

2024 科目ガイド

[夜間部イラストレーション科]

2024年度 夜間部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		
			前期	後期	前期	後期	
専門課程 二部 イラストレーション科 履修表	講義科目・実習科目	特別講義・HR	必	3	3	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
		デッサンⅠ	必	3	3		
		デッサンⅡ	必			3	3
		キャラクターデザイン	必	3	3		
		デジタルイラスト	必	3	3		
		コミックイラストⅠ	必	3	3		
		イメージワーク	必			3	3
		デザインワーク	必			3	3
		イラストレーションⅢ	選			3	
		コミックイラストⅡ	選			3	
		イラストレーションゼミ	選				3
		コミックイラストゼミ	選				3
	特別科目	集中授業 ※随時設定	選	※		※	
		作品展(進級・卒業) ※随時設定	選		※		※
週時限数			18時間		18時間		
年間(40週)時限数合計			720時間		720時間		

必は必修 選は選択科目 各学年学期、週18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。

2024

区分	必修	対象	Ⅱ部IL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する。 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
	2	水彩・技法	透明水彩について・カラーチャート
	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
	4	観察表現	『パン』を描く・彩色・仕上げ
	5	人の肌	透明水彩で色の研究
	6	人の肌	『顔』肌を彩色
	7	人の肌	アクリルガッシュで色を研究
	8	人の肌	『顔』を彩色
	9	人の肌	『顔』を彩色・仕上げ
	10	観察表現	『透明』を描く
	11	観察表現	『透明』彩色・仕上げ
	12	自由創作	『選択課題』ラフ
	13	自由創作	『選択課題』彩色
	14	自由創作	『選択課題』彩色・仕上げ
	15	自由創作	『選択課題』講評
後期	1	観察表現	彩度の低い色の作り方
	2	観察表現	『古いもの』彩色・仕上げ
	3	動物	『動物』3色で描く・アクセントカラーを入れる
	4	動物	『動物』彩色
	5	動物	『動物』彩色仕上げ
	6	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
	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
	8	自由創作	『好きな季節』ラフ
	9	自由創作	『好きな季節』彩色
	10	自由創作	『好きな季節』彩色・仕上げ
	11	講評会	『好きな季節』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	講評会	『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		
使用ソフト テキスト			

2024

区分

必修

対象

Ⅱ部1L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	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。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	グッズ デザイン	iPhoneケース（手帳型）のデザイン 課題説明	筆記用具/PC等 各自必要なもの
	2		ラフの制作	
	3		ラフの提出/本制作開始（画材自由）	
	4		制作	
	5			
	6			
	7		提出/SUZURIサイトへの登録	
	8	カレン ダー	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	筆記用具/PC等 各自必要なもの
	9		ラフの制作	
	10		レイアウトの決定	
	11		制作	
	12			
	13			
	14			
	15		提出	
後期	1	選択課題	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 制作物の決定/ラフの制作	筆記用具/PC等 各自必要なもの
	2			
	3			
	4		ラフの提出/制作物報告/ブラッシュアップ	
	5		制作	
	6			
	7			
	8			
	9		提出	
	10			
	11	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	筆記用具/PC等 各自必要なもの
	12			
	13	提出		
	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 テキスト	自由			

2024

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：グレースケール作成	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・「長方体」（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、プルタッパ、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	
後期	1	鉛筆デッサン	オリエンテーション・課題1：「商品の入ったレジ袋」鉛筆デッサン	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	↓	「商品の入ったレジ袋」デッサン・仕上げ→提出	デッサン用具一式・モチーフ
	3	明水彩仕上げ	課題2：3限色の重ね塗り・「バナナとトマト」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	↓	「バナナとトマト」透明水彩絵具仕上げ→提出	同上
	5	↓	課題3：「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・30cm直定規・マスキングテープ
	6	↓	「ガラス瓶に観葉植物」透明水彩絵具仕上げ→提出	B4水彩紙・透明水彩用具一式
	7	↓	課題4：「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
	8	↓	「パンケーキ」透明水彩絵具三原色重ね塗り	B4水彩紙・透明水彩用具一式
	9	↓	「パンケーキ」透明水彩仕上げ→提出	同上
	10	↓	課題5：「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
	11	↓	「枯山水」透明水彩絵具三原色重ね塗り	B4水彩紙・透明水彩用具一式
	12	↓	「枯山水」透明水彩仕上げ→提出	同上
	13	↓	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
	14	↓	「海上のヨット」透明水彩絵具三原色重ね塗り	B4水彩紙・透明水彩用具一式
	15	↓	「海上のヨット」透明水彩仕上げ→提出	同上
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			

2024

区分

必修

対象

Ⅱ部Ⅰ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・コココーラ	B4画用紙・鉛筆セット・練りゴム・30cm定規
	2	↓	ロゴの変形活用・コココーラ 立方体の描画	同上
	3	↓	ロゴの変形活用・コココーラ 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	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：カラーセ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
	13	↓	乗用車と街並み・BMWのボディをトレース描画	マスキングテープ
	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	
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ユ技法演習・りんごの描画	B4画用紙・水彩絵具一式・アクリルガッシュ
	5	↓	課題2：グリザイユ技法「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	↓	グリザイユ技法「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	↓	グリザイユ技法「真珠の耳飾りの少女」グレートーン描画	B4画用紙・水彩絵具一式・アクリルガッシュ
	8	↓	グリザイユ技法「真珠の耳飾りの少女」固有色	同上
	9	↓	グリザイユ技法「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」カラーマーカー下塗り	B4画用紙・カラーマーカーセット
	12	↓	「Bûche de Noël」カラーマーカー仕上げ→提出	同上
	13	↓	課題4：自主制作課題Ⅰ 自分でテーマを設定し、画材も選んで描画する。ただし複数の画材を併用すること	B4画用紙・自己設定した画材
	14	↓		同上
	15		自主制作課題Ⅰ 仕上げ→提出	同上
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			

2024

区分

必修

対象

Ⅱ部イラスト科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。前期で、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。初めはアナログで行い、習熟度を確認の上でデジタルに移行する。後期では、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。ポートフォリオに入れる事が出来る作品を多く制作する事を目標とする。各課題の初回に、スライドで実例を元に制作の進め方や注描き方、注意点を説明する。また、不定期にイラストレーターとして必要な知識を学ぶ座学の時間を設ける予定。</p> <p>また、通年の取り組みとして、毎回授業開始後15分間、キャラクターに関する簡単なスケッチトレーニングを行う。</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	授業の進め方と課題の全体説明	スケッチ用具 (鉛筆練りゴム等) スケッチブック (通年使えるもの) PC 他
	2	スケッチ	幾何形態をキャラクターにする	
	3		動物を描く リアル	
	4		動物を描く デフォルメ	
	5		人物を描く 比較・大人と子ども リアル	
	6		人物を描く 比較・大人と子ども デフォルメ	
	7		人物を描く 比較・男性と女性 リアル	
	8		人物を描く 比較・男性と女性 デフォルメ	
	9		人物の角度 俯瞰・あり・難しい角度	
	10		人物のポーズ 資料をもとに様々なポーズを描く	
	11	課題①	アバター制作	
	12			
	13	課題②	テーマ指定の擬人化キャラクター	
	14			
	15	中間講評会		
後期	1	座学	座学：キャラクターデザインについて／ポートフォリオについて／個人面談／方向性相談	
	2	課題③	(選択課題) マスコットキャラクターデザイン・他	
	3	途中確認		
	4	(講評)		
	5	課題④	条件のあるイラスト制作 教育誌の表紙イラスト	
	6	途中確認		
	7	(講評)		
	8	課題⑤	(選択課題) 名画から自分のオリジナルキャラクターを生み出す・ピクセルアート他	
	9	途中確認		
	10	(講評)		
	11	集合絵	集合絵 オリジナル世界観でチームを描く	
	12			
	13	途中確認		
	14		※課題内容・進行は個人のベースを見て調整しながら進めます	
	15	全体講評会	1年を振り返る講評会	
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			

2024

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	授業オリエンテーション	勉強の仕方、学校の使い方、著作権の話、	
	2	授業オリエンテーション	イラスト業界、ネットリテラシーについて	
	3	Photoshop	PhotoshopとIllustratorの概要説明 デジタル基礎	
	4	Photoshop	各種設定、基本的な使い方	
	5	Photoshop	イラスト制作練習 ツール、ウインドウについて	
	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	
	8	Photoshop	デジタルイラスト練習	
	9	Photoshop	デジタルイラスト練習（課題2）	
	10	パース	パース基礎	
	11	パース	パース練習	
	12	パース	パース応用（課題3）	
	13	Photoshop	デジタルイラスト制作	
	14	Photoshop	デジタルイラスト制作	
	15	Photoshop	デジタル作品提出（課題4）	
後期	1	Illustrator	基本的な使い方 各種設定	
	2	Illustrator	ツール、レイヤー、パレットについて	
	3	Illustrator	オブジェクト操作	
	4	Illustrator	パス操作 練習制作（課題1）	
	5	Illustrator	アピアランス、パターン、スウォッチ	
	6	Illustrator	グラデ、トレース、ペイント	
	7	Illustrator	効果、文字 練習制作（課題2）	
	8	Illustrator	Illustrator応用編	
	9	Illustrator	Illustrator応用編	
	10	Illustrator	Illustrator応用編	
	11	Illustrator	Illustrator応用編（課題3）	
	12	デジタルイラスト	デジタルイラスト制作	
	13	デジタルイラスト	デジタルイラスト制作	
	14	デジタルイラスト	デジタルイラスト制作	
	15	デジタルイラスト	デジタルイラスト制作（課題4）	
評価方法	出席及び課題によって評価			
使用ソフト テキスト	Adobe Photoshop, Illustrator			

2024

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トーマに沿って描く。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も学び、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>			
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	全身の描き方	〈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	マーカーの使い方	〈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キャラの描き方	〈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	植物を描く	〈水彩〉花言葉から連想するイラストを描く	
	9	植物を描く	〈水彩〉花言葉から連想するイラストを描く	
	10	植物を描く	〈水彩〉花言葉から連想するイラストを描く	
	11	植物を描く	〈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	<p>※必要とする画材は進行によって変わる為その都度告知する。ラフ画・下書きの時は、筆記具定規スケッチブック原稿用紙。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>			

2024

区分	必修	対象	II部IL科2年
----	----	----	----------

科目名	イメージワーク		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	鈴木真紀夫		
授業概要	<p>背景画、世界観のイラストスキルを磨く</p> <p>さまざまなデジタルツール、スキルを使って表現の幅を広げる</p>		
授業計画		主題・目的・主題・目的	概要概要 持参物持参物
前期	1	自然風景	空 雲 光
	2	自然風景	地形 岩石
	3	自然風景	植物 水
	4	3D	blender 基礎
	5	3D	blender 基礎
	6	3D	blender 基礎
	7	3D	blender 応用
	8	3D	blender 応用
	9	3D	blender 応用
	10	3D	blender 応用
	11	物語絵	背景、世界観の表現
	12	物語絵	背景、世界観の表現
	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
後期	1	アニメーション	Photoshopを使ったGIFアニメーションの制作
	2	アニメーション	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	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
	5	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
	6	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
	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	ゲームパッケージ	イラスト、タイトルロゴ制作
	9	ゲームパッケージ	パッケージ制作
	10	ゲームパッケージ	パッケージ制作
	11	AIについて	生成AIについて 実験と応用
	12	AIについて	生成AIについて 実験と応用
	13	スキル	写真の応用、その他スキルについて
	14	スキル	写真の応用、その他スキルについて
	15	スキル	写真の応用、その他スキルについて
評価方法			
使用するソフト 参考書	AdobePhotoshop、Illustrator、Blender、他		

2024

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	<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変更の可能性有</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	■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
	2	基礎	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		デザイナーの制作フローを知る	
	6		コンセプトワーク	
	7		レイアウト設計	
	8		素材について学ぶ	
	9		文字について学ぶ	
	10		色について学ぶ	
	11		課題①	
	12	ラフ制作&チェック		
	13	制作		
	14	制作&提出		
	15	■プレゼンテーション&フィードバック		
後期	1	課題②	イベントのチラシを作る	■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
	2		コンセプトワーク	
	3		ラフ制作&チェック	
	4		制作	
	5		制作	
	6		制作&提出	
	7		■プレゼンテーション&フィードバック	
	8	課題③	自分のブランドをデザインする	
	9		コンセプトワーク	
	10		コンセプトワーク	
	11		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			

2024

区分	必修	対象	Ⅱ部 IL科 2年
----	----	----	-----------

科目名	イラストレーションⅢ			
開講期	後期	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する、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25 自身のホームページやSNSなどで展開。ポートフォリオに入れる</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	授業説明・面談・課題Aの説明	ポートフォリオ
	2	課題A		・PC
	3			・スケッチブック
	4		課題A 発表・プレゼン 課題B出題	・各自必要な道具
	5	課題B		
	6			
	7			
	8			
	9			
	10		課題B 発表・プレゼン 課題B出題	
	11	課題C		
	12			
	13			
	14			
	15		課題C 発表・プレゼン	
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			

2024

区分	選択	対象	I部1L科1年
----	----	----	---------

科目名	コミックイラストⅡ		
開講期	前期	時間数	3H
講師名	藤井 みどり		
授業概要	<p>・奥行きのある背景のイラストを描く為のパースの基礎をドリルを通して学び、イラストを一枚制作する ※アナログ、ペン画、B4</p> <p>・卒業制作のための修作、または、自己表現の向上のための制作</p> <p>卒業制作の内容が決まっている人は、その為に必要な技術を磨いたり演習をすることにより本番により良いパフォーマンスを発揮できるように準備するための作品制作をする。個人との面談により希望を聞いて、どのような演習をすれば良いかお話をした上で、個人ごとに個別の課題を設定する。例えば、スイーツとキャラをテーマに描くとすると、スイーツそのものを練習として描く、キャラのタッチを変えて複数のイメージを描いてみる、などチャレンジしてみたい物を描く。また、風景にパースのある町並みのあるイラストを使った卒業制作なら、パースのある風景を描いてみたりする。アナログの場合、良い紙や画材を試しに試してみる。卒業制作の内容がまだ決まっていない場合には、やってみたい事をやる事も可能。※デジタルまたはアナログ、B4、カラー</p>		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1		パース基礎知識 30センチ定規、筆記用具
	2		同上 2回目以降は指示による持ち物、個人で必要な画材
	3		同上
	4		同上
	5		同上
	6		個別課題1
	7		同上
	8		同上
	9		同上
	10		同上
	11		個別課題2
	12		同上
	13		同上
	14		同上
	15		同上
後期	1		/
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
評価方法			
使用ソフト			
テキスト			

2024

区分

必修

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。</p>		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1		
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
後期	1	企画アイデア	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	年内で完成
	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	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		