	「演劇のポスター」デザインチェック	
	3	講評	「演劇のポスター」講評&「BOOK COVER」出題	
	4	ラフチェック	「BOOK COVER」ラフチェック	
	5	制作日&チェック	「BOOK COVER」制作日&チェック	
	6	制作日&チェック	「BOOK COVER」制作日&チェック	
	7	制作日&チェック	「BOOK COVER」デザインチェック	
	8	講評	「BOOK COVER」講評&「ジャケットデザイン」出題	
	9	ラフチェック	「ジャケットデザイン」ラフチェック&コンセプトシートチェック	
	10	制作日&チェック	「ジャケットデザイン」制作日&チェック	
	11	制作日&チェック	「ジャケットデザイン」制作日&チェック	
	12	制作日&チェック	「ジャケットデザイン」制作日&チェック	
	13	制作日&チェック	「ジャケットデザイン」制作日&チェック	
	14	制作日&チェック	「ジャケットデザイン」デザインチェック	
	15	講評	「ジャケットデザイン」講評	
評価方法	出席、課題提出率、提出課題の質の3つで評価			
使用ソフト テキスト				

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	「関係性のデザイン」テーマ「ズレ」	
	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		完成・提出	
	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		企画書台割制作	
	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		モノクロ仮製本提出	
	7	中間発表	モノクロ仮製本チェック	
	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		入稿データ作成	
	13		入稿データ作成	
	14		製本提出。	
	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				

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>前期は鉛筆に親しみ、ドローイングやクロッキーを通して絵を描くための集中力を高めていく。手と頭を使って具体的なかたちを表現する。後期は描画材を自分で選択し、表現への理解をより深める。 この授業では人物モデルを生徒同士が交代して行う。持ち物はスケッチブック、鉛筆セット一式(6H~6B)、消し具、カッター、削り屑を入れるためのゴミ袋など。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	2つのイメージ	観察して描くイメージ/想像して描くイメージ	筆記用具
	2	4つのイメージ	「点 線 面 立体」	上記の概要欄参照
	3	描いて観察する	「フロッタージュ」	
	4	描いて想像する	「バラバラなものを組み合わせて描く」	
	5	まとめ		
	6	ドローイング1	人物クロッキー(鉛筆)	
	7	ドローイング2	人物クロッキー(鉛筆)	
	8	ドローイング3	人物クロッキー(鉛筆)	
	9	ドローイング4	人物クロッキー(鉛筆)	
	10	まとめ		
	11	ドローイング5	人物クロッキー(カラー)	
	12	ドローイング6	人物クロッキー(カラー)	
	13	ドローイング7	人物クロッキー(カラー)	
	14	ドローイング8	人物クロッキー(カラー)	
	15	まとめ		
後期	1	光と色のイメージ	「ニュートンとゲーテ」	
	2	空気のイメージ	水性絵画から見えること	
	3	空間のイメージ	様々な遠近法	
	4	イメージの在り方①	作品研究	
	5	まとめ		
	6	ドローイング9	イメージドローイング	
	7	ドローイング10	イメージドローイング	
	8	ドローイング11	イメージドローイング	
	9	ドローイング12	イメージドローイング	
	10	まとめ		
	11	イメージの在り方②	作家研究	
	12	ドローイング13	イメージドローイング(2h)	
	13	ドローイング14	イメージドローイング(2h)	
	14	ドローイング15	イメージドローイング(2h)	
	15	まとめ		
評価方法	授業への取り組みと課題、出席状況をふまえて総合的に評価する。			
使用ソフト テキスト	なし			

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、構成員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、色に置き換えたときのモノの見方・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・面の理解)	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(目線の高さや、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	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※授業構成によって③か④の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
	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③か④の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(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	B4画用紙、デッサンセット モチーフ
	6	鉛筆デッサン⑥A	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画用紙、クロッキー帳 デッサンセット
	7	鉛筆デッサン⑥A	制作継続・完成※⑥ABの時間配分は状況を見て変更の可能性あり	B4画用紙、デッサンセット
	8	着彩デッサン⑥B	りんごと白い布を着彩で描く(色を使った際のデッサン表現)	B4水彩紙、クロッキー帳 水彩道具一式
	9	着彩デッサン⑥B	制作継続・完成※⑥ABの時間配分は状況を見て変更の可能性あり	B4水彩紙、水彩道具一式
	10	講評	デッサン⑤、⑥AB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、自立式鏡
	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 自立式鏡
	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 自立式鏡
	15	講評	デッサン⑦の講評	特になし
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				

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>授業の概要 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る。          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: ヴァルルールとは何か。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、完成後講評会→提出	
	7		②自画像	
	8	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		
	9	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		
	10	制作継続		
	11	レクチャー: 光の方向と量感の関係について。制作継続		
	12	制作継続		
	13	描き込み、完成後タイトルをつけて講評会→提出、前期授業の振り返り		
	14	期末審査作品の加筆修正時間	期末審査のための作品を、デッサン基礎的な視点で加筆修正していく時間を取る。	各自の制作に必要な道具。 PC、iPad、ペンタブ、スケッチブックなど
	15		〃	
後期	1	④状態を描き分ける光の効果(射光/逆光)	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(※紙コップ)
	2		レクチャー: 逆光について。無地コップ逆光デッサン(部屋の電気を消す)完成後講評会→提出	
	3	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
	4		制作継続、形のあたりを取る、色配置の徹底	
	5		制作継続、鉛筆タッチで面取り、描き込み	
	6		制作継続、近・中・遠での作業仕分けの再確認	
	7		描き込み、完成後講評会→提出	
	8	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	デッサンセット
	9		描き出し、形のあたりを取る、	
	10		色面調整、描き込み	
	11		制作継続	
	12		制作継続	
	13		描き込み、完成後講評会→提出 一年間授業の振り返り	
	14	期末審査作品の加筆修正時間	期末審査のための作品を、デッサン基礎的な視点で加筆修正していく時間を取る。	各自の制作に必要な道具。 PC、iPad、ペンタブ、スケッチブックなど
	15		〃	
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。			
使用ソフト テキスト	・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、デッサン用ガーゼ、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)、フィキサチーフ。毎回持参すること ・掃除用ウェットティッシュがあると片付けが便利です。 ・課題により、追加購入物があります。 ・参考書籍:お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			

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。            後期は特に文字組みに力を入れます。</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①	
	3		図形ツールで描く②	
	4		ペンツールで描く①	
	5		ペンツールで描く②	
	6		ロゴを作る	
	7		地図をトレースする	
	8		文字と色のツール	
	9		名刺を作る	
	10		オリジナルのパターンとテンプレートを作る	
	11		課題①	
	12	制作		
	13	制作		
	14	制作		
	15	■発表&フィードバック		
後期	1	基礎	文字組みの基本①	■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		文字組みの基本②	
	3		文字組みの基本③	
	4		トレース課題①	
	5		トレース課題②	
	6		タイポグラフィでポスターを作る①	
	7		タイポグラフィでポスターを作る②	
	8		トレース課題①	
	9		トレース課題②	
	10		課題②	
	11	制作		
	12	制作		
	13	制作		
	14	■発表&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			

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>*授業の概要</p> <p>Adobe photoshopの基礎技術を習得し、デザインとデジタルイラストが制作できるようになる。</p> <p>【前期目標】PCや機材、Photoshopの基礎知識の習得</p> <p>【後期目標】Photoshopを活用：オリジナルゲームの企画を完成させて、ポートフォリオに追加</p> <p>※作品完成後は、自身のポートフォリオに作品を追加</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、自己紹介	・デジタル作画機材 (パソコン&タブレット)  ・外付け記録媒体(必要であれば)
	2	デジタル基礎知識 課題①	デジタル基礎知識① Photoshopの基本操作、解像度	
	3		デジタル基礎知識② テキスト、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 色彩基礎、印刷基礎(RGB、CMYK)	
	5		デジタル基礎知識④ パス、グラデーション、カスタムブラシ	
	6		デジタル基礎知識⑤ 写真レタッチ基礎、AI活用について	
	7		効果エフェクト、光と影(ライティング)など	
	8		デジタル基礎知識 まとめ	
	9		課題②	
	10			
	11	課題③	Photoshop A4 プロモーション チラシ制作(イラスト、文字デザイン含む)	
	12			
	13			
	14			
	15	前期まとめ	前期課題の提出確認 / 講評と添削	
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	・筆記用具 ・ノート(ルーズリーフ可)  毎回 必ず持参
	2	後期課題 ①	オリジナルゲーム 企画書	
	3		課題① 企画書提出 / キャラクターイラスト ラフ制作開始	
	4	後期課題 ②	オリジナルキャラクターイラスト制作	
	5			
	6			
	7	後期課題 ③	背景・世界観・アイテムイラスト制作	
	8			
	9			
	10	後期課題 ④	ゲームパッケージ制作	
	11			
	12			
	13	後期課題 ⑤	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	
	14			
	15	前後期まとめ	ポートフォリオ提出 / 全課題の提出確認	
評価方法	出席率 および 課題(提出率と完成度) 授業態度など、総合評価で算出する。			
使用ソフト テキスト	Adobe photoshop、Illustrator、CLIP STUDIO PAINT など			

2025

区分

必修

対象

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			

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通用する実践力を身につけます。</p> <p>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> <p>課題の順番、回数などは進行状況により調整する場合があります。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	ClipStudioPaintの基礎	基本的なデジタルツールのルールとCSPの基本的な操作を実際に行い操作の練習を行う	PC必須
	2	ClipStudioPaintの基礎	基本的なデジタルツールのルールとCSPの基本的な操作を実際に行い操作の練習を行う	PC必須
	3	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なる	PC必須
	4	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なる	PC必須
	5	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
	6	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
	7	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
	8	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
	9	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
	10	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
	11	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
	12	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
	13	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
	14	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
	15	予備日		
後期	1	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
	2	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
	3	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
	4	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
	5	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
	6	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
	7	カードイラスト作成	仕様書にの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
	11	カードイラスト作成	仕様書にの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
	12	カードイラスト作成	仕様書にの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
	13	年齢層の違うキャラクターデザイン	基礎で学んだ機能を使い自身のキャラクターできることの幅を増やす	PC必須
	14	年齢層の違うキャラクターデザイン	基礎で学んだ機能を使い自身のキャラクターできることの幅を増やす	PC必須
	15	年齢層の違うキャラクターデザイン	基礎で学んだ機能を使い自身のキャラクターできることの幅を増やす	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 <b>課題の提出率</b> 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			

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>「グラフィックデザイン基礎」「色彩と配色」「構成と文字」の学びを基本ベースとして授業を進行します。サムネール&amp;ラフスケッチをしっかりと描かせながら、それを元にコミュニケーションをとり、制作物の完成度を上げていきます。アイデアから始まり、ラフ設計に基づいた素材づくりをし、伝えたい情報を見える化する(言葉/形態/色彩/質感)を理解させ、視覚伝達するために必要な「造形力」「表現力」を養ってもらうことを目指します。制作物の目的意識をしっかりとった上で、しっかり考え、きっちり作り「デザインするって楽しいなあ」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。</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	↓	伝えたい情報を見える化する/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	↓	伝えたい情報を見える化する/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	↓	伝えたい情報を見える化する/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	↓	伝えたい情報を見える化する/文字表現1 (お題)	//
	14	↓	タイトル・本文のスタイル/文字組	//
	15	後期へ	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	●売場ソールデザイン	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	提出日時に遅れたら”60以下” 60点以上は(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				

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	■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		自己紹介シートを完成させる	
	3	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	
	4		アイデアフラッシュとラフ制作	
	5	レイアウト設計	レイアウトについて学ぶ	
	6		ラフ制作	
	7	課題①	チラシをデザインする①	
	8		チラシをデザインする②	
	9	課題②	■イベントのチラシをデザインする	
	10		制作	
	11		制作	
	12		制作&提出	
	13		修正&ブラッシュアップ	
	14		■プレゼンテーション&フィードバック	
	15			
後期	1	課題③④	■後期を通し、最後の発表に向けて課題に取り組みます。             ■プレゼンテーション&フィードバック 一年のまとめ	■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			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
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

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	PC/各自必要に応じて
	2	名刺デザイン	校正/ブラッシュアップ	
	3	名刺提出/コラージュ	オリエン 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	企画/ラフ	
	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/講評会	
	9	パッケージ	オリエン	
	10	パッケージ	企画書ラフの制作	
	11	パッケージ	企画書ラフの提出	
	12	パッケージ	制作	
	13	パッケージ	制作	
	14	パッケージ提出/ブラッシュアップ	調整	
	15	パッケージ	講評会	
後期	1	タロット/トランプ	オリジナルのタロットカード/トランプを企画し制作する	PC/各自必要に応じて
	2	タロット/トランプ	制作	
	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	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	制作	
	7	タロット/トランプ	制作	
	8	タロット/トランプ	制作	
	9	タロット/トランプ	制作	
	10	タロット/トランプ	制作	
	11	タロット/トランプ	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	出席及び作品クオリティ			
使用ソフト テキスト	画材自由/Illustrator/Photoshop			

2026

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 イラスト制作に必要な様々なツール、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	イラストスキル	背景、自然	
	5	イラストスキル	背景、自然	
	6	イラストスキル	背景、自然	
	7	イラストスキル	背景、自然	
	8	イラストスキル	背景、自然	
	9	イラストスキル	アナログイラスト	
	10	イラストスキル	アナログイラスト	
	11	イラストスキル	背景、人工物、3D	
	12	イラストスキル	背景、人工物、3D	
	13	イラストスキル	背景、人工物、3D	
	14	イラストスキル	背景、人工物、3D	
	15	イラストスキル	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	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	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れる力を磨きます。●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	●ブランディングオリエン	企業・店舗設立(仮)→VIデザイン→広告デザイン PC・紙・ペン
	2	(ブランディング計画)	情報整理→アイデア→VI開発→レイアウト→文字組 //
	3	●VIデザイン	CI活動の理解→VIの作成 //
	4	(ロゴ開発)	文字組について //
	5	↓	//
	6	●VIマニュアル	ページ構成&文字組を意識したマニュアルの作成 //
	7	インナーツール	名刺/封筒/社用車/ユニホームなど5種以上の作成 //
	8	↓	//
	9	●ブランド展開デザイン	運営に必要なツール or 商品を4種以上作成 //
	10	↓	//
	11	●ブランド新聞広告	ブランドPR広告新聞全15段の作成 //
	12	↓	//
	13	●サービス/商品広告	媒体設定は各自で企画 //
	14	↓	//
	15	●プレゼンテーション	前期のまとめ //
後期			
評価方法	提出日時に遅れたら”60以下” 60点以上は(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			

2026

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	クリエイティブのプロフェッショナルになる為に将来を見据えて「キャリアのデザイン」をする。自己分析を通して、自身の好きな事、得意な事の理解を深める。自己分析、履歴書の書き方、模擬面接など実践的な授業から最終のポートフォリオの作成をします。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、就職活動をスタート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 キャリアシート作成	PC/筆記用具
	2	グループ	自分歴史プレゼンテーション	
	3	グループ	クリエイティブ仕事リサーチ	
	4	グループ	企業リサーチ	
	5			
	6	キャリア	履歴書作成	
	7	ポートフォリオ	ポートフォリオフォーマットデザイン	
	8		ポートフォリオレイアウト	
	9		ポートフォリオグループワーク①	
	10		ポートフォリオグループワーク②	
	11		ポートフォリオグループワーク③+模擬面接	
	12		ポートフォリオグループワーク④	
	13		ポートフォリオグループワーク⑤	
	14		ポートフォリオ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	オリエンテーション	PC/筆記用具
	2	グループ	企業リサーチ	
	3			
	4			
	5	グループ	グループワーク②	
	6		グループワーク③	
	7		グループワーク④	
	8		ポートフォリオ	
	9	ポートフォリオ作成②		
	10	ポートフォリオ作成③		
	11	ポートフォリオ作成④		
	12	キャリア	模擬面接	
	13		履歴書、自己PR文など	
	14		ポートフォリオ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	
評価方法				
使用ソフト テキスト				

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、アニメーションはもちろんイラストやデザイン、あるいは建築、グッズなどさまざまな分野で使われています。 また画面構成、ライティング、空間認識、パースへの応用等、イラスト表現との親和性も高いです。そのため「3Dをやるようになってから絵が上手くなった」はよく聞く話です。</p> <p>本講義では3DCGの基礎を身につけ、応用的に表現できることを目指します。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	基本操作	ボクセルの二ワトリ	
	2	モデリング基礎	簡易アセットを作る 土管、三角コーン、スター、コップ、椅子、机・・・	
	3	モデリング基礎2	ポケモンのディグダ、地面のテクスチャ、コイル	
	4	スライム	モデリング、テクスチャペイント、アニメーション	
	5	布シミュレーション	テーブルクロス、旗、鯉のぼり	
	6	ラーメン	モデリング基礎	
	7	パーティクル	粒子、雪、おむすび、ロケット噴射	
	8	ハロウィン	かぼちゃ、オバケのモデリング	
	9	マテリアル・テクスチャ	エフェクトと宝箱	
	10	キャラクター	ローポリのキャラクター制作ワークフロー	
	11	ローポリの動物	ローポリの動物をいくつか	
	12	シャンデラ	ポケモンのシャンデラを作る	
	13	カエル	チュートリアルによらず自分で形を作る	
	14	背景	教室、山、森、町などの簡単な背景モデリング+カメラとレンズの話	
	15	ペイントオーバー	前回作った背景にキャラをのせてペイントオーバー	
後期	1	グリースペンシル	雪だるま	
	2	顔1	モデリング	
	3	顔2	作り込み	
	4	顔3	テクスチャ	
	5	顔4	髪	
	6	VFX	実写合成	
	7	テクスチャアニメーション	カービィ	
	8	スカルプト	スカルプトの機能の紹介	
	9	車	ハードサーフェスモデリング	
	10	ヘア	リアルな毛の表現	
	11	ジオメトリノード	ジオメトリノード基礎	
	12	アニメーションとカメラワーク	人体モデルにアニメーションをつける+カメラワーク基礎	
	13	物理シミュレーション	剛体、水、炎、軟体等のシミュレーション	
	14	手描き3DCG	テクスチャペイントを使った手描きでふうのスタイライズド表現	
	15	テスト	制限時間内にお題でモデリング	
評価方法	主に制作物、授業 ※自主制作物も反映することあり 普段の制作物の評価 の平均点に加点要素と減点要素の合計で計算			
使用ソフト テキスト	Blender			

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>今まで身につけた基礎力をいかし、より応用的・実践的な内容を行います。</p> <p>目的:3DCGのワークフローを身につけ、実践することができる 作りたいと思った表現を、制作することができる</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	波モディファイア	波、魚、絨毯、揺らめきの表現等	
	2	物理演算あれこれ	剛体、水、軟体、火、煙等の物理演算表現	
	3	ジオメトリノード	ジオメトリノードの基礎	
	4	減衰トラック	揺れモノの設定	
	5	スタイライズな表現	手描きのテクスチャを使ったペイント	
	6	IKの設定とアニメーションアセット	IKの設定とmixamo、Rigifyzoo等のアニメーションアセットの活用	
	7	モーションキャプチャー	モーションキャプチャー基礎	
	8	スケッチモデリング	シーンのラフモデリングによる模写	
	9	ライティング再現	ライティングの応用、カメラ、レンズ	
	10	世界観のある背景1	コンセプトアート用のラファイラスト制作	
	11	世界観のある背景2	モデリング	
	12	世界観のある背景3	仕上げ	
	13	キャラモデリング	手、体、服のモデリング	
	14	バストショット1	スカルプト応用 ブラシ	
	15	バストショット2	スカルプト	
後期	1	添削1	一つ下の学年の審査会の作品を添削	
	2	添削2		
	3	販売アセット制作1	Boothで出品	
	4	販売アセット制作2		
	5	模擬授業1	学生が講師になって模擬授業	
	6	模擬授業2		
	7	模擬授業3		
	8	模擬授業4		
	9	模擬授業5		
	10	模擬授業6		
	11	3Dプリント1	プリント用のモデル制作	
	12	3Dプリント2	出力実習	
	13	動くイラスト	奥行きのある動くイラスト	
	14	羽の表現	布シミュレーションを使った羽の表現	
	15	テスト	制限時間内にお題でモデリング	
評価方法				
使用ソフト テキスト				

2026

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	
	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、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デザインカンパ』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サイトデザインカンパ制作を目指す。</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	Photoshopによるバナーデザイン製作実習	Adobe PhotoshopによるWebデザイン制作に特化した基本操作を学びながら、Webデザイン媒体にも活用できる制作手法として、Web広告として利用される「バナーデザイン」を制作実践/PhotoshopのWebデザイン初期設定/選択範囲の扱い～描画～見た目調整(レイヤースタイル・レイヤーマスク)～レイヤー整理～書き出し(※海外研修実施においては、このフェーズで週分を調整します)	
	8			
	9			
	10			
	11			
	12	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	
	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.「書構造」について、2.画像配置、3.ハイパーリンク/HTML基本構/コード/HTML記述ルール/改/出/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			
	10	CSS基礎実践	CSSの概念/CSS基本構/セレクタの考えと種類について/タイプセレクタ/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/各種プロパティの設定	
	11			
	12			
	13			
	14	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を適してみよう/CSS外部ファイルの適/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(Rexbox 他)	
	15			
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			

2026

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		
	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	を	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／課題制作実践 Figmaによる機能応用編／オートレイアウトの活用／コンポーネントのパリアンツの活用／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		
	8				
	9				
	10				
	11	オリジナル作品制作実習1	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		
	12				
	13				
	14	海外研修予備	海外研修予備		
	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によるスマホアプリ・プロトタイプ制作実践			
	3				
	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、実際に触れたい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	Lottieアニメ制作実践			Webコンテンツに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。複数ある制作ツールを紹介し、キーフレームアニメーション制作を実践する
	9				
	10				
	11				
	12	オリジナル作品制作実習2			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
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 CC／LottieFiles(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				

2026

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				
後期	1	授業内容説明	一眼レフカメラの扱い方	ー
	2	シャッタースピード	『ブレない写真を撮る』モード撮影・シャッタースピード理	PC
	3	シャッタースピード	『ライトペイント』Mモード撮影・長時間露光・室内撮影＋三脚の使い方	PC
	4	絞り	『ボケが綺麗な写真を撮る』Avモード撮影	PC
	5	SS+F	『絞りとシャッタースピードの関係を理解』Mモード撮影	PC
	6	ISO	『暗い場所でも撮影ができる』	PC
	7	適正露出	『明るさをコントロール』絞りシャッタースピード、ISO関係を理解	PC
	8	撮影	撮影散歩(学校周辺)	PC
	9	課題説明	『街を紹介する写真を撮る』撮影準備	PC
	10	WB+撮影	『美しく見える写真』1灯ライト+テーブル撮影	PC
	11	写真管理・編集	LrCソフトの使い方、写真登録、写真の明るさ、色調整	PC
	12	複写撮影	2灯撮影(LED)	PC
	13	課題制作	写真の明るさ、色調整、セレクト	PC
	14	ストロボ撮影	『瞬間を止める写真』	PC
	15	課題提出	講評	課題
評価方法	課題提出・撮影準備・授業態度			
使用ソフト テキスト	Adobe Lightroom			

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			

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>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の簡単なエクスペリメンテーション(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。</p>			
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				
使用ソフト テキスト				

2026

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	大河原 一樹			
授業概要	<p>授業の概要キャラクターはイラストレーションの主体となり得る大切な存在です。キャラクターデザインの基本的な要素である「フォルム」「表現」「物語」の3つのアプローチで、様々なパターンのキャラクターデザインを実線します。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	個人面談／グラフィックレコーディングについて	ああああ
	2	モンゴルIcemark社コンペ	6月1日締切のコンペに参加します	
	3			
	4			
	5	2頭身のキャラクターデザイン		
	6			
	7	5頭身のキャラクターデザイン		
	8			
	9			
	10	妖怪／モンスターを描く		
	11			
	12			
	13	久保先生		
	14	久保先生		
	15	久保先生		
後期	1	教育誌のキャラデザ	架空の教育誌の登場キャラクターをデザインします	
	2			
	3			
	4			
	5	音楽のキャラデザ	昔の「LPジャケット」を制作します	
	6			
	7			
	8			
	9	選択課題	複数の課題を用意します。自分のやりたい課題を選んでもらいます。	
	10		※様々な擬人化／マッシュアップ／オマージュ／ピクセルアート等々	
	11			
	12			
	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

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	自分の好きなものをプリコラージュ作成	各自制作に必要な物
	2			
	3			
	4			
	5			
	6	試作	卒業制作の企画書のための資料作成	
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12	制作	卒業制作	
	13			
	14			
	15	後期卒業制作のスケジュール作成		
後期	1	制作	卒業制作 5～7回あたりで中間審査、プレゼン資料作成	各自制作に必要な物
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	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			
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			