

【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	○	120			
演習	デッサン I	120					
実技	キャラクターデザイン	120	○	120	★	120	
演習	デジタルイラスト	120	○	120	★	120	
演習	コミックイラスト I	120	○	120	★	120	
実技	イラストレーション II	120	○	120			
演習	デッサン II	120					
実技	イメージワーク	120	○	120	★	120	
実技	デザインワーク	120	○	120	★	120	
実技	(選択)イラストレーション III	60	○	60			
実技	(選択)コミックイラスト II	-	○	-	★	60	
実技	(選択)イラストレーションゼミ	60	○	60			
実技	(選択)コミックイラストゼミ	-	○	-			
総授業時数		1,440		960		660	
卒業に必要な授業時数		1,440					

2024

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	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	
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	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 (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・あおり・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・進行は個人のペ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	Adobe Photoshop、Adobe illustrator				
テキスト					
教員紹介	イラストレーター。子ども向けのイラストレーションを中心に、グラフィックデザインやご当地キャラクターの作成を担当。				

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	<p>Adobe Photoshop, Illustratorを学ぶ。</p> <p>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。</p> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</p>			
授業計画	主題・目的	概要概要	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、	PC、筆記用具
	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	PC、筆記用具
	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			
テキスト 使用ソフト	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。			

科目名	<b>コミックイラストⅠ</b>			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	藤井 みどり			
授業概要	モノクロ、水彩、マーカー等の技法を使用したまんが的なイラストレーションを学ぶ。			
	自分の世界観を膨らませ、それを表現できることを目指す。オリジナルキャラクターを作り、魅力あるイラストを制作することと、その作品をコンペに応募し評価を受けることを目標とする。			
	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	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	表情	<ペン画> 4つの表情	B4原稿用紙 水彩絵具一式 マーカー 水彩用紙 等
	2	表情	<ペン画> 4つの表情	
	3	効果	<ペン画> カケアミ等	
	4	効果	<ペン画> カケアミ等	
	5	ベタ・全身	<ペン画> コントラスト、全身描く	
	6	ベタ・全身	<ペン画> コントラスト、全身描く	
	7	水彩	<水彩画> 植物とキャラのイラスト	
	8	水彩	<水彩画> 植物とキャラのイラスト	
	9	水彩	<水彩画> 植物とキャラのイラスト	
	10	マーカー	<マーカー> 演習とイラスト	
	11	マーカー	<マーカー> 演習とイラスト	
	12	マーカー	<マーカー> 演習とイラスト	
	13	マーカー	<マーカー> 演習とイラスト	
	14			
	15			
後期	1	マーカー	SDキャラ（スモールデフォルメ=チビキャラ）を使用したイラストを制作	各課題の初日は スケッチブック 筆記用具 定規  課題の進行に応じて、 各種使用する画材 (別途指示) マーカー サインペン アルビレオ水彩紙 マーカー 水彩 サインペン アルビレオ水彩紙 水彩絵の具 筆 筆洗 タオル等
	2	マーカー	SDキャラ（スモールデフォルメ=チビキャラ）を使用したイラストを制作	
	3	マーカー	SDキャラ（スモールデフォルメ=チビキャラ）を使用したイラストを制作	
	4	水彩	植物とキャラを使用したイラストを制作	
	5	水彩	植物とキャラを使用したイラストを制作	
	6	水彩	植物とキャラを使用したイラストを制作	
	7	水彩	植物とキャラを使用したイラストを制作	
	8	水彩	スイーツを擬人化したイラストを制作	
	9	水彩	スイーツを擬人化したイラストを制作	
	10	水彩	スイーツを擬人化したイラストを制作	
	11	水彩	スイーツを擬人化したイラストを制作	
	12	水彩・マーカー	投稿誌に投稿するためのイラストを制作し投稿する	
	13	水彩・マーカー	投稿誌に投稿するためのイラストを制作し投稿する	
	14	水彩・マーカー	投稿誌に投稿するためのイラストを制作し投稿する	
	15	水彩・マーカー	投稿誌に投稿するためのイラストを制作し投稿する	
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『ぴよんよん』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。			

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	背景画、世界観のイラスト制作に必要なスキルの習得を目指す。			
	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	概要概要	持参物	
前期	1	自然風景	空 雲 光	PC、筆記用具
	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	PC、筆記用具
	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		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	
	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	出席及び課題によって評価			
テキスト 使用ソフト	AdobePhotoshop、Illustrator、Blender、他			
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。			

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>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。</p> <p>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>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</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	この授業について／Illustratorの理解度チェック
	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
	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		
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。		

■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

■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

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
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			
教員紹介	フリーランスイラストレーターとして活動中。『an・an』などの女性ファッション誌や情報誌、書籍、広告、Webなど多方面で活躍中。			