【国及び都が定める添付資料①】

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

(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	0	120			
実技	イラストレーションII	120	0	120	☆	120	
演習	デッサンI	120					
演習	デッサンII	120					
実技	キャラクターデザイン	120	0	120	☆	120	
演習	デジタルイラスト	120	0	120	☆	120	
演習	コミックイラストI	120	0	120	☆	120	
実技	イメージワーク	120	0	120	☆	120	
実技	デザインワーク	120	0	120	*	120	
実技	(選択)イラストレーションⅢ	60	0	60			
実技	(選択)コミックイラストⅡ	-	0	-			
実技	(選択)イラストレーションゼミ	60	0	60			
実技	(選択)コミックイラストゼミ	-	0	-			_
総授業時	総授業時数			960		720	
卒業に必要	1,440						

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	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指す。 目的に合わせてサイズやスケジュール、レイアウトを意識して描く。プロとして仕事を請負ったイメージでのイラスト制作。 ラフ→本制作の手順を踏むことを覚える。用途に合わせたデータの作り方を学ぶ。 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	
	1		iPhoneケース(手帳型)のデザイン 課題説明		
	2		ラフの制作	1	
	3		ラフの提出/本制作開始(画材自由)	1	
	4	グッズ	7 Figure (HISHE)	筆記用具/PC等各自	
	5	デザイン	制作	必要なもの	
	6		או ניסו		
			 提出/SUZURIサイトへの登録	-	
 #□	7		<u> </u>		
前期	8		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	カレンダー		筆記用具/PC等各自	
	12		制作	必要なもの	
	13		19311		
	14				
	15		提出		
	1		 書籍/雑誌/タロットカード/パッケージから各自選択して制作 制		
	2				
	3		作物の決定/ラフの制作 		
	4		ラフの提出/制作物報告/ブラッシュアップ	1	
	5			筆記用具/PC等各自	
	6	選択課題		必要なもの	
	7		制作		
後期	8				
[XXX]	9				
	10		提出		
	11		J//C p-1		
	12	LINEスタンプ	LINEスタンプを作る/シチュエーションに合わせたイラスト		
		LINEARZZZ	担山	筆記用具/PC等各自	
	13		提出	必要なもの	
	14	卒制予備			
	15				
評価方法	ラフのわかりやすさ/完成作品				
使用ソフト	自由				
テキスト					
*/L P /77 ^	フリー	ランスイラストレ-	- 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	報誌、書籍、広告、	
教員紹介	Webなど多方面で活躍中。				

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		נאי או נים	大河原 一樹		
授業概要	キャラクターは創作した世界の住人である。世界観の構築とともに魅力的なキャラクターを生み出す事を目指す。 キャラクターデザインの基本的な考え方を学んだ上で、思い通りの絵を描けるように様々なパターンのスケッチを練習をする。自分の作りたい方向性を考え、オリジナルの世界観でキャラクターを制作する。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	
	1	オリエンテーション	授業の進め方と課題の全体説明 キャラクタースケッチのウォーミングアップ	スケッチ用具	
	2	①演習	顔を描く/いろいろな向き/いろいろな表情	(鉛筆練りゴム等)	
	3			スケッチブック	
	4		〃 色々なポーズ(ジェスチャースケッチ)	(通年使えるもの)	
	5		▲ 人物を描く・大人/男女・バランスを知る	PC 他	
	6		<i>ル</i> 色々なポーズ(ジェスチャースケッチ)		
	7		動物を描く/特徴をとらえる		
前期	8		<u></u> 手を描く/		
	9		構図に合わせて描く・ジェスチャースケッチ(シルエットで描く)		
	10		"		
	11	②2頭身	┃ ┃2 頭身のキャラクターデザイン/3面図		
	12		"		
	13		n,		
	14		 講評会と次の課題説明		
	15	③5頭身	5頭身のキャラクターデザイン/異なる2人の立ち絵		
	1		"		
	2		"		
	3	提出	<u></u> 講評会と次の課題説明		
	4	④ファンシー	ファンシーキャラクターの企画制作/キービジュアルと四コマ漫画		
	5		n,		
	6		"		
	7	提出	講評会と次の課題説明		
後期	8	⑤教育誌	教育誌のキャラデザ/デザイナーと進める仕事のシミュレーション		
	9	1	"		
	10	1	//		
	11	提出	L 講評会と次の課題説明		
	12	⑥集合絵	オリジナルの世界観で集合絵を描く		
	13		//		
	14		//		
	15	全体講評会	1年を振り返る講評会	1	
評価方法	出席および作品提出、課題達成度、取り組み姿勢により評価				
使用ソフト テキスト	Adobe Photoshop、Adobe illustrator				
教員紹介			けのイラストレーションを中心に、 地キャラクターの作成を担当。		

区分 必修 対象 ||部||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ことを目指す。 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		主題・目的主題・	概要概要	持参物持参物	
XXXIII	1		勉強の仕方、学校の使い方、著作権の話、	2.2 S 192.2 S 19	
	2	授業オリエンテー	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、ウインドウについて		
	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		
前期	8	Photoshop	デジタルイラスト練習	PC、筆記用具	
	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)		
	1	Illustrator	基本的な使い方の各種設定		
	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)		
後期	8	Illustrator	Illustrator応用編	PC、筆記用具	
	g Illus	Illustrator	Illustrator応用編		
	10	Illustrator	Illustrator応用編		
	11		Illustrator応用編(課題3)		
	12		デジタルイラスト制作		
	13		デジタルイラスト制作		
	14		デジタルイラスト制作		
	15	<u> </u>	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 参考書	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。 これまでの経験を活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。				

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	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。 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	回数	主題・目的	概要	持参物	
	1	頭部の描き方	〈鉛筆画〉頭部の描き方演習		
	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		
	3	 表情	II		
	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	<i>11</i>		
	7	全身	<i>11</i>	スケッチブック	
前期	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	筆記具	
	9	コントラスト	<i>11</i>	30cm定規	
	10	コントラスト	"		
	11	コントラスト	<i>11</i>		
	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	<i>''</i>		
	15	マーカー	"		
	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	<i>11</i>		
	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	<i>11</i>		
	6	擬人化	"		
	7	擬人化	"	スケッチブック	
後期	8	植物	〈水彩〉花言葉から連想するイラストを描く	筆記具	
	9	植物	//	30cm定規	
	10	植物	<i>II</i>		
	11	植物	<i>II</i>		
	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	<i>''</i>		
	14	投稿	<i>''</i>		
	15	投稿	WEBにて投稿する		
評価方法	出席及び課題によって評価				
テキスト 参考書	随時指定				
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『ぴょんよん』掲載の『ビックリマン 愛の戦士ヘッドロココ』でマンガ家デビュー。同作が代表作。				

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 3H 3H 3H 3H 3H 3H 3			
講師名		刊发规	新木真紀夫			
中中中	非星面	□ ₩男組のイラフ	ト制作に必要なスキルの習得を目指す。			
授業概要	3Dソフト等さまざまなデジタルツールを使用し、モチーフレイアウト、構図、トリミング等のスキルを学び、表現の幅を広げる。 この授業、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		主題・目的主題・	概要概要	持参物持参物		
1文未前凹	1	自然風景	空 雲 光	1寸多101寸多10		
	2	自然風景		-		
	3	自然風景	植物水	-		
	4	3 D	blender 基礎	-		
	5	3 D	blender 基礎	-		
	6	3 D	blender 基礎	-		
	7	3 D	blender 応用	-		
前期	8	3 D	blender 応用	PC、筆記用具		
刊舟	9	3 D	blender 応用	P6、軍配用具 ・		
		3 D	blender 応用	-		
	10	物語絵	背景、世界観の表現	-		
		物語絵	背景、世界観の表現	-		
	12 13	個別課題	個別課題設定,制作	-		
	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	-		
	15		Photoshopを使ったGIFアニメーションの制作			
	2		Photoshopを使ったGIFアニメーションの制作	-		
	3	アニメーション	Photoshopを使ったGIFアニメーションの制作	-		
	4		Adobe CHを使ったキャラクターアニメーション	-		
	5		Adobe CHを使ったキャラクターアニメーション	-		
	6		Adobe CHを使ったキャラクターアニメーション	-		
	7		Adobe CHを使ったキャラクターアニメーション	-		
後期	8	ゲームパッケージ	イラスト、タイトルロゴ制作	PC、筆記用具		
[文元]	9	ゲームパッケージ	パッケージ制作	· ○、平四川六		
	10	ゲームパッケージ	パッケージ制作	1		
	11	AIについて	<u> </u>	1		
	12	AIについて	生成AIについて 実験と応用	1		
	13	スキル	写真の応用、その他スキルについて	1		
	14	スキル	写真の応用、その他スキルについて	1		
	15	スキル	写真の応用、その他スキルについて	1		
評価方法	出席及び課題によって評価					
使用ソフト 参考書	AdobePhotoshop、Illustrator、Blender、他					
	フリーランスイラストレーターとして活動中。					
教員紹介	これまでの経験を活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。					

区分 必修 対象 II部IL科2年

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	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ことを目指す。 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。 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		
3531411	1	オリエンテーション	*****	332 13		
	2		ロゴをデザインする			
	3		名刺をデザインする			
	4		地図をトレースする			
	5	1	デザイナーの制作フローを知る			
	6	基礎	コンセプトワーク	 ■PC&マウス		
	7	全处	レイアウト設計	 ■筆記用具		
前期	8	•	素材について学ぶ	 ■ラフを描くための		
月1 共	9		文字について学ぶ	ノートやスケッチ		
	10		色について学ぶ	ブック		
			チラシをリデザインする			
	11	-	ラフ制作&チェック			
	12	課題①	制作			
	13					
	14		制作&提出 ■プレゼンテーション&フィードバック			
	15					
	1		イベントのチラシを作る コンセプトワーク			
	2					
	3		ラフ制作&チェック			
	4	課題②	制作			
	5		制作			
	6		制作&提出	■PC&マウス		
	7		■プレゼンテーション&フィードバック	■筆記用具		
後期	8		自分のブランドをデザインする	■ラフを描くための		
	9		コンセプトワーク	ノートやスケッチ		
	10		コンセプトワーク	ブック		
	11	課題③	ラフ制作&チェック			
	12		制作			
	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			
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 Illustrator/Photoshop					
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、広告等、多岐にわたる経験を生かした指導を行っている。					