

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	26			26					
実技・演習	デッサン	●	★	4	96	4	44	140	96	44	96	44	
	ジェスチャードローイング	●		2	30			30	30				
	色彩学	●		4	48			48	48				
	透視図法	●		4	108			108	108				
	モーションデザイン	●	★	4	108			108	108		108		
	DTP/Illustrator	●		4	40			40	40				
	2DCG/Photoshop	●		4	44			44	44				
	イラスト基礎	●		4	44			44	44				
	キャラクターデザイン	●		4	100	4	68	168	100	68			
	コンテンツリサーチ	●		4	88			88	88				
	プロジェクトワーク	●		2	34			34	34				
	人体イラスト	●		4	68			68	68				
	背景画演習	●				4	60	60		60			
	UIデザイン	●				4	68	68		68			
	イラスト制作	●				4	64	64		64			
	モーションデザイン/Live2D	●				4	68	68		68			
	イラスト構成	●				4	64	64		64			
	ゲームアイテムデザイン	●	★			4	40	40		40		40	
	ポートフォリオ講座	●			4	24	4	28	52	24	28		
	卒制ファンデーション						4	48	48				
卒業制作	●					4	400	400		400			
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				952		1,066	2,018	832	904	204	84		

2024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 4/15	基礎デッサン1 グラデーション 幾何形体のデッサン	第10回 7/1	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 4/22	基礎デッサン2 パース基本 レンガのデッサン	第11回 7/10	人物デッサン・クロッキー6 総合(スケルトン描写)
第3回 5/13	基礎デッサン3 パース応用 ブロック・ポット・カップ等のデッサン	第12回 /	
第4回 5/20	基礎デッサン4 静物デッサン	第13回 /	
第5回 5/27	基礎練習1 人物、形のとり方、影の入れ方1	第14回 /	
第6回 6/3	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 6/10	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 6/17	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 6/24	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

講義

演習

実験

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

長年にわたり彫刻家・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

2024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(後期)

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 9/4	ヌードクロッキー(女性)1	第10回 11/13	静物デッサン
第2回 9/11	ヌードクロッキー(女性)2	第11回 11/20	キャラクター化
第3回 9/18	ヌードクロッキー(男性)3	第12回 11/27	最終課題 ポスター原画
第4回 9/25	ヌードデッサン(女性)4	第13回 12/4	最終課題 ポスター原画
第5回 10/2	ヌードデッサン(女性)5	第14回 /	
第6回 10/9	キャラクター化1 アクション	第15回 /	
第7回 10/23	キャラクター化2 アクション2人	第16回 /	
第8回 10/30	キャラクター化3 ラブポーズ2人	第17回 /	
第9回 11/6	手のクロッキー・デッサン	第18回 /	

授業形式 講義 演習 実験 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  
長年にわたり彫刻家・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

2024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 2年

授業名 デッサン

授業計画進行表(後期)

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 4/17	静物から石膏像までのモチーフの中から選択	第10回 7/3	静物から石膏像までのモチーフの中から選択
第2回 4/24	静物から石膏像までのモチーフの中から選択	第11回 7/10	静物から石膏像までのモチーフの中から選択
第3回 5/8	静物から石膏像までのモチーフの中から選択	第12回 /	
第4回 5/15	静物から石膏像までのモチーフの中から選択	第13回 /	
第5回 5/29	静物から石膏像までのモチーフの中から選択	第14回 /	
第6回 6/5	静物から石膏像までのモチーフの中から選択	第15回 /	
第7回 6/12	静物から石膏像までのモチーフの中から選択	第16回 /	
第8回 6/19	静物から石膏像までのモチーフの中から選択	第17回 /	
第9回 6/26	静物から石膏像までのモチーフの中から選択	第18回 /	

授業形式

講義

演習

実験

実習実技

授業内容

1年生、の授業をベースにさらにしっかりとしたデッサン力を身に付けるための授業です。

静物から石膏像まで様々なモチーフを用意します、自分に合ったモチーフを選び時間をかけて書き込む練習をします。画用紙サイズはB3又は木炭紙サイズ使用。

■講師概要

■長年にわたり彫刻家・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

イラストレーターとして必要な、物を観る力、表現する力を身につける。

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ある程度理解し、伸びしろが感じられるレベル  
79-70点:Cある理解はしているが、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デスクル

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

## 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 4/10	・イラスト演出の基礎①パーツ配置法と目の演出 ハンコ絵の回避として、顔に個性を加えるテクニックを学習と、目の形によるそのキャラの持つ特性を強調させるテクニックを学習する。	第10回 6/25	・シンプルモデルでのLive2Dモデリング作業 自分で作成したシンプルモデルを使用して、実際にLive2Dモデリング作業を行う。
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 7/2	・前期課題提出前最終調整作業 ・質疑応答 ・課題制作
第3回 5/7	・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 5/14	・背景作成の学習②自然物による曲線的な背景 森を描く。	第13回 /	
第5回 5/21	・背景作成の学習③人工物による直線的な背景 建物を描く。	第14回 /	
第6回 5/28	・Live2Dソフトウェアのインストールとモーション作成の基本 Live2Dのインストール方法と、統合された簡単なサンプルイラストを使用してモーション作成の概念を学習する。	第15回 /	
第7回 6/4	・モーション作成とレイヤー分け 統合されたイラストでは個別のモーションを作成することが出来ないことを理解し、レイヤー分けの重要性と方法を学習する。	第16回 /	
第8回 6/11	・レイヤー分けされた原画の作成① シンプルモデルを参考に各自でLive2D用のオリジナルシンプルモデルを作成する。その作成作業においてレイヤー分けの重要性を学習する。	第17回 /	
第9回 6/18	・レイヤー分けされた原画の作成② シンプルモデルを参考に各自でLive2D用のオリジナルシンプルモデルを作成する。その作成作業においてレイヤー分けの重要性を学習する。	第18回 /	

授業形式 講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 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通して授業に慣れてもらい、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、Photoshop作業に慣れることで後半の作業につなげる。後半ではLive2Dを使用し、イラストに動きを加える基本概念と作業方法を学習する。

## ■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の制作を手がけている。

## 到達目標

演出を意識したキャラクターの作成、アニメーション式背景、それらを使用した動くイラストの作成方法を習得する。

## 成績評価基準

出席率・提出課題の内容・授業態度

## 提出課題

イラスト演出では【パーツ配置法】【擬人化】【白銀比】に関するイラストの提出、背景では【空】【自然物】【人工物】の背景を、Live2Dでは【オリジナルシンプルモデル】を使用したモデルファイルの提出。

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を進めることを考えています。

## 授業計画進行表（後期）

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 9/3	・複雑にレイヤー分けされたサンプルモデルを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠な目の「瞬き」と「ロバク」の作成方法を学習する。	第10回 11/19	・「首を傾げる」「腕の動き」の作成方法を学習する。
第2回 9/10	・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「髪の毛の揺れ」「眉毛の動き」の作成方法を学習する。	第11回 11/26	・「全身移動」「呼吸」の作成方法を学習する。
第3回 9/17	・キーフォームの組み合わせから「目の感情の変化」の作成方法を学習する。	第12回 12/3	・Live2D Cubism Animatorのインターフェイスの理解 ・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し、同時に物理演算も学習する。
第4回 9/24	・キーフォームの組み合わせから「口の感情の変化」の作成方法を学習する。	第13回 1/7	・AfterEffectsを使用した動くイラスト制作① AfterEffectsの基本作業を学習する。
第5回 10/1	・「顔の角度変更(右向き)」の作成方法を学習する。	第14回 1/14	・AfterEffectsを使用した動くイラスト制作② Live2Dで作成したモデルをAfterEffectsに読み込んでソーシャルゲームのキャラ紹介ムービーのような映像を作成する。
第6回 10/8	・「顔の角度変更(左向き)」の作成方法を学習する。	第15回 1/21	・後期課題提出前最終調整作業 ・質疑応答 ・課題制作
第7回 10/29	・「顔の角度変更(上方向)」の作成方法を学習する。	第16回 1/28	・後期課題提出前最終調整作業 ・質疑応答 ・課題制作
第8回 11/5	・「顔の角度変更(下方向)」の作成方法を学習する。	第17回 /	
第9回 11/12	・「顔の角度変更(斜め4方向)」の作成方法を学習する。	第18回 /	

授業形式 講義・演習・実験・実習実技

## 授業内容

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「Live2DCubism」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。標準的な学習用の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の制作を手がけている。

## 到達目標

Live2Dを使用して、バーチャルライバーのキャラクターを作成できる技術の習得。

## 成績評価基準

出席率・提出課題の内容・授業態度

## 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バーチャルライバーとしてのモデルデータを作成して提出。

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を進めることを考えています。

2024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 2年

授業名 ゲームアイテムデザイン

授業計画進行表 (前期 後期)

担当講師 石川拓馬

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 ##### 04/19	【体験授業】・宝石の描き方実習・Pinterestでアカウント作成。	第10回 07/04 07/05	密材質を4種類以上含めた一枚絵/立ち絵を作成。
第2回 4/25 4/26	【体験授業】・宝石の描き方実習・Pinterestでアカウント作成。	第11回 07/11 07/12	へのプレゼン会
第3回 05/16 05/17	金属製の武器の描き方実習	第12回	
第4回 05/23 05/24	金製品の描き方	第13回 /	
第5回 05/30 05/31	革製品(カバン、靴)の描き方実習	第14回	
第6回 06/06 06/07	エレメント(火,水,雷など)の描き方実習	第15回	
第7回 06/13 06/14	創作に頻出する銃を解説、架空の銃をデザイン。	第16回	
第8回 06/20 06/21	有名人をイラスト化。模写/ソシャゲ風/カートゥン風の3種類で描き分ける。	第17回	
第9回 06/27 06/28	実在する工具/重機を解説。それをモチーフに、キャラクターをデザイン	第18回	

授業形式 講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実習実技

## 授業内容

ゲーム制作で扱うアイテム等をデザインし、金属/宝石/革といった物質の描き分けができるように指導します。

## ■講師概要

ゲーム会社にて2DデザイナーやUIデザイナーなどのゲームグラフィックを手がけている。

## 到達目標

様々な質感のアイテムを要求された画風でデザインできる。

## 成績評価基準

出席率/課題の提出率/各課題のクオリティ

## 提出課題

## 学生の持ち物、授業内で必要な材料など

PC、タブレット

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。)

特にありません。