

2年ビジュアルデザイン科イラストレーション・絵本専攻

立体造形とイラストレーション

担当教員 樋口恭一、岡山浩史、関根秀星、須田浩介、直井朱里

受講アトリエ [602]

2025/12/01(月)-2025/01/10(土)

9:20-12:30/13:30-16:30

授業内容

＜立体造形＞（石粉粘土による立体制作）

実際の商品をモチーフに 石粉粘土で立体化し着色する課題を行い、質感・量感・色調の再現を実践的に学びます。制作過程では、試行錯誤・観察の深度・素材理解を重視し、アナログならではの身体的探究を行います。授業冒頭では、課題の意義と立体表現における視点の重要性についてオリエンテーションを行い、その後、粘土の基礎的な取り扱い方法および簡易工具の作成を実施します。

＜イラストレーション＞

立体造形で制作した商品のイメージに合わせた3頭身の「マスコットキャラクター」のイラストを制作する。最終的に、そのキャラクターを活用したポップのデザインまで制作し、作品として完成させる。

授業スケジュール／計画

			指導	1限	2限	指導	3限・4限	備考
1	12月1日	月	○	オリエンテーション			パッケージ&セールスプロモーション	岡山、関根、須田
2	12月2日	火		制作	○	立体レクチャー／制作準備（道具作り等）		樋口
3	12月3日	水		制作	○	立体造形：石粉粘土で形体制作①		樋口、直井
4	12月4日	木	Adobe試験日1	○	立体造形：石粉粘土で形体制作②			樋口、直井
	12月5日	金	— /Adobe検定				絵本イラストレーションB	
	12月6日	土	物撮り＆証明写真※希望制				特別講座	
	12月7日	日						
5	12月8日	月		—			パッケージ&セールスプロモーション	
6	12月9日	火	○	立体造形：立体に着色	○		立体造形：講評	樋口、直井
7	12月10日	水		制作	○		指導日	関根
8	12月11日	木		制作				
	12月12日	金	— /Adobe検定				絵本イラストレーションB	
	12月13日	土	物撮り＆証明写真※希望制				—	
冬季休暇								
9	1月7日	水		短編コミック	○		指導日	須田
10	1月8日	木		制作			制作	
11	1月9日	金	— /Adobe検定				絵本イラストレーションB	
12	1月10日	土	物撮り＆証明写真※希望制	○			講評	関根、須田

学習目標

アプリケーションによる表面効果（エフェクト）を単なるデジタル操作ではなく、素材・構造・質感理解に基づく表現行為として捉えられること

を目標とします。その結果、デジタルで再現可能な説得力のある質感表現を獲得し、「実感を伴う表現技術」として発展させることを目指します。

予習・準備物

- ・エプロンまたは作業用の汚れても良い服装
 - ・スケッチブックまたはクロッキー帳（アイデアスケッチ・観察メモ用）
 - ・鉛筆・シャープペン・消しゴム・カッターナイフ
 - ・ジップロック
 - ・ビニール袋
 - ・水彩絵具セット
 - ・手袋（肌が敏感な場合、粘土との接触を避けたい人）
 - ・マスク（削った時の粉が気になる人）
- ※リアルに見せるために必要だと思う材料

注意事項

- ・粘土や絵具などの使用量には制限があります。授業内で配布・貸出がある場合は必ず指示に従って下さい。
- ・共用道具は一部用意されていますが、作業の効率化を図るため自分の道具を持参することが望ましいです。
- ・ナイフや刃物の取り扱いには十分注意し、安全第一で作業を行って下さい。

評価方法

【観察力・形態把握力】 (30%)

モチーフの構造や特徴を的確に捉え、形状として表現できているか。

【着彩表現】 (20%)

モチーフの質感・色彩を観察し、写実的に再現する工夫がなされているか。

【イラストレーション】 (40%)

キャラクター・イラストの創造性と表現力。ポップデザインの完成度。企画意図、コンセプトの一貫性。

【制作プロセス・取り組み姿勢】 (10%)

授業への参加態度、作業への集中度、粘り強く制作に取り組む姿勢が見られるか。

なお出席が全体の2／3以下の場合は、成績評価の対象外となる。

合格：(100～95：A+ 94～80：A 79～70：B 69～60：C) 不合格 (59～0：D) 仮处置：保留

2年 ビジュアルデザイン科イラストレーション・絵本専攻

絵本イラストレーションB

担当教員 岡山伸也

受講アトリエ [602]

2025/12/5(金)- 2026/2/6(金)

13:30-16:30

授業内容

講師が用意した名作物語リストからひとつを選び、絵本を完成させる。講師が各生徒に合わせたテキスト、参考となる絵本や画集などの資料を用意し、毎回授業の冒頭でそれらを全生徒で鑑賞、解説、議論する時間を設ける。

最終的にアナログ、デジタルを問わず見開き10枚ほどの枚数を製作、製本し提出する。

授業スケジュール/計画

			指導	1限	2限		3限・4限	備考
1	12月5日	金		— /Adobe検定	<input type="radio"/>	ガイダンス・課題説明		
2	12月12日	金		— /Adobe検定	<input type="radio"/>	ラフ画制作	プロット等確認	
冬季休暇								
3	1月9日	金		— /Adobe検定	<input type="radio"/>	本画制作		
4	1月16日	金		— /Adobe検定	<input type="radio"/>	本画制作チェック		
5	1月23日	金		— /Adobe検定	<input type="radio"/>	本画制作チェック		
6	1月30日	金		— /Adobe検定	<input type="radio"/>	制作		
7	2月6日	金		— /Adobe検定	<input type="radio"/>	講評		

学習目標

赤ずきんや不思議の国のアリスなど、これまでたくさんの作家に何度も描かれてきた物語を、自分で描くことでテキストから絵本に仕上げるプロセスを学ぶ。

実際の作家の作品を通して構成や構図など実際的なことを学びながらインスピレーションを得、自分の個性を見つける。

予習・準備物

絵本を描くための好きな画材、お気に入りの絵本や画集があれば持ってきてください。

注意事項

有名なお話のテキストはいくつか用意します。どんなお話に自分の絵をつけたいか考えておいてください。

評価方法

課題作品60% 制作態度40%

イラストレーション個性と表現

担当教員 河井いづみ

受講アトリエ 【602】

2025/11/11(火)- 2025/11/29(土)

9:20-12:30/13:30-16:30

授業内容

雑誌・webなどの星占いページへの掲載を想定し、12星座を自分の世界観で描く。
イラストレーションと共に文字やデザインも合わせて仕上げる。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	11月11日	火		—	<input type="radio"/>	オリエンテーション	課題の説明
2	11月12日	水		制作		制作	
3	11月13日	木		制作		海外講座	
4	11月14日	金		／Adobe検定		絵本イラストレーションA	
5	11月15日	土		物撮り＆証明写真（希望制）		—	
	11月16日	日					
6	11月17日	月		制作		パッケージ&セールスプロモーション	
7	11月18日	火		制作	<input type="radio"/>	制作過程チェック	1人づつカウンセリング
8	11月19日	水		制作		制作	
9	11月20日	木		制作	<input type="radio"/>	制作過程チェック	
10	11月21日	金		／Adobe検定		絵本イラストレーションA	
11	11月22日	土		物撮り＆証明写真（希望制）		—	
	11月23日	日		勤労感謝の日			
	11月24日	月		振替休日			
12	11月25日	火		制作	<input type="radio"/>	制作過程チェック	1人づつカウンセリング
13	11月26日	水		制作		制作	
14	11月27日	木		制作	<input type="radio"/>	制作過程チェック	
15	11月28日	金		／Adobe検定		絵本イラストレーションA	
16	11月29日	土		物撮り＆証明写真（希望制）	<input type="radio"/>	講評	プレゼンテーション

学習目標

自分の個性に気づき、それを表現力に繋げ、オリジナリティーある作品を制作する。

予習・準備物

アイデアやラフ用の筆記用具、提出イラスト用（A4以上）の用紙、各自の描画材料、イラストを描く上での参考資料

注意事項

評価方法

提出課題による採点。また制作への取り組み姿勢。

Adobe検定

担当教員 三浦英介
受講アトリエ【501】

2025/10/3(金)- 2026/02/26(木)
11:00-12:30

授業内容

試験内容の概要。アドビ CC のログインと書体アクティベート設定。
アプリケーションの基本操作とツール解説を行いながら、「実技・実践」の過去問題から出題されるポイントを説明する。また就職に向けての最低限必要なデザイン・スキルを身につける。

授業スケジュール／計画

			1限	指導	2限	指導	3限・4限	備考
1	10月3日	金	—	○	オリエンテーション		実技カリキュラム	
2	10月10日	金	—	○	講義		実技カリキュラム	
3	10月17日	金	—	○	講義		実技カリキュラム	
4	10月24日	金	—	○	講義		実技カリキュラム	
5	10月31日	金	—	○	講義		実技カリキュラム	
6	11月7日	金	—	○	講義		実技カリキュラム	
7	11月14日	金	—	○	講義		実技カリキュラム	
8	11月21日	金	—	○	講義		実技カリキュラム	
9	11月28日	金	—	○	講義		実技カリキュラム	
	12月4日	木			Adobe試験日(Illustrator)			
10	12月5日	金	—	○	講義		実技カリキュラム	
11	12月12日	金	—	○	講義		実技カリキュラム	
冬季休暇								
12	1月9日	金	—	○	講義		実技カリキュラム	
13	1月16日	金	—	○	講義		実技カリキュラム	
14	1月23日	金	—	○	講義		実技カリキュラム	
15	1月30日	金	—	○	講義		実技カリキュラム	
16	2月6日	金	—	○	講義		実技カリキュラム	
17	2月13日	金	—	○	講義		実技カリキュラム	
18	2月20日	金	—	○	講義		実技カリキュラム	
	2月26日	木			Adobe試験日(Photoshop)			

学習目標

デザイナーが必須としているアドビ社のアプリケーションツール、イラストレーター、フォトショップの能力検定対策講座。PC 操作と検定試験の過去問題を解説し傾向と対策を行う。サーティファイ検定試験(スタンダード)の合格率向上を目指すと共に、就職活動に向けた意識向上をはかる。

予習・準備物

PC、USB、筆記用具等

注意事項

評価方法

提出課題や授業態度にて評価判断します。

2年 ビジュアルデザイン科イラストレーション・絵本専攻

絵本イラストレーションA

担当教員 竹内通雅

受講アトリエ [602]

2025/10/3(金)- 2025/11/28(金)

13:30-16:30

授業内容

講師が初日に学生個々の今までの作品を拝見し、それぞれの個性や傾向を把握したのち、講師の出題する皆が同一の「テーマ」に則した作品（アナログ、デジタルは問わない）を期間中に10点前後制作する。
完成後、原画かプリント出力した作品を絵本形態に装丁し提出する。

授業スケジュール／計画

			指導	1限	2限		3限・4限	備考
1	10月3日	金		— /Adobe検定	<input type="radio"/>	ガイダンス・課題説明		
2	10月10日	金		— /Adobe検定	<input type="radio"/>	ラフ画制作	プロット等確認	
3	10月17日	金		— /Adobe検定	<input type="radio"/>	ラフ画チェック		
4	10月24日	金		— /Adobe検定	<input type="radio"/>	本画制作		
5	10月31日	金		— /Adobe検定	<input type="radio"/>	本画制作チェック		
6	11月7日	金		— /Adobe検定	<input type="radio"/>	本画制作チェック		
7	11月14日	金		— /Adobe検定	<input type="radio"/>	制作		
8	11月21日	金		— /Adobe検定	<input type="radio"/>	制作・仕上げ相談		
9	11月28日	金		— /Adobe検定	<input type="radio"/>	講評		

学習目標

実技演習と、主にマンツーマンによる聞き取りやアドバイスを通じ学生個々の志向性、表現力や技術力の向上、新たな気づきや発見を促し、未来への一助となるよう努力する。作品の絵本形態という連続性ともの性を意識し、制作を続けることの難しさと完成させる楽しさを体験する。

予習・準備物

スケッチブック、筆記用具、作品の狙いに沿った資料、画材を各自考えて準備すること。今まで制作してきた作品も持参すること。

注意事項

各々制作意図と目的を自覚する。担当教員来校時には教室で制作すること。無断遅刻、欠席は厳禁。講評日までに課題を完成させる。

評価方法

課題作品50%、努力、積極性50%

2年 ビジュアルデザイン科

パッケージ&セールスプロモーション

担当教員 岩谷のばる、藤本陽

受講アトリエ [502]

2025/10/06(月)- 2025/12/08(月)

13:30-16:30

授業内容

1. デザインするパッケージ商品を決める。
2. ペルソナ（購入者ターゲット）を設定する。
3. 売場を設定する（学校外への視察も検討）
4. パッケージデザイン & セールスプロモーションのイメージ制作。
5. パッケージモックアップ制作
6. パッケージモックアップ撮影

授業スケジュール/計画

		指導	1限	2限		3限・4限	備考
1	10月6日	月	実技カリキュラム	<input type="radio"/>	パッケージデザイン オリエンテーション		
	10月13日	月			スポーツの日		
2	10月20日	月	実技カリキュラム	<input type="radio"/>	制作		
3	10月27日	月	実技カリキュラム	<input type="radio"/>	制作		
4	11月3日	月	実技カリキュラム	<input type="radio"/>	セールスプロモーション オリエンテーション		
5	11月10日	月	実技カリキュラム	<input type="radio"/>	制作		
6	11月17日	月	実技カリキュラム	<input type="radio"/>	制作	作品撮影（授業内必須）	
	11月24日	月			振替休日		
7	12月1日	月	実技カリキュラム	<input type="radio"/>	制作	作品撮影（授業内必須）	
8	12月8日	月	実技カリキュラム	<input type="radio"/>	講評・プレゼンテーション		

学習目標

パッケージデザインの授業では購入者ターゲットを明確に決め、プランディングやターゲットに有効な訴求をすることが目的です。また、セールスプロモーションの授業では先にデザインしたパッケージ（商品）の特徴を魅力的にアピールし、購買意欲を喚起させるツールを制作するのが目的です。

予習・準備物

各自、事前に興味のある「店舗」や「業態（ジャンル）」についてリサーチをしておくこと。

提出物：総合企画書（プリント及びPDF）、各種デザインモックアップ

注意事項

2年次の集大成プログラムとなります。自由に楽しみながら制作しましょう。

評価方法

課題作品70% 制作態度・積極性30%

2年 ビジュアルデザイン科イラストレーション・絵本専攻

エディトリアルイラストレーション

担当教員 宮古美智代

受講アトリエ [602]

2025/10/20(月)- 2025/11/06(木)

9:20-12:30/13:30-16:30

授業内容

与えられた短編を読み、その文章のためのイラストを描く。文章を読み解き、何を描くべきか、また、どのようにレイアウトデザインにおとしこんでいくか。その考えと実制作を行なう。

- ①. 各学生の作品を見る。短いエッセイを読んでもらい、どんな絵を描きたいと思うかディスカッション
- ②. 雑誌や絵本等を見て、イラストと文章の関係について考えてみる。短編を読み、描くモチーフ、ページ構成を考える。
- ③. 描き上げた絵をスクリーンに映し、その絵がどのようにレイアウトされていくかを説明しつつ、実践。各自講評

授業スケジュール/計画							
		指導	1限	2限	指導	3限・4限	備考
1	10月20日	月	○	オリエンテーション		パッケージ&セールスプロモーション	書類を配布、記入して助手へ提出
2	10月21日	火		制作		制作	
3	10月22日	水		—		—	
4	10月23日	木		制作	○	制作	
5	10月24日	金		/Adobe検定		絵本イラストレーションA	
6	10月25日	土		物撮り&証明写真（希望制）		デジタルイラストB	
	10月26日	日					
7	10月27日	月	○	制作		パッケージ&セールスプロモーション	
8	10月28日	火		制作		制作	
9	10月29日	水		—		—	
10	10月30日	木		制作	○	制作	
11	10月31日	金		/Adobe検定		絵本イラストレーションA	
12	11月1日	土		物撮り&証明写真（希望制）		デジタルイラストB	
	11月2日	日					
13	11月3日	月		—		パッケージ&セールスプロモーション	
14	11月4日	火		制作	○	制作	
15	11月5日	水		—		制作	課題データを正午までに助手へ提出
16	11月6日	木		制作	○	講評会	

学習目標

イラストレーションのマーケットにおいて、エディトリアルの占める割合は大きい。実際のエディトリアルデザインの現場に携わるアートディレクターによる実習。ADの視点において評価していく。

予習・準備物

授業初日に他の課題で描いた絵や個人的に描いている絵などを持参して下さい。それぞれの絵に見合った、絵を描く為の文章を選びます。講評日の準備があるので、課題は11/5正午までに提出。

注意事項

課題になる文章を読む必要があるので、留学生の方等で文章を読むことに慣れていない方は最初の授業の時に相談して下さい。

評価方法

課題作品60% 制作態度・積極性40%

ファッションイラストレーション

担当教員 平沢けいこ

受講アトリエ [602]

2025/09/29(月)- 2025/10/18(土)

9:20-12:30/13:30-16:30

授業内容

課題1: [女性を描く]

商業施設のキャンペーンビジュアル制作。ターゲット層である女性を起用し、キャンペーンテーマに沿ったビジュアルを制作する。

課題2: [おしゃれなお茶の時間]

喫茶店、カフェ、コーヒーショップ、お茶専門店など、クライアントのコンセプトに合わせた販促用ビジュアルを制作する。

授業スケジュール/計画

			指導	1限	2限		3限・4限	備考
1	9月29日	月	○	オリエンテーション/課題1の出題			制作	課題の説明
2	9月30日	火		制作			制作	
3	10月1日	水		制作	○	ラフ提出・カウンセリング	1人ずつカウンセリング	
4	10月2日	木		制作			制作	
	10月3日	金		— /Adobe検定			絵本イラストレーションA	
	10月4日	土		物撮り・証明写真※事前予約			デジタルIL B	
	10月5日	日						
5	10月6日	月	○	制作過程チェック・カウセリング			パッケージ&セールスプロデュース	1人ずつカウンセリング
6	10月7日	火		制作			制作	
7	10月8日	水		制作	○	講評・作品提出/課題2の出題	プレゼンテーション/課題の説明	
8	10月9日	木		制作			制作	
9	10月10日	金		— /Adobe検定			絵本イラストレーションA	
	10月11日	土					高校応募試験日	
	10月12日	日						
	10月13日	月						
10	10月14日	火		IL実習(作品展示) ギャラリープント	○	ラフ提出・カウンセリング	1人ずつカウンセリング	
	10月15日	水				VD研修旅行		
11	10月16日	木		制作			制作	
	10月17日	金		— /Adobe検定			絵本イラストレーションA	
12	10月18日	土	○	講評・作品提出			デジタルIL B	プレゼンテーション

学習目標

依頼内容の意図や目的、ターゲットを踏まえ、与えられたテーマの中で自己の世界を表現しつつも、独りよがりに終わらない、他者に伝わる魅力的なイラスト表現を追求する。

予習・準備物

アイデアやラフを描くための筆記用具、提出イラスト用(A4以上)の用紙、各自の描画材料、イラストを描く上での参考資料また作品の狙いに沿った資料、画材を各自考えて準備してください。

注意事項

授業時間内にラフの提出とカウンセリング、そして作品の提出と講評を行います。各自がスケジュールに沿って制作を進め、完成を目指してください。

評価方法

課題作品、出席状況、授業態度を総合的に判断して行います。

デジタルイラストレーションB

担当教員 香川綾子

受講アトリエ [602]

2025/10/4(土)- 2025/11/4(土)

13:30-16:30

授業内容

①ゲーム業界の仕事の種類、進路解説相談

②キャラクター・デザインの作成

キャラクター・デザインにつきましては各個人の進路に合わせて以下から好きなものを選んでいただき進行(ポートフォリオへの組み込み、就活に利用できるもの想定)

A、就職したいゲーム会社または個人の活動を意識した完全オリジナルのキャラクター・デザイン作成

B、就職したいゲーム会社の既存のキャラクターの新規衣装・デザイン

授業スケジュール/計画

		指導	1限	2限	指導	3限・4限	備考		
1	10月4日	土	実技カリキュラム	○		オリエンテーション	解説と質疑応答、時間があれば早速作業へ		
	10月11日	土	高校応募試験日						
2	10月18日	土	実技カリキュラム	○		実習	作業をしながらの質問(各工程出来次第個別指導スタイル)		
3	10月25日	土	実技カリキュラム	○		実習	作業をしながらの質問(各工程出来次第個別指導スタイル)		
4	11月1日	土	実技カリキュラム	○		実習	作業をしながらの質問(各工程出来次第個別指導スタイル)		
5	11月8日	土	実技カリキュラム	○		講評	時間が余れば作業を通じて持った質疑応答		

学習目標

ポートフォリオの作成を通じたゲームのキャラクター・デザインの把握

アニメーション、ゲーム業界の進路相談

予習・準備物

予習①作りたいもののあらかじめの設定(すぐに作業に入れる程度まで構想を練る)

A、就職したいゲーム会社または個人の活動を意識した完全オリジナルのキャラクター・デザイン作成で進行予定の方→やりたいデザインの世界観設定と衣装のテーマの選定

B、就職したいゲーム会社の既存のキャラクターの新規衣装・デザインで進行の方→会社とゲームのタイトル名と衣装のテーマ選定

予習②事前アンケート

準備物

筆記用具

ポートフォリオがすでにある方はポートフォリオ(制作途中でも業界に向けたアドバイスや相談可)

アイパッドなど手持ちの端末で作業をしたい方は持参※提出のためインターネットにつながるデバイス限定

注意事項

特になし

評価方法

提出課題による採点

成果物の完成5割/クオリティ3割/授業態度2割 の内訳評価

イラストレーション実習

担当教員 関根秀星、須田浩介

受講アトリエ [602]

2025/04/11(金)- 2025/09/26(金)

13:30-16:30

授業内容

各自定めたテーマに沿って、30枚の連作を描く。また、展示を意識した2枚の対になる作品も制作。

授業スケジュール/計画

			指導	1限	2限	指導	3限・4限		備考
1	4月11日	金				○	オリエンテーション 関根		
2	4月14日	月				○	須田		
3	4月18日	金				○	関根		
4	4月21日	月				○	須田		
5	4月25日	金				○	関根		
	4月28日	月					新入生の日		
	5月2日	金							
	5月5日	月							
6	5月9日	金				○	須田		
	5月12日	月					健康診断		
7	5月16日	金				○	関根		
8	5月19日	月				○	須田		
9	5月23日	金				○	関根		
10	5月26日	月				○	須田		
11	5月30日	金				○	関根		
12	6月2日	月				○	須田		
13	6月6日	金				○	関根		
14	6月9日	月				○	須田		
15	6月13日	金				○	関根		
16	6月16日	月				○	須田		
17	6月20日	金				○	関根		
18	6月23日	月		ベーシックイラストレーション		○	須田		
19	6月27日	金				○	関根		
20	6月30日	月		ベーシックイラストレーション		○	須田		
21	7月4日	金				○	関根		
22	7月7日	月		ベーシックイラストレーション		○	須田		
23	7月11日	金				○	関根		
							夏季休暇		
24	9月1日	月		ベーシックイラストレーション		○	須田		
25	9月5日	金				○	関根		
26	9月8日	月		ベーシックイラストレーション		○	須田		
	9月12日	金					創形祭準備		
	9月15日	月							
27	9月19日	金				○	関根		
28	9月22日	月		ベーシックイラストレーション		○	須田		
29	9月26日	金	○	須田・関根 講評		○	須田・関根 課外授業		

学習目標

テーマや規格を定めた連作により、自作品の可能性を追求。表現の幅を広げていく。

展示を意識した2枚の連作では作品の見られ方や伝え方を学び、イラストレーターとしての表現力を身に付ける。

予習・準備物

・作品制作用具一式 ・これまでの課題制作物、自主制作作品 ・各課題において、各自準備物を別途指示

注意事項

評価方法

制作態度、提出課題による採点

デジタルイラストレーションA

担当教員 花島百合

受講アトリエ 【602】

2025/04/15(火)- 2025/09/16(火)

13:30-16:30

授業内容

イラストレーター、フォトショップを使ったイラストレーションの制作。

授業スケジュール／計画

			指導	1限	2限	指導	3限・4限	備考
1	4月15日	火		商品企画・デザイン		○	オリエンテーション	
2	4月22日	火		商品企画・デザイン		○	ラフ制作	
	4月29日	火						
	5月6日	火						
3	5月13日	火		商品企画・デザイン		○	ラフチェック	
4	5月20日	火		商品企画・デザイン		○	制作指導	
5	5月27日	火		商品企画・デザイン		○	講評会	
6	6月3日	火		商品企画・デザイン		○	課題説明、ラフ制作	
7	6月10日	火		商品企画・デザイン		○	ラフ制作	
8	6月17日	火		パッケージデザイン		○	ラフチェック	
9	6月24日	火		パッケージデザイン		○	制作指導	
10	7月1日	火		パッケージデザイン		○	講評会	
11	7月8日	火		池袋プランディング		○	課題説明、ラフ制作	
夏季休暇								
12	9月2日	火		池袋プランディング		○	ラフ制作	
13	9月9日	火		池袋プランディング		○	ラフチェック	
14	9月16日	火		池袋プランディング		○	講評会	

学習目標

パソコンやタブレットなどのデジタルツールを使って、作品を制作しながらデジタルイラストの技術や長所を学びます。

予習・準備物

スケッチブック、クロッキー帳、筆記用具など、データ保存用のUSBメモリー。また、デジタルツールを持っていて、制作に使用したい人は持参してください。

注意事項

評価方法

提出課題による採点

2年 ビジュアルデザイン科イラストレーション・絵本専攻
リソグラフ実習

20250626_修正

担当教員 藤賀日陽子
受講アトリエ [602,301]

2025/06/12(木)-2025/09/25(木)
9:20-10:50/11:00-12:30

授業内容

製版から印刷、製本までを体験しながら、リソグラフならではの色やズレを楽しみながら、作品制作に取り組みます。ZINEなどの印刷物制作も行います。

最終的に増刷などを行い、展示や販売に向け作品を作ります。

授業スケジュール/計画

			指導	1限	2限	指導	3限・4限	備考
1	6月12日	木	○	①自己紹介 印刷講座・WS			コミックA	
2	6月19日	木	○	②印刷方法 データ制作について			コミックA	
3	6月26日	木	○	③ポスター制作			コミックA	
4	7月3日	木	○	制作			コミックA	
5	7月10日	木	○	④ポスター講評 zine制作ワーク			コミックA	
夏季休暇								
6	9月4日	木	○	制作			コミックA	
	9月11日	木		創形祭準備				
7	9月18日	木	○	制作			コミックA	
8	9月25日	木	○	講評			サンシャインシティ・プレゼン	

学習目標

リソグラフ印刷の仕組みや特性を理解し、実践的な制作を通じて印刷表現の可能性を学びます。一緒に印刷手法を活かした自分なりの表現方法の幅を増やしましょう。

予習・準備物

予習：

- ・zineやアートブックを取り扱っているお店に行ってみると作りたいもののイメージが思い浮かびやすいかもしれません。
- ・学校にはブルー/蛍光ピンク/イエロー/ブラックの4色があります。以下のサイトから、カラーを選択してリソグラフの事例が見れます。ぜひ制作イメージを膨らませてみてください！

https://ishipub-printing.com/risograph_printing/sample

準備物：

- ・PC (Adobe illustrator/Adobe Photoshop)
- ・エプロンや汚れてもいい服(ほぼ汚れませんが気になる方は準備してください)
- ・紙など(授業が始まってから準備してもらいます)

注意事項

- ・時間管理が重要：印刷に時間がかかるため、余裕をもって作業に取り組む必要があります（機械のため、エラーや故障する場合があります。その際は理想化学さんを電話で呼び対応してもらいます）
- ・片付け・掃除は必須：インクや紙くずが出るため、使用後は簡単な清掃が必要です

評価方法

①表現力・創造性 (40%)

自分なりのテーマやコンセプトを持って制作に取り組めているか

リソグラフの特性（色ズレ・重ね刷り・版の質感など）を活かした工夫が見られるか

作品としての個性や魅力が感じられるか

②技術・制作スキル (30%)

製版・印刷・製本などの工程を正しく理解し、丁寧に取り組んでいるか

色分解やレイアウトなど、基本的な技術が身についているか

③プロセス・姿勢 (30%)

調査やスケッチ、試作を通じて、表現の幅を広げようとしているか

トラブルや失敗も学びに変えて、試行錯誤できているか

授業内での取り組みが主体的であるか

2年 ビジュアルデザイン科イラストレーション・絵本専攻

ベーシックイラストレーション

担当教員 都築潤

受講アトリエ [602]

2025/06/23(月)- 2025/09/22(月)

9:20-10:50/11:00-12:30

授業内容

既存メディアへのイラストの実装。既存キャラクターのリデザインと展開。
メディアやテーマの要求に応えることと、そこから飛躍する発案をすること。

授業スケジュール/計画

			指導	1限	2限	指導	3限・4限	備考
1	6月23日	月	<input type="radio"/>	課題1 ガイダンス/出題/ラフ考案			イラスト実習	
2	6月30日	月	<input type="radio"/>	ラフ3案 中間発表			イラスト実習	
3	7月7日	月	<input type="radio"/>	作品発表			イラスト実習	
夏季休暇								
4	9月1日	月	<input type="radio"/>	課題2 ガイダンス/出題/ラフ考案			イラスト実習	
5	9月8日	月	<input type="radio"/>	ラフ3案 中間発表			イラスト実習	
	9月15日	月						
6	9月22日	月	<input type="radio"/>	作品発表			イラスト実習	

学習目標

イラストレーションを軸に、各種アイデア、デザイン、説明能力について、基本的な予備演習を行います。

予習・準備物

メモ/筆記用具/描き慣れた画材 (PC、タブレットも可) /完成データを回収、スライドして講評。

注意事項

遅刻欠席はないようお願いします。

評価方法

成果物評価。授業参加度。

2年 ビジュアルデザイン科イラストレーション・絵本専攻 / グラフィックデザイン専攻 パッケージ & 池袋プランディング

担当教員 田中北斗

受講アトリエ【501 (301、302)】

2025/06/17(火)- 2025/09/25(木)

9:20-12:30/13:30-16:30

前半3回では、日本パッケージデザイン協会が主催するコンペ「学生賞」に挑戦します。初回はプロのクリエイターが来校され、学生賞の説明やワークショップを実施予定です。

後半5回では、サンシャイン水族館の商品企画でのノウハウを活かしながら、個人ワークとして個々のアイデアを商品デザインに起こし、

モックアップ制作まで行います。商品企画デザイン～商品を入れるパッケージ、企画書までを制作。最終日はサンシャインシティ本社

授業スケジュール／計画授業スケジュール／計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	6月17日	火	○	学生賞ワークショップ		実技カリキュラム	※アトリエ501
2	6月24日	火	○	学生賞 応募作品の制作		実技カリキュラム	※アトリエ501
3	7月1日	火	○	学生賞 応募作品の制作		実技カリキュラム	※アトリエ501 ●学生賞へ応募
4	7月8日	火	○	水族館グッズ 課題説明		実技カリキュラム	※アトリエ301 ●夏休み中に作業を進める
夏季休暇							
5	9月2日	火	○	アイデア&デザイン チェック		実技カリキュラム	※アトリエ501
6	9月9日	火	○	モックアップ制作		実技カリキュラム	
7	9月16日	火	○	企画書制作		実技カリキュラム	
8	9月25日	木		リソグラフ実習 (IL)	○	プレゼン&講評 (予定)	※サンシャイン本社

学習目標

グループワークで体験したフィールドワーク、リサーチ、企画、考え方を活かし、デザイン～モックアップに起こすことでよりリアルなクライアントワークを意識した作品制作を目指します。

予習・準備物

各自、サンシャイン水族館の商品アイデア（グループワークとは別のアイデアもOK）を考えておくこと。

注意事項

モックアップ制作に時間がかかりますので、タイムスケジュール管理に注意してください。

評価方法

作品内容70パーセント。作品への取り組み方（授業態度）30パーセント。

2年 ビジュアルデザイン科イラストレーション・絵本専攻

キャラクターデザイン

担当教員 飯田友和

受講アトリエ [602]

2025/06/11(水)- 2025/09/24(水)

9:20-12:30

授業内容

ゲームやアニメ等の商業メディアコンテンツにおけるキャラクターライラストの制作

授業スケジュール／計画

			指導	1限	2限	指導	3限・4限	備考
1	6月11日	水	○	キャラクターデザイン① 設定			メディアデザイン基礎	
2	6月18日	水	○	キャラクターデザイン② ラフ～			メディアデザイン基礎	
3	6月25日	水	○	キャラクターデザイン③			メディアデザイン基礎	
4	7月2日	水	○	キャラクターデザイン④			メディアデザイン基礎	
5	7月9日	水	○	キャラクターデザイン⑤			メディアデザイン基礎	
夏季休暇								
6	9月3日	水	○	キャラクターデザイン⑥			メディアデザイン基礎	
	9月10日	水		創形祭準備				
7	9月17日	水	○	キャラクターデザイン⑦			メディアデザイン基礎	
8	9月24日	水	○	キャラクターデザイン⑧			メディアデザイン基礎	

学習目標

世界観、設定に基づいたキャラクターをデザイン、制作するスキルの習得

予習・準備物

注意事項

参考資料の参照手段において動画再生やゲーム起動画面での確認は一切禁止。

イラスト、写真画像など1枚絵の表示は可。

評価方法

提出課題による採点

コミックA

担当教員 やすこーん

受講アトリエ [602]

2025/04/10(木)- 2025/09/18(木)

13:30-16:30

授業内容

社会に出てすぐ通じるような自己表現方法を身に付けるべく教員が経験してきた仕事等を紹介しつつ、コミックの手法で実技制作、講評を行なう。

授業スケジュール/計画

			指導	1限	2限	指導	3限・4限	備考
1	4月10日	木	ビジュアルコミュニケーション	○	今までの作品紹介、自己紹介4コマ漫画			
2	4月17日	木	ビジュアルコミュニケーション	○	自己紹介4コマ漫画（ネーム完成）			
3	4月24日	木	ビジュアルコミュニケーション	○	自己紹介4コマ漫画（ペン入れ・提出）		採点	
	5月8日	木						
4	5月15日	木	ビジュアルコミュニケーション	○	LINEスタンプ作り（発想法）			
5	5月22日	木	ビジュアルコミュニケーション	○	LINEスタンプ作り（キャラ・アイデア出し）			
6	5月29日	木	ビジュアルコミュニケーション	○	LINEスタンプ作り（イラスト作成）			
7	6月5日	木	リソグラフ実習	○	LINEスタンプ作り（提出・申請）		採点	
8	6月12日	木	リソグラフ実習	○	ストーリー漫画製作（アイデア）			
9	6月19日	木	リソグラフ実習	○	キャラ・世界観・ストーリー作成			
10	6月26日	木	リソグラフ実習	○	ネーム作成			
11	7月3日	木	リソグラフ実習	○	ネーム最終チェック			
12	7月10日	木	リソグラフ実習	○	下絵チェック		夏休み中に作画仕上げ	
夏季休暇								
13	9月4日	木	リソグラフ実習	○	漫画原稿提出・講評		採点	
	9月11日	木			創形祭準備			
14	9月18日	木	リソグラフ実習	○	講評・個別指導（出版社別アドバイスなど）		採点	

学習目標

実践力を伴うコミック表現とは。紙、デジタルほか、自分に合う表現方法を見つけています。

予習・準備物

筆記用具一式、コミック描画に使用する画材、A4サイズ用紙（コピー用紙）

注意事項

漫画原稿の仕上げは夏休み中の課題にします。また、タイミングの合うコンテストがあれば提出します。

評価方法

提出課題による採点

ビジュアルコミュニケーション

担当教員 ヤギワタル

受講アトリエ 【602】

2025/4/10(木)- 2025/06/05(木)

9:20-10:50/11:00-12:30

授業内容

絵を使って、情報を正確かつ魅力的に伝える方法について試行錯誤する授業です。

授業スケジュール／計画

		指導	1限	2限	指導	3限・4限	備考
1	4月10日	木	○	オリエンテーション		コミックA	現実の地図を描く
2	4月17日	木	○	制作		コミックA	
3	4月24日	木	○	制作		コミックA	
5月1日							
	5月8日	木					
4	5月15日	木	○	制作		コミックA	内面を地図で描く
5	5月22日	木	○	制作		コミックA	
6	5月29日	木	○	制作		コミックA	
7	6月5日	木	○	講評		コミックA	

学習目標

情報を伝えることと、魅力的に伝えることの両方について、手を動かしながら学んでいく授業です。実際に制作しながら、伝わる形になっていくかを見ていきます。

予習・準備物

シャーペン、ボールペンなど、線画を描きやすい文具／デジタルで作画できるツール（ない場合はアナログでもよいですが、細かい作業になるため、デジタルを推奨）／自分の好きなものや好きなことを考えておいてください。

注意事項

課題のほかに、毎回の授業で絵を描くトレーニングをします。

授業の基本的な構成は、「絵のトレーニング／講義（あれば）／制作」の順になる予定です。

評価方法

授業の出席数と提出課題。課題の制作プロセスの記録も評価の対象になります。

イラストレーション表現基礎

担当教員 山崎杉夫

受講アトリエ [602]

2025/04/09(水)- 2025/06/4(水)

9:20-10:50/11:00-12:30

授業内容

一口に「イラストレーション」と言ってもそのジャンルは多種多様です。みなさんが知っているジャンルはそのごく一部かもしれません。授業始め（30分）で行う座学では資料画像を見ながら、その歴史や現状をより深く知って視野を広げ、これから自分が目指すべき場所を具体的にイメージしてもらえる機会になればと思っています。また、イラストレーションとファインアートは、同じ絵といってもその役割に大きな違いがあります。最初にその違いを理解できると今後の制作活動にも役に立つと考えているので、そういう話もしていきます。実技では、イラストレーターとして多く求められるモチーフ「人物」と「風景」に注目してそれぞれ3枚づつのシリーズ作品を制作します。一つのテーマで複数枚を描くことによって、キャラクター、色合い、作風、構図などの統一感を考慮しながら制作することが求められます。自分のイラストレーションを創り上げる最初の実験をしましょう！

授業スケジュール／計画

		指導	1限	2限	指導	3限・4限	備考
1	4月9日	水	○	座学（1）、実技「人物シリーズ」制作		メディアデザイン基礎	
2	4月16日	水	○	座学（2）、実技「人物シリーズ」制作		メディアデザイン基礎	
3	4月23日	水	○	座学（3）、実技「人物シリーズ」制作		メディアデザイン基礎	
	4月30日	水					
4	5月7日	水	○	実技「人物シリーズ」制作/発表		メディアデザイン基礎	
5	5月14日	水	○	座学（4）、実技「風景シリーズ」制作		メディアデザイン基礎	
6	5月21日	水	○	座学（5）、実技「風景シリーズ」制作		メディアデザイン基礎	
7	5月28日	水	○	座学（6）、実技「風景シリーズ」制作		メディアデザイン基礎	
8	6月4日	水	○	実技「風景シリーズ」制作/発表		メディアデザイン基礎	

学習目標

「イラストレーション」とは何かを学ぶ。今後の授業やポートフォリオ作りにもつながる、その基礎となるシリーズ作品を制作する。

予習・準備物

自分が使う画材（アナログでもデジタルでも可）。

注意事項

技術的な上手さよりも、自分にしかない「まなざし（視点）」を見つける事ができるよう心がけてください。

評価方法

提出課題、制作に対する姿勢、出席数を判断材料にします。

メディアデザイン基礎

担当教員 高林直俊

受講アトリエ [502]

2025/04/09(水)- 2024/09/24(水)

13:30-16:30

授業内容

各メディアの特性や相互関係などを把握し、クライアントワークに取り掛かる前のベースを学びます。また課題からプレゼンテーションまで、実践的にリアリティーを持って取り組みます。

授業スケジュール/計画

		指導	1限	2限	指導	3限・4限	備考
1	4月9日	水	実技カリキュラム	○	オリエンテーション		
	4月16日	水	実技カリキュラム				
2	4月19日	土	実技カリキュラム	○	アーティストライブ		会場:ギャラリープント
3	4月23日	水	実技カリキュラム	○	デザインの取り組み方 & ラフ制作スタート		
	4月30日	水					
4	5月7日	水	実技カリキュラム	○	ラフアイデア制作 & チェック		
5	5月14日	水	実技カリキュラム	○	ラフアイデアチェック		
6	5月21日	水	実技カリキュラム	○	ブラッシュアップ		
7	5月28日	水	実技カリキュラム	○	レコード店見学 予定		現地集合・現地解散予定
8	6月4日	水	実技カリキュラム	○	制作進行 & 進行チェック		
9	6月11日	水	実技カリキュラム	○	制作進行 & 進行チェック		
10	6月18日	水	実技カリキュラム	○	制作進行 & 進行チェック		
11	6月25日	水	実技カリキュラム	○	制作進行 & 進行チェック		
12	7月2日	水	実技カリキュラム	○	プレゼンテーション		
13	7月9日	水	実技カリキュラム	○	課題作品鑑賞と夏課題・夏明け授業説明		
					夏季休暇		
14	9月3日	水	実技カリキュラム	○	SNS展開力		
	9月10日	水			創形祭準備		
15	9月17日	水	実技カリキュラム	○	制作進行 & 進行チェック		
16	9月24日	水	実技カリキュラム	○	SNS用 作品提出		

学習目標

各メディアの特徴・特性を理解します。また実践的なクライアントワークを通して、現状の自己スキルや得意不得意などの立ち位置を把握します。また課題～プレゼンテーション～SNS展開までリアリティーを持って取り組みます。また仕事としての考え方・意識の仕方を学びます。

予習・準備物

制作に必要なノートPCやipadなど。

注意事項

しっかりと参加していただければと思います。

PC使用・プリントアウトチェックのみ移動可とします。基本作業は502をお願いします。

評価方法

課題作品提出物（レコード、夏課題、SNS展開）・プレゼンテーションなど

ポートフォリオA

担当教員 白川桃子
受講アトリエ【502】

2025/04/12(土)- 2025/09/6(土)

13:30-16:30

授業内容

「伝わるポートフォリオづくり」

就職活動で必要なポートフォリオを、基礎から実制作まで順をおって学びます。

まずは、ポートフォリオの目的・自己分析・業界理解・制作の流れやポイントをおさえます。その後、個別フィードバックを受けながら、自分に合ったポートフォリオをつくり上げていきましょう。実践を通して自分の強みを整理し、将来につながる道を一緒に見つけていきましょう。

授業スケジュール/計画

		指導	1限	2限	指導	3限・4限	備考
1	4月12日	土			<input type="radio"/>	オリエンテーション/ポートフォリオの「目的や役割」	
	4月19日	土				メディアデザイン基礎 Live	
2	4月26日	土			<input type="radio"/>	ポートフォリオの「構成とテーマ」	
	5月3日	土					
3	5月10日	土			<input type="radio"/>	ポートフォリオの「デザインとレイアウト」	
	5月17日	土				企業説明会（ブレインマジック）	
4	5月24日	土			<input type="radio"/>	ポートフォリオ制作・個別フィードバック	PCで制作します。ご用意おねがいします
	5月31日	土				就職講座1	
5	6月7日	土			<input type="radio"/>	ポートフォリオ制作・個別フィードバック	PCで制作します。ご用意おねがいします
	6月14日	土				就職講座2	
6	6月21日	土			<input type="radio"/>	ポートフォリオ制作・個別フィードバック	PCで制作します。ご用意おねがいします
	6月28日	土					
7	7月5日	土			<input type="radio"/>	ポートフォリオ制作・個別フィードバック	PCで制作します。ご用意おねがいします
夏季休暇							
8	9月6日	土			<input type="radio"/>	ポートフォリオ制作・個別フィードバック	PCで制作します。ご用意おねがいします

学習目標

ポートフォリオ制作を通して自分の個性や強みを表現し、仕事への意識を高めることで将来のキャリアにつなげていきます。ポートフォリオは一度作って終わりではなく、自分のスキルや将来の方向性に合わせてアップデートしていくもの。最初から完璧を目指さず、まずは手を動かして形にしてみましょう。

予習・準備物

初回の授業に特別な準備は不要です。筆記用具をご持参ください。また実制作では授業外でも少しずつ進めることをおすすめします。計画的に進めながらステップを踏んでいきましょう。

注意事項

ポートフォリオの実制作ではPCを使用しますのでご持参よろしくおねがいします。

評価方法

提出課題（提出物、ポートフォリオ制作）や授業態度にて総合的に評価判断いたします。

2年 ビジュアルデザイン科イラストレーション・絵本専攻 / グラフィックデザイン専攻

商品企画・デザイン

担当教員 高橋廉・岸野栞奈 株式会社サンシャインエンタプライズ

受講アトリエ【301】

2025/4/15(火)- 2025/06/10(火)

9:20-10:50/11:00-12:30

授業内容

池袋・サンシャインシティ内にあるアミューズメント施設、「サンシャイン水族館」の商品開発を通してアイデア出しやデザインだけでなく、販売に至るまでの必要なプロセスを学びます。主にグループワークを中心として、実際に店舗や水族館を見学しながら、最終的に商品企画をグループ毎にプレゼンテーションします。アイデア力や実現可能性次第では、実際に水族館店舗での販売も検討します。

授業スケジュール/計画授業スケジュール/計画

			指導	1限	2限	指導	3限・4限	備考
1	4月15日	火	○	オリエンテーション			実技カリキュラム	
2	4月22日	火	○	課外授業			実技カリキュラム	
	4月29日	火						
	5月6日	火						
3	5月13日	火	○	課外授業			実技カリキュラム	
4	5月20日	火	○	授業/グループワーク			実技カリキュラム	
5	5月27日	火	○	授業/グループワーク			実技カリキュラム	
6	6月3日	火	○	授業/グループワーク			実技カリキュラム	
7	6月10日	火	○	プレゼンテーション・講評			実技カリキュラム	

学習目標

- ・発想力を養う
- ・マーケティングの基礎や商品製作のプロセスを知る
- ・商品を販売するにあたっての原価・売価・利益などのお金の流れを理解する

予習・準備物

できれば様々な施設のお土産屋をみておくこと。

持ち物は筆記用具・ノート。

注意事項

授業回数を重ねる毎にプロセスを学ぶことができるため欠席、遅刻はしないように。

授業中は必ずメモをとること。(スマートフォンでの撮影は基本的にNG)

評価方法

グループ毎のプレゼンテーション内容、授業に対する姿勢、出席状況を合わせ採点する。