

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

(イラストレーション科 コミックイラストコース)

科目 区分	授 業 科 目	実務教員 による授業	うちシラバス 添付	第1学年		第2学年		授業時間数合計	実務教員授業時数		うちシラバス添付授業時数	
				週間 授業 時数	年間 授業 時数	週間 授業 時数	年間 授業 時数		第1学年	第2学年	第1学年	第2学年
講 義 科 目	就職ガイダンス			2	64			64				
実 技 ・ 演 習	PCオペレーション(Illustrator)	●		4	8			8	8			
	PCオペレーション(Photoshop)	●		4	8			8	8			
	デッサン	●	★	4	92	4	48	140	92	48	92	48
	イラスト制作	●		4	96			96	96			
	コンセプトアート	●		2	34	2	13	47	34	13		
	透視図法	●		4	96			116	96			
	2DCG/Photoshop	●		4	36			36	36			
	DTP/Illustrator	●		2	30			30	30			
	コンテンツリサーチ	●		2	20			20	20			
	ジェスチャードローイング	●		2	34			34	34			
	キャラクターデザイン	●	★	4	92	4	64	156	92	64	92	64
	色彩学	●		4	44			44	44			
	モーションデザイン/Live2D	●	★	4	56	4	60	116	56	60	56	
	モーションデザイン/After Effects	●	★	4	44			44	44		44	
	人体イラスト	●		4	104	4	16	120	104	16		
	プロジェクトワーク	●		2	16			16	16			
	背景画演習	●				4	64	64		64		
	ロゴ・UIデザイン	●				4	68	68		68		
	プレゼンテーション	●				2	22	22		22		
	担任課題					2	16	16				
	卒制ファンデーション					4	48	48				
	卒業制作					4	320	320				
そ の 他	体育祭				10		10	20				
	東美祭				70		70	140				
	卒業制作展						20	20				
	健康診断				2		2	4				
	個人面談				2		2	4				
	オリエンテーション				10		10	20				
総授業時数					968		853	1,841	810	355	284	112

2021 年度

指導内容書

コミックイラスト 科 1 年

授業名 キャラクターデザイン

授業計画進行表(前期 後期)

担当講師 菊月

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 8 / 31	前期最終課題フィードバック キャラクターデザイン実践 発注書に沿ってラフ三体 発注書は好きなものを選ぶ	第10回 / 9	前半：イラストレーターUI 後半：キャラクター立ち絵線画
第2回 9 / 7	※ラフ印刷必須 投票〜ブラッシュアップ 一枚絵下書き	第11回 / 16	前半：イラストレーターUI 後半：キャラクター立ち絵着色
第3回 / 14	前半：デフォルメキャラのバランス デフォルメキャラ全身下書き 後半：一枚絵下書き〜線画	第12回 / 30	前半：イラストレーターUI 後半：キャラクター立ち絵着色〜
第4回 / 21	前半：イラストレーター基礎復習 デフォキャラ作成開始 後半：一枚絵作業 線画〜着色	第13回 12 / 7	UI、立ち絵終っていないものを作業 個別添削
第5回 / 28	前半：イラレでデフォルメキャラ 作成続き 後半：一枚絵作業 線画必ず終わらせる	第14回 1 / 11	UI、立ち絵終っていないものを作業 個別添削
第6回 10 / 5	前半：イラレでデフォルメキャラ 作成続き+カラバリ作成 後半：一枚絵作業 着色〜	第15回 / 18	プレゼンテーション用原稿+データ作成 UI画面への立ち絵の差し込みなど 終っていないものを作業、 絶対仕上げる
第7回 / 19	一枚絵、イラレデフォルメキャラ提出 終っていない作品の仕上げ作業 フィードバック時間もらう可能性高	第16回 / 25	個人発表 各自一人ずつ(想定二分程度)で自己作品 プレゼンテーション
第8回 / 26	ゲームキャラデザイン+ホーム画面UI制作 ざっくり設定を各自自由に詰め、それに沿い 主人公+任意のキャラクター体を選びラフ作成	第17回 /	
第9回 11 / 2	前半：イラストレーターUI 後半：キャラクター立ち絵下書き	第18回 /	*コロナ禍がどうなるかにもよりますが、 後期に入って大丈夫そうであれば 個人プレゼン→グループプレゼンへ 切り替えたいと思っています。

授業形式 講義・演習・実験・実習実技

授業内容

Photoshopやillustrator(デジタル)の使い方を覚えながら
基礎画力の底上げや、
数をこなしてキャラクターデザイン、案出しすることに慣れてもらう。

講師概要：専門学校卒業後、漫画家としてデビューし、連載作品や短編作品を手がけ、現在は企業
に所属し漫画家としての活動も継続している。

到達目標

- ・自分の作業スピードを把握しスケジュール管理ができるようになる
- ・基本好きに描きながら、プラスで人に伝わるデザインを心がけることができるようになる
- ・デジタル作業に慣れる

成績評価基準

A 100〜90	デビューの可能性が高いと判断	左記に加え出席率や授業態度も
B 89〜80	もう少し努力をすれば可能性有	加味します
C 79〜70	要努力	
D 69〜60	//	
E 59以下		

提出課題

シラバス参照

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

デジタル作業関連一式 データ保存デバイス

補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)

2021 年度

指導内容書

コミックイラスト 科 1 年

授業名 キャラクターデザイン

授業計画進行表(前期 後期)

担当講師 菊月

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 5 / 11	PC基礎念のため確認 好きなキャラ設定分析+オリジナル設定作成 (アイドル) 設定表制作～ラフ作成	第10回 /	
第2回 / 18	全身のバランスについて アイドルキャララフ+三面図制作 ピックアップ&希望者添削(できそうであれば) 必要そうであればPS基礎復習	第11回 /	
第3回 / 25	PSで全て作業する際の ブラシオス設定やショートカットなど確認 フリー素材などの注意点など 正面の立ち絵のみ下書き～線画作業	第12回 /	
第4回 6 / 1	アイドル正面立ち絵 着色、提出 (＊アニメ塗など簡易的な着色でOK)	第13回 /	
第5回 / 8	一枚絵制作 テマ：四季 好きな季節を選びキャララフデザイン×3 色による印象や性格の連想について	第14回 /	
第6回 / 15	各自デザインしたラフをクラス全体で見て回り 好きなデザインに投票 ラフブラッシュアップ～一枚絵下書き 一枚絵の構図について	第15回 /	
第7回 / 22	できればピックアップ&希望者添削 一枚絵 線画～ (背景全くなしは× イメージ背景は○)	第16回 /	
第8回 / 29	時短ノーマル塗りオススメ方法 簡易自然物 一枚絵 着色～	第17回 /	
第9回 7 / 6	課題提出締め切り 各自作業 着色～仕上げ フィードバックは夏休み明けに 行います	第18回 /	

授業形式 講義・演習・実験・実習実技

授業内容

Photoshopやillustrator(デジタル)の使い方を覚えながら
基礎画力の底上げや、
数をこなしてキャラクターデザイン、案出しすることに慣れてもらう。

講師概要：専門学校卒業後、漫画家としてデビューし、連載作品や短編作品を手がけ、現在は企業に所属し漫画家としての活動も継続している。

到達目標

- ・自分の作業スピードを把握しスケジュール管理ができるようになる
- ・基本好きに描きながら、プラスで人に伝わるデザインを心がけることができるようになる
- ・デジタル作業に慣れる

成績評価基準

A 100～90	デビューの可能性が高いと判断	左記に加え出席率や授業態度も 加味します
B 89～80	もう少し努力をすれば可能性有	
C 79～70	要努力	
D 69～60	//	
E 59以下		

提出課題

シラバス参照

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

デジタル作業関連一式 データ保存デバイス

補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)

2021 年度

指導内容書

イラストレーション科コミックイラストコース 1年

授業名 デッサン

担当講師 有賀也寸志

授業計画進行表(後期)

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 9/1	ヌードクロッキー(女性)1	第10回 11/17	静物デッサン
第2回 9/8	ヌードクロッキー(女性)2	第11回 11/24	キャラクター
第3回 9/15	ヌードクロッキー(男性)3	第12回 12/1	最終課題 ポスター原画
第4回 9/22	ヌードデッサン(女性)4	第13回 12/8	最終課題 ポスター原画
第5回 9/29	ヌードデッサン(女性)5	第14回 /	
第6回 10/6	人物デッサン・クロッキー9 アクション(スケルトン描写)	第15回 /	
第7回 10/20	人物デッサン・クロッキー10 ラブポーズ(スケルトン描写)	第16回 /	
第8回 10/27	手のクロッキー・デッサン	第17回 /	
第9回 11/10	石膏足・デッサン	第18回 /	

授業形式

実習実技

授業内容

物を観る力、表現する力を基礎から学ぶ授業です。
後半は正しく人物を描く授業です。

○ 各授業ごとに様々な課題を通してデッサンに必要な事項を練習をします
○ 必ず鉛筆を使用してください(シャープペンは不可)

講師概要: 長年に渡り彫刻家・造形作家として活動。イベントのモニュメントやテーマパークの造形を手がけている。

到達目標

静物、人物のデッサン力の向上

成績評価基準

100-90点: A完全に身につけ応用が効くレベル
89-80点: B理解度が高く、伸びしろが感じられるレベル
79-70点: Cある程度理解はしているが、表現が追いつかないレベル
69-60点: D理解が弱く、更に努力が必要なレベル
59点以下: 不合格
総合評価は、上記成績基準や出席率、出席態度等を考慮します

提出課題

各授業ごとに提出

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

デッサン・クロッキー用具
(4H,3H,2H,HB,F,B,2B,3B,4B,5B,6B等の鉛筆・カッター・練り消し・プラスチック消しゴム等
例:ステッドラー12本セット)
B3デスケル

補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)

なし

2021 年度

指導内容書

イラストレーション科コミックイラストコース 1年

授業名 デッサン

授業計画進行表（前期）

担当講師 有賀也寸志

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/12	基礎練習1 グラデーション・幾何形体 基礎練習	第10回 6/21	人物デッサン・クロッキー5 寝ポーズ（スケルトン描写）
第2回 4/19	基礎練習2 パース基本 パース階段 レンガ（写真使用）	第11回 6/28	人物デッサン・クロッキー6 総合（スケルトン描写）
第3回 4/26	基礎練習3 パース応用 ブロック・ポット・カップ （写真使用）	第12回 7/5	人物デッサン・クロッキー7 総合（スケルトン描写）
第4回 5/10	基礎練習5 描写訓練2 ビン・果物等（写真使用）	第13回 7/12	人物デッサン・クロッキー8 総合（スケルトン描写）
第5回 5/17	基礎練習6 描写訓練3 ショウウインドウ（写真使用）	第14回 /	
第6回 5/24	人物デッサン・クロッキー1 全身のバランス（中心線・構造線・重心線）	第15回 /	
第7回 5/31	人物デッサン・クロッキー2 アオリ・フカン等	第16回 /	
第8回 6/7	人物デッサン・クロッキー3 下着～着衣（スケルトン描写）	第17回 /	
第9回 6/14	人物デッサン・クロッキー4 椅子・床坐像（スケルトン描写）	第18回 /	

授業形式

実習実技

授業内容

物を観る力、表現する力を基礎から学ぶ授業です。
後半は正しく人物を描く授業です。

○ 各授業ごとに様々な課題を通してデッサンに必要な事項を練習をします
○ 必ず鉛筆を使用してください（シャープペンは不可）

講師概要：長年に渡り彫刻家・造形作家として活動。イベントのモニュメントやテーマパークの造形を手がけている。

到達目標

静物、人物のデッサン力の向上

成績評価基準

100～90点：A完全に身につけ応用が効くレベル
89～80点：B理解度が高く、伸びしろが感じられるレベル
79～70点：Cある程度理解はしているが、表現が追いつかないレベル
69～60点：D理解が弱く、更に努力が必要なレベル
59点以下：不合格
総合評価は、上記成績基準や出席率、出席態度等を考慮します

提出課題

各授業ごとに提出

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

デッサン・クロッキー用具
（4H,3H,2H,HB,F,B,2B,3B,4B,5B,6B等の鉛筆・カッター・練り消し・プラスチック消しゴム等
例：ステッドラー12本セット）
B3デスケル

補足（授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。）

なし

2021 年度
指導内容書

イラストレーション科コミックイラストコース 1年

授業名 モーションデザイン/AfterEffects

授業計画進行表(前期)

担当講師 大平 幸輝/三浦 阿佐美

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/13	・イラスト演出の基礎①パーツ配置法と体格 ハンコ絵の回避として、顔に個性を加えるテクニックの学習と、目の デザインによるキャラの性格を強調させる演出テクニックを学習する。	第10回 6/22	・AfterEffectsを使用してのモーションデザイン④ モーションタイポグラフィとモーショングラフィックスを組み合わせ、 キャラクター紹介映像を作成する。
第2回 4/20	・イラスト演出の基礎②白銀比と擬人化 ちびキャラ(マスコットキャラ)作成におけるキャラの好感度を高める テクニックと、擬人化の特性と意味を理解する。	第11回 6/29	・レイアウト演出の基礎 ショット・主観と客観・上手と下手・煽りと俯瞰・遮蔽物 主役となるキャラクターの配置やサイズ、見せ方などのレイアウト (構図)によって、見る人へのメッセージ性を強めるテクニックを学習 する。 ・前期最終課題内容発表
第3回 5/27	・背景作成の学習①色、形による遠近感を出す 基本のグラデーション、形からなる背景、空を描く。	第12回 /	
第4回 5/11	・背景作成の学習②人工物による直線的な背景 建物を描く。	第13回 /	
第5回 5/18	・背景作成の学習③自然物による曲線的な背景 森を描く。	第14回 /	
第6回 5/25	・背景作成の学習③人物の心情や世界観に合わせた背景 イメージ背景、デフォルメした背景を描く。	第15回 /	
第7回 6/1	・AfterEffectsを使用してのモーションデザイン① AfterEffectsの基本操作を学習し、簡単なアニメーション映像を制 作する。	第16回 /	
第8回 6/8	・AfterEffectsを使用してのモーションデザイン② AEのエフェクトを使用して映像やイラストに特殊効果を加える方法 を学習する。ここではフィルター系効果を学習する。	第17回 /	
第9回 6/15	・AfterEffectsを使用してのモーションデザイン③ AEのエフェクトを使用して映像やイラストに特殊効果を加える方法 を学習する。ここでは光などの自然現象表現について学習する。	第18回 /	

授業形式 実習実技

授業内容

始めはキャラクターの演出効果についての学習を行います。その後背景作成テクニックの授業、特にアニメ系背景に特化させた授業を行います。後半ではAfterEffectsを使用した映像制作やイラストへの特殊効果作成方法を学習し、1人でモーションデザインを作成できるスキルを身につけることを目標とした授業を行います。

講師概要: アニメーションや映画制作会社、専門学校の職員などを経て、アニメーション制作スタジオを設立。現在は短編アニメーションなどを制作を手掛けている。

到達目標

モーションデザイン作成スキルを身につける。

成績評価基準

出席40% 提出課題評価40% 授業態度20%

提出課題

前期最後に演出・背景・AfterEffectsと授業で学んだテクニックを全て含めた映像もしくはイラストの作成。

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

PC・Adobeソフトウェア

補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)

授業はPCを使用して、プロジェクターで操作方法や解説を行う方式を進めることを考えています。

2021 年度

指導内容書

イラストレーション科コミックイラストコース 1年

授業名 モーションデザイン/Live2D

担当講師 大平 幸輝/三浦 阿佐美

授業計画進行表(後期)

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 8/31	・Live2D Cubism Modelerのインターフェースの理解 ・基礎学習用のキャラクターを使用して、テクスチャの配置、ポリゴンの作成、パラメータを使用するのキーフォームの作成からLive2D Modelerの基本概念を学習する。	第10回 11/9	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑦ 「顔の角度変更(斜め4方向)」の作成方法を学習する。
第2回 9/7	・基礎学習用のキャラクターを使用してデフォーマの作成と理解、その後Live2D Animator作業へ移行して、ムービーファイルへ書き出しとシーン作成の方法、Live2Dにおける一連のワークフローを理解する。	第11回 11/16	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑧ 「首を傾げる」の作成方法を学習する。
第3回 9/14	・標準学習用キャラクターを使用して、フォトショップのレイヤー階層をそのままに、Live2Dのパーツとしての読み込み方法から、ポリゴンの修正、その後に両目の「瞬き」の作成方法を学習する。	第12回 11/30	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑨ 「腕の動き」の作成方法として、グルー機能を学習する。
第4回 9/21	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成① 「口の開閉」の作成方法を学習する。	第13回 12/7	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑩ 「重心移動」「呼吸」の作成方法を学習する。
第5回 9/28	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成② 「髪の揺れ」「眉毛の動き」の作成方法を学習する。	第14回 1/11	・修正素材の入れ替え方法や物理演算の設定を学習する。
第6回 10/5	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成③ 「顔の角度変更(右向き)」の作成方法を学習する。	第15回 1/18	・Live2D Cubism Animatorのインターフェースの理解 ・Animatorでアニメーション映像の作成方法およびシーンの作成方法を学習する。
第7回 10/19	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成④ 「顔の角度変更(左向き)」の作成方法を学習する。	第16回 1/25	・後期課題制作 今まで学習したことを活用し、Vチューバー制作を想定したオリジナルキャラクターのモデル制作と映像作品の作成を行う。
第8回 10/26	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑤ 「顔の角度変更(上方向)」の作成方法を学習する。	第17回 /	
第9回 11/2	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑥ 「顔の角度変更(下方向)」の作成方法を学習する。	第18回 /	

授業形式 実習実技

授業内容

始静止画からアニメーション映像を作成することが出来る「Live2D Cubism」を習得して、イラスト作成を主体としている学生の作品表現幅を広げることを目標とし、近年急速に普及している「ソーシャルアプリケーションゲーム」産業への就職も視野に入れた授業内容とします。
初回は基礎学習として単純なキャラクターを使用するの、ムービーファイル作成までの一連のワークフローを学習して「Live2D Cubism」自体の理解。
その後は標準的な描きこみキャラクターでLive2Dのテクニックを丁寧に学習し、オリジナル作品制作への足がかりとします。

講師概要: アニメーションや映画制作会社、専門学校の職員などを経て、アニメーション制作スタジオを設立。現在は短編アニメーションなどを制作を手掛けている。

到達目標

Live2Dオペレーションスキルを身につける。

成績評価基準

出席40% 提出課題評価40% 授業態度20%

提出課題

後期最後に、今まで学習した知識を活用して授業用のサンプルキャラクターではなく、オリジナルキャラクターを1体以上作成し、そのキャラクターでLive2Dモデルを制作して提出。

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

PC・Adobeソフトウェア・Live2Dソフトウェア

補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)

授業はPCを使用して、プロジェクターで操作方法や解説を行う方式で進めることを考えています。