

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)	●		8	24			24	24			
	PCオペレーション(Photoshop)	●		4	12			12	12			
	デッサン	●		4	100	4	48	148	100	48		
	プロフェッショナルワークフロー	●		4	116			116	116			
	コンセプトアート	●		2	34			34	34			
	透視図法	●		4	116			116	116			
	2DCG/Photoshop	●		4	40			40	40			
	DTP/Illustrator			2	20			20				
	コンテンツリサーチ	●		2	20			20	20			
	B・C・D	●		2	34	2	24	58	34	24		
	キャラクターデザイン	●		4	108	4	64	172	108	64		
	色彩学	●		4	48			48	48			
	モーションデザイン/Live2D	●	★	4	68	4	64	132	68	64	68	
	モーションデザイン/After Effects	●	★	4	48			48	48		48	
	人体イラスト	●		4	108	4	16	124	108	16		
	背景画演習	●	★			4	64	64		64		64
	ロゴ・UIデザイン	●	★			4	64	64		64		64
	プレゼンテーション	●				2	24	24		24		
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				1,054		850	1,904	876	368	116	128	

## 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 4/9	・イラスト演出の基礎①パーツ配置法と体絡 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、体格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 6/18	・AfterEffectsを使用したイラスト加工④ AEのエフェクトを使用してイラストに特殊効果を加える方法を学習する。ここでは効果を動画にする方法を学習する。
第2回 4/16	・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 6/25	・レイアウト演出の基礎①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。 また、前期総仕上げの提出課題としてイラストを1枚作成する。
第3回 4/23	・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 7/2	・前期課題提出前最終調整作業 ・質疑応答 ・課題提出
第4回 5/7	・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 5/14	・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 5/21	・背景作成の学習④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 5/28	・AfterEffectsを使用したイラスト加工① AEのエフェクトを使用してイラストに特殊効果を加える方法を学習する。ここでは光の表現を中心に学習する。	第16回 /	
第8回 6/4	・AfterEffectsを使用したイラスト加工② AEのエフェクトを使用して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 6/11	・AfterEffectsを使用したイラスト加工③ AEのエフェクトを使用してイラストに特殊効果を加える方法を学習する。ここでは水や雨などの自然現象表現について学習する。	第18回 /	

授業形式 講義・**練習**・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行う。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した授業を行う。後半ではAfterEffectsを使用したイラストへの特殊効果作成方法を学習し、前期終了提出課題として、レイアウトの演出効果を取り入れたイラスト制作を行う。

【講師紹介】  
大平幸輝：株式会社旭プロダクションにてペイント・撮影部署でチームリーダー及びエフェクト監督の他、株式会社ゼクシズにて撮影部チーフ及び撮影監督として勤務。後に日本電子専門学校アニメーション学科で担任業務を行う。独立後はSTUDIOアカランタンを設立し、アニメーション制作を行う。  
三浦阿佐美：有限会社ビック・スタジオにてアニメ・ゲームの美術・背景を制作行う。退職後は大平から紹介を受け、東洋美術学校にて外来講師として勤務。

## 到達目標

演出効果と表現の理解  
背景・キャラクターのレイアウトの技術取得

## 成績評価基準

学習内容、作品内容の他にも制作、学習態度等を考慮して評価される。  
講義科目：試験の評価、レポートの評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。  
100-90点：A  
89-80点：B  
79-70点：C  
69-60点：D  
59点以下：不合格

## 提出課題

前期最後に演出・背景・特殊効果と授業で学んだテクニックを全て含めたイラストの作成・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

2019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

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	・Live2D Cubism Modelerのインターフェイスの理解 ・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、パラメータを使用した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 11/19	・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⑦ 「首を傾げる」「腕の動き」の作成方法を学習する。
第2回 9/10	・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、その後Viewerを使用してデスクトップマスコットとしての配置を行い、Live2Dにおける一連のワークフローを理解する。	第11回 11/26	・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⑧ 「重心移動」「呼吸」の作成方法を学習する。
第3回 9/17	・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「瞬き」と「ロバク」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と物理演算の設定を行い、Viewerを使用して仕上がりを調整する。
第4回 9/24	・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 「髪の揺れ」「眉毛の動き」の作成方法を学習する。	第13回 1/7	・後期課題制作① 今まで学習したことを活用し、オリジナルキャラクターにおいてのモデル制作からデスクトップマスコット作成、もしくは映像作品の作成を行う。
第5回 10/1	・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 「顔の角度変更(右向き)」の作成方法を学習する。	第14回 1/14	・後期課題制作② 今まで学習したことを活用し、オリジナルキャラクターにおいてのモデル制作からデスクトップマスコット作成、もしくは映像作品の作成を行う。
第6回 10/8	・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(左向き)」の作成方法を学習する。	第15回 1/21	・後期課題制作③ 今まで学習したことを活用し、オリジナルキャラクターにおいてのモデル制作からデスクトップマスコット作成、もしくは映像作品の作成を行う。
第7回 10/29	・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(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 ・課題提出
第8回 11/5	・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	・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(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「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しての、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。  
【講師紹介】  
大平幸輝：株式会社旭プロダクションにてペイント・撮影部署でチームリーダー及びエフェクト監督の他、株式会社ゼクシズにて撮影部チーフ及び撮影監督として勤務。後に日本電子専門学校アニメーション学科で担任業務を行う。独立後はSTUDIOアカラタンを設立し、アニメーション制作を行う。  
三浦阿佐美：有限会社ビック・スタジオにてアニメ・ゲームの美術・背景を制作行う。退職後は大平から紹介を受け、東洋美術学校にて外来講師として勤務。

到達目標

「Live2D」の仕組みの理解・基本操作の取得

成績評価基準

学習内容、作品内容の他にも制作、学習態度等を考慮して評価される。  
講義科目：試験の評価、レポートの評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。  
100-90点:A  
89-80点:B  
79-70点:C  
69-60点:D  
59点以下:不合格

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。

学生を持ち物、授業内で必要な材料など

PC・Adobeソフトウェア

2019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 ロゴ・UI デザイン (illustrator)

授業計画進行表 (前期 後期)

担当講師 長谷川正治

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/20(土)	イラストレーター設定の使い分け 印刷物とモニター上デザインの違い 実習 -UI デザインの部品を 作成してみよう。	第10回 6/29(土)	UI デザイン実習 イメージを固めて 大まかなレイアウトを作る
第2回 4/27(土)	簡単なロゴタイプを作る 手順を覚えるためトレース実習 その後、 オリジナルデザイン制作	第11回 7/6(土)	UI デザイン実習 素材を組み込み レイアウト調整して完成 - 提出
第3回 5/11(土)	和文書体の基本 和文フォントの知識やルールを学ぶ 明朝体、ゴシック体の違いを 実際の制作をとおして学ぶ	第12回 7/13(土)	講評 -2 完成した UI デザインの講評を 行います。
第4回 5/19(土)	英文書体の基本 英文フォントの知識やルールを学ぶ セリフ、サンセリフ体の違いを 実際の制作をとおして学ぶ	第13回 9/7(土)	RGB から CMYK への変換 印刷物データの基礎知識を学ぶ 画像の埋め込みとリンクの 違いを学ぶ
第5回 5/25(土)	文字デザイン -1 文字にイメージを与える訓練 実習あり	第14回 9/14(土)	オリジナルロゴを組み込んだ ポスターの制作 印刷物の基本知識と 入稿データの作成方法
第6回 6/1(土)	課題 -1 ゲームロゴの制作 実習あり - 提出	第15回 9/21(土)	オリジナルロゴを組み込んだ ポスターの制作 作品提出
第7回 6/8(土)	講評 -1 完成したゲームロゴの講評を 行います。	第16回 9/28(土)	講評 -3 オリジナルロゴを組み込んだ ポスターの講評を行います。
第8回 6/15(土)	UI デザインについて レイアウトと部品について 用意した素材を使って 簡単にデザインを作成してみる	第17回 /	/
第9回 6/22(土)	UI デザイン 素材の制作 - 実習	第18回 /	/

授業形式 講義・**演習**・実験・実習実技

## 授業内容

ゲームグラフィック用の文字デザインの実習。  
文字の基礎から、その応用として文字の表情付け、  
さらに、ゲームのロゴ作りを学びます。  
また、ゲームの操作画面 -UI デザインの実習も行います。  
(この実習をとおして Illustrator の実践的テクニックの習得も行います。)  
【講師紹介】  
日本通信美術学園・東洋美術学校のイラストのインストラクター、イラストの講師として勤務。  
文科省プロジェクトの専属イラストレーター、テレビ局の美術制作、CG専門誌のライターを請け負う。

## 到達目標

実習を通し、ゲームグラフィックのレイアウト・デザインの基礎を身につける。

## 成績評価基準

学習内容、作品内容の他にも制作、学習態度等を考慮して評価される。  
講義科目：試験の評価、レポートの評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。  
100-90点：A  
89-80点：B  
79-70点：C  
69-60点：D  
59点以下：不合格

## 提出課題

課題 1…ゲームロゴの制作  
課題 2…ゲームの UI デザインの制作  
課題 3…ゲームのポスター制作

## 学生の持ち物、授業内で必要な材料など

ノートパソコン、教科書  
イラストレーター、フォトショップ  
ノート、筆記具

2019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 背景画演習応用1

授業計画進行表(前期 後期)

担当講師 佐藤竜太郎

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/10	<ul style="list-style-type: none"> <li>透視図法の基礎と応用を確認</li> <li>1年で学んだことの総合的な振り返り</li> <li>背景単体(イメージボード)での質感、質品表現</li> </ul>	第10回 6/26	<ul style="list-style-type: none"> <li>特殊な望遠圧縮のかかった構図での一点透視の路地やビル群に、違和感無くキャラを配置し作画する①</li> </ul>
第2回 4/17	<ul style="list-style-type: none"> <li>ブロックやグリッドを用いて簡略化した空間から背景を作成し、複数のキャラクターを自在に配置する</li> </ul>	第11回 7/3	<ul style="list-style-type: none"> <li>特殊な望遠圧縮のかかった構図での一点透視の路地やビル群に、違和感無くキャラを配置し作画する②</li> </ul>
第3回 4/24	<ul style="list-style-type: none"> <li>広角や望遠の写真から背景を起し、視野とレンズの画角を比較して違和感の起らない中間値で作画する</li> </ul>	第12回 /	
第4回 5/8	<ul style="list-style-type: none"> <li>構図(黄金比、分割、フレーム等)を意識しながら、総合力の高い背景を作成し複数のキャラクターを配置する</li> </ul>	第13回 /	
第5回 5/15	<ul style="list-style-type: none"> <li>特殊なパース(超広角+俯瞰/偏り)のかかった画面で、キャラ/構造物を違和感無く同一画面上に配置して作画する</li> </ul>	第14回 /	
第6回 5/29	<ul style="list-style-type: none"> <li>ビル群と自然物が融合した画面を俯瞰から広角で表現し、キャラクターを違和感無く配置する①</li> </ul>	第15回 /	
第7回 6/5	<ul style="list-style-type: none"> <li>ビル群と自然物が融合した画面を俯瞰から広角で表現し、キャラクターを違和感無く配置する②</li> </ul>	第16回 /	
第8回 6/12	<ul style="list-style-type: none"> <li>ビル群と自然物が融合した画面を俯瞰から広角で表現し、キャラクターを違和感無く配置する③</li> </ul>	第17回 /	
第9回 6/19	<ul style="list-style-type: none"> <li>前回までの課題についての講評、フォローアップと疑問点の解決</li> <li>個別指導で細部のディテールアップを図る</li> </ul>	第18回 /	

授業形式 講義・**演習**・実験・実習実技

授業内容

一年で反復練習したパースの技術を定着させながら、より高度なキャラクター込みでの背景や、パースベクティブな画面作りを使いこなせるように指導していく。総合力を底上げしながら、限られた時間内に求められるクオリティで納品出来るよう、時間配分や作画密度のコントロールを身につけ、就活～卒制の流れに置いていかれないよう確かな技術を覚えてもらう。  
【講師紹介】  
㈱日産車体 湘南工場にて車両検査部(現:品質保証部)に所属し、車両開発と完成検査業務に携わる。漫画家の森山大輔氏のアシスタントを経て独立。漫画制作、背景美術アシスタント、メカ/ガジェットデザイン等を請け負う。(『新世紀エヴァンゲリオン』『ミニスカ宇宙海賊』等の漫画版メカ、背景作画など) 主要取引先: KADOKAWA、秋田書店、竹書房、廣済堂出版 他

到達目標

透視図法の基礎を踏まえ、複雑な構図を描画できる。  
指示された画面構成・画密度を再現できるか。

成績評価基準

学習内容、作品内容の他にも制作、学習態度等を考慮して評価される。  
講義科目:試験の評価、レポートの評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。  
100-90点:A  
89-80点:B  
79-70点:C  
69-60点:D  
59点以下:不合格

提出課題

三年では質感の表現と総合力を重視していくのでラフ提出とチェックを経て、CGでのフィニッシュによる完成品としてのイラストを提出。就活用ポートフォリオに 入れられる作品を増やしていく。

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

- 筆記用具一式
- ノート、シャープペンシル、消しゴム、直線定規(15センチ程度)コピー用紙(学校で用意)をファイリングする為のA4クリアファイル
- マーカー類、作画時はPC、ペンタブレット、USBメモリー等記憶媒体