

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 イラストレーターコース)

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	業界研究			2	12			12				
	SNSマーケティング			2	10			10				
実技・演習	発想演習	●		4	48			48	48			
	Illustrator演習	●		4	48			48	48			
	デッサン	●		4	104			104	104			
	Photoshop演習	●	*	4	48			48	48		48	
	色彩学	●		4	48			48	48			
	クロッキー	●		2	24			24	24			
	イメージ構成	●		4	48			48	48			
	カットイラスト	●		4	48			48	48			
	イラストグッズデザイン	●		4	68			68	68			
	イラストディレクション	●	*	4	60			60	60		60	
	イラスト実践	●		4	68			68	68			
	デジタルイラスト	●		4	68			68	68			
	キャラクターデザイン	●		4	68			68	68			
	トレンドイラスト	●		4	4			4	4			
	商品企画1	●		4	4			4	4			
	ポートフォリオ講座	●		4	20			20	20			
	アートディレクション	●	*			4	48	48				48
	プレゼンテーション	●				4	48	48				
	商品企画2	●				4	4	4				
	セルフブランディング	●				4	4	4				
	デザイン構成4	●				4	4	4				
	映像編集	●	*			4	52	52		52		52
	イラストレータースキルアップ講座	●				4	52	52		52		
アートディレクション2	●				4	16	16		16			
プレゼンテーション2	●				4	16	16		16			
卒制ファンデーション	●				4	80	80					
卒業制作	●				8	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					
	担任課題				10	14	24					
総授業時数					902	852	1,754	776	536	108	100	

2025年度  
指導内容書

イラストレーション科イラストレーターコース 1学年

授業名 photoshop演習 (前期)

担当講師 中村彰男

授業計画進行表 (前期・後期)

回数	授業内容	回数	授業内容
第1回 4/16	<b>画像処理の基本:</b> ペンタブレットの設定 インターフェイスの説明 ウィンドウメニュー 新規ファイルの作成、保存の方法 ツールの解説とオプションバーほか ブラシツールの設定1:レガシーブラシ 演習:「実際に絵を描いてみる」保存、提出	第10回 6/25	<b>ベース基礎:</b> 1点透視、2点透視図法、分割、増殖法など 演習:「作図」スケッチブック、定規、筆記用具 提出
第2回 4/23	<b>画像処理の基本:</b> 基本のショートカットキー 調整レイヤーでの色調補正 覆い焼き、焼き込みツール 修復ブラシツール各種、ヒストリーブラシツール フィルター各種、指先、ぼかし、シャープツールほか 演習:「配布画像を使用して演習、 手描きイラストをデジタル加工する」保存、提出	第11回 7/2	<b>イラスト制作課題:</b> 「1点透視図法を用いた楽しく不思議な部屋」 保存
第3回 5/7	<b>画像処理の基本:</b> 各種選択ツールの解説 画像の切り抜き、背景のチェンジ フィルターギャラリー、ニューラルフィルターなど クリッピングマスク、レイヤーマスクほか 演習:「配布画像を使用してカラーシュ制作」保存、提出	第12回 7/9	<b>イラスト制作課題:</b> 「1点透視図法を用いた楽しく不思議な部屋」 保存、完成を提出
第4回 5/14	<b>画像処理の基本:</b> 文字ツール、レイヤースタイル 各種ロゴ作成 パターンの追加 演習:「映画風ポスター制作」保存、提出	第13回	
第5回 5/21	<b>画像処理の基本:</b> フィルターを使った素材の作り方 フェルト、デコレーション、ファー他 演習:「キラキラデコレーションアート制作」ほか 保存、提出	第14回	
第6回 5/28	<b>デジタルペイント基礎:</b> ペイント各種ツール説明 カスタムブラシの設定と登録 ブラシを定義から登録 adobe公式ブラシパレットのレイアウト変更 ブラシツールの詳細説明、選択範囲、塗りつぶしほか 着彩基礎:ハード、ソフト円ブラシ、ざらつきブラシ等 演習:「リンゴ、立方体と球体を描く」保存、提出	第15回	
第7回 6/4	<b>デジタルペイント基礎:</b> 塗り方のバリエーション アニメ、ブラシ、水彩、厚塗り、グリザイユの知識 演習:「キャラクター着彩 (カットイラスト課題使用バリエーション3〜4点」 保存、提出	第16回	
第8回 6/11	<b>デジタルペイント基礎:</b> ベースカラーの入れ方 自動選択ツールとアンチエイリアス 演習:「サンプル画像を使用して作画」保存、提出	第17回	
第9回 6/18	<b>デジタルペイント基礎演習:</b> イラスト作成 -色調補正6種類、保存、提出	第18回	

授業形式

講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実習実技

授業内容

adobe photoshopのオペレーションを基礎から学び、用途に応じたファイル形式や保存方法、適正な解像度、カラーモード、フィルター、画像処理の基本からデジタルイラスト制作まで photoshop基本的なツールを理解し、グラフィックの基礎を学びます。

講師概要

フリーランスのイラストレーターとして活動  
主にadobe photoshop illustrator clip studio paintを使用  
Sanrioグリーディングカード、バズル雑誌表紙、ほか多数

到達目標

adobe photoshopの基本ツールの習得、理解、デジタルペイントの基本スキルの習得  
演習を通じて着彩の基本を習得。ブラシの作成やカスタマイズ等イラスト制作のための準備  
データの保存やレイヤーの管理、各種ファイル形式の知識と理解を深め実制作に対応できる知識を習得

成績評価基準

各課題の評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。  
A(±) 100 ~ 90 点 課題の意図を十分に理解し、技術・アイデア等が非常に優れているもの。  
B(±) 89 ~ 80 点 課題の意図を十分に理解し、優れているもの。  
C(±) 79 ~ 70 点 課題の意図をある程度理解しているもの。  
D(±) 69 ~ 60 点 課題の意図をある程度理解しているもの。  
59点以下、制作課題未提出 不合格

提出課題

第1〜第10回:演習 授業後classroom提出 途中可  
第11〜12回:制作課題 完成を提出

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

PC ペンタブレット 筆記用具 ノート類 授業により定規、資料等

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。

演習画像データをつど配布  
毎授業終了前に次回授業予告と必要に応じ資料集め等告知

2025年度  
指導内容書

イラストレーション科イラストレーターコース 1 学年

授業名 イラストディレクション

担当講師 乙坂 広和

授業計画進行表(前期・後期)

回数	授業内容	回数	授業内容
第1回 9/2	イラストディレクションオープニング講義 ～仕事としてのイラストレーションとは？ ～イラストレーターのお仕事とは？ ～共通練習課題①出題	第10回 11/25	共通採点課題①出題 ～練習課題⑧の個人チェック
第2回 9/9	共通練習課題①の個人チェック ～個人練習課題①出題	第11回 12/2	共通採点課題①中間チェック
第3回 9/16	練習課題①の個人チェック ～個人練習課題②出題	第12回 12/20	共通採点課題①のプレゼン講評 ～共通採点課題②出題
第4回 9/30	練習課題②の個人チェック ～個人練習課題③出題	第13回 1/9	共通採点課題②の閲覧講評 ～共通採点課題③出題 ～共通採点課題①の個人チェック
第5回 10/7	練習課題③の個人チェック ～個人練習課題④出題	第14回 1/13	共通採点課題③中間チェック 共通採点課題②の個人チェック
第6回 10/28	練習課題④の個人チェック ～個人練習課題⑤出題	第15回 1/20	共通採点課題③の閲覧講評 ～この授業を終えるにあたって 2年生になったらこう動け
第7回 11/4	練習課題⑤の個人チェック ～個人練習課題⑥出題	第16回 /	
第8回 11/11	練習課題⑥の個人チェック ～個人練習課題⑦出題	第17回 /	
第9回 11/18	練習課題⑦の個人チェック ～個人練習課題⑧出題	第18回 /	

授業形式

講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実習実技

授業内容

●“仕事になるイラスト”を描けるようになってもらう。グラフィックデザイン(商業デザイン)の世界でのイラストレーターに求められているもの、必要なものを個人個人に徹底的に指導し、自覚させる。 ●グラフィックデザイナーの立場から、仕事としてのイラストというものを理解させ、描かせる。もともと持っている各人の絵の個性や世界観を大切に、仕事で使えるイラストへとステップアップさせ、さらに幅を広げ、実践レベルに引き上げる。 ●個人個人のイラストのスタイルを構築し方向性を定めさせる。 ●手描きの重要性、デジタルの重要性、そしてその使い分けを理解させる。 ●デザインやデザイナーの仕事を理解しているイラストレーターを育てる。 ●プロのイラストレーターを育てる。 ●プロのイラストレーターのセンスとプライドを育てる。

講師概要

グラフィックデザイナー  
平成18年(2006年)に個人事務所「count basic design」を設立。雑誌の誌面デザインを中心に、広告、カタログ、リーフレット、フリーペーパー、カレンダー、ロゴ制作、HPのデザインなどグラフィックデザイン全般にわたる媒体を制作。

到達目標

この授業では個人個人、毎週それぞれの生徒に必要な、それぞれの練習課題を出題・制作してもらい、イラストに個性とスタイルを作る。同時に絵柄のバリエーションを増やし、仕事が取れるイラストのレベルまで押し上げる。

成績評価基準

各課題の評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。  
A(±) 100 ～ 90 点 課題の意図を十分に理解し、技術・アイデア等が非常に優れているもの。  
B(±) 89 ～ 80 点 課題の意図を十分に理解し、優れているもの。  
C(±) 79 ～ 70 点 課題の意図をある程度理解しているもの。  
D(±) 69 ～ 60 点 課題の意図をある程度理解しているもの。  
59点以下 不合格

提出課題

共通練習課題 1 個人練習課題 8 共通採点課題 3

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

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。

Mac Book、プロジェクター

2025年度  
指導内容書

イラストレーション科イラストレーターコース 2 学年

授業名 アートディレクション1

担当講師 乙坂 広和

授業計画進行表 (前期) (後期)

回数	授業内容	回数	授業内容
第1回 4/15	アートディレクションオープニング講義 ～InDesignレクチャー①	第10回 7/1	共通採点課題 中間チェック①
第2回 4/22	InDesignレクチャー②	第11回 7/8	共通採点課題 中間チェック②
第3回 5/13	InDesignレクチャー③	第12回 7/15	共通採点課題 プレゼン 講評 (卒業生のゲスト講師参加予定) ～この授業を終えるにあたって総評
第4回 5/20	個人面談(作品チェック&ヒアリング) ～個人練習課題①出題	第13回 /	
第5回 5/27	練習課題①の個人チェック ～個人練習課題②出題	第14回 /	
第6回 6/3	練習課題②の個人チェック ～個人練習課題③出題	第15回 /	
第7回 6/10	練習課題③の個人チェック ～個人練習課題④出題	第16回 /	
第8回 6/17	練習課題④の個人チェック ～個人練習課題⑤出題	第17回 /	
第9回 6/24	共通採点課題 出題 ～練習課題⑤の個人チェック	第18回 /	

授業形式

講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実習実技

授業内容

2年生前期と言う一番大事なこのタイミングで、新ためて何をしたいのかを生徒本人達にしっかりと考えさせ、そのために何を制作すれば良いのかを一緒に考え、毎週ディスカッションを重ねながら個々に課題を出題する。そして、卒業後にイラストを描きたいのか、デザインをしたいのか、漫画を描きたいのか、キャラクターを作りたいのか、ゲーム系の仕事をしたいのか、などなど、生徒それぞれが目指す職種に就くための「ポートフォリオ作り」と「スキル磨き」がこの授業の目的であるので、そのポートフォリオ制作のために「InDesign」の使い方、カンとコツを最初の3回でレクチャーする。

講師概要

グラフィックデザイナー  
平成18年(2006年)に個人事務所「count basic design」を設立。雑誌の誌面デザインを中心に、広告、カタログ、リーフレット、フリーペーパー、カレンダー、ロゴ制作、HPのデザインなどグラフィックデザイン全般にわたる媒体を制作。

到達目標

クリエイティブ系の職種では「ポートフォリオ」が重要で、その職業に就くために自分をアピールする最大の武器になるものである。この授業では、ポートフォリオの方向性を整えながら個人個人の掲載作品のレベルを上げる事が到達目標である。

成績評価基準

各課題の評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。  
A(±) 100 ～ 90 点 課題の意図を十分に理解し、技術・アイデア等が非常に優れているもの。  
B(±) 89 ～ 80 点 課題の意図を十分に理解し、優れているもの。  
C(±) 79 ～ 70 点 課題の意図をある程度理解しているもの。  
D(±) 69 ～ 60 点 課題の意図をある程度理解しているもの。  
59点以下 不合格

提出課題

個人練習課題 5 共通採点課題 1

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

Adobe InDesignがインストールされたノートパソコン

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。

Mac Book、プロジェクター(プロジェクターは第1回～第3回のレクチャー、最終日の第12回のプレゼンで使用)

2025年度  
指導内容書

イラストレーション科イラストレーターコース 2 学年

授業名 映像編集

担当講師 まつばらあつし

授業計画進行表(前期・後期)

回数	授業内容	回数	授業内容
第1回 4/17	<p>★体験授業</p> <p>■何ができるのかどんなことが可能なのかを操作をしながら説明する</p> <p>■Adobe AfterEffect の基本的な使い方をハンズ・オンで試す</p> <p>■サンプルデータで「描いた絵を動かす」練習をする</p>	第10回 6/26	<p>■動くイラスト・アニメーションを作ろう 2</p> <p>■企画書などを元にして制作開始</p> <p>■キャラクター作成や背景、BGM、セリフなどサウンド関係や動画のまとめ方、編集方法を「premiere」を使って試してみる</p>
第2回 4/24	<p>■まずは動かしてみよう 1</p> <p>■配布データ(キャラクターやオブジェクト)を使ってまずは動かす練習をしてみる</p> <p>■動かすことができたら保存してムービーとして書き出す練習</p> <p>■とりあえずは「つくってみる!」</p>	第11回 7/3	<p>■動くイラスト・アニメーションを作ろう 3</p> <p>■企画に基づいた動画作成</p> <p>■疑問点や質問などがあればフォロー</p> <p>■様子を見ながら随時アドバイスやフォロー</p>
第3回 5/8	<p>■まずは動かしてみよう 2</p> <p>■今一度配布データで動かす練習をし今度は動きの質や変化をつけることを練習する</p> <p>■保存してムービーとして書き出しみんなで観ながら講評(課題として提出)</p>	第12回 7/10	<p>■動くイラスト・アニメーションを作ろう 4</p> <p>■企画に基づいた動画作成</p> <p>■疑問点や質問などがあればフォロー</p> <p>■様子を見ながら随時アドバイスやフォロー</p>
第4回 5/15	<p>■まずは動かしてみよう 3</p> <p>■完成度を高めるタイトルやエフェクトの練習</p> <p>■保存してムービーとして書き出し、観ながら講評</p> <p>■書き出すとき、あるいは編集のツールとしての「premiere」の使用と連携を考へてみる(用途の違いを明確に理解する)</p>	第13回 7/17	<p>■作品完成と提出・講評</p> <p>■作成した作品を動画として提出しみんなで鑑賞・ディスカッションと講評</p> <p>■卒業制作に向けてのアドバイスなど</p> <p>■この最終提出物で成績評価する</p>
第5回 5/22	<p>■キャラクターを動かす手段 1</p> <p>■レイヤー分けされたキャラクターを動かす方法</p> <p>■まずは眼パチと口パク(可能であれば課題として提出)</p>	第14回	
第6回 5/29	<p>■キャラクターを動かす手段 2</p> <p>■レイヤー分けされたキャラクターを動かす方法を手足やボディなどを動かしてキャラクターをイキイキと動かすための考え方やテクニックなど(可能であれば課題として提出)</p>	第15回	
第7回 6/5	<p>■アニメーションを考えよう 1</p> <p>■期末の最終課題として「動くイラストレーション」「アニメーション」の作成</p> <p>■様々なアニメーションを知る</p> <p>演出する・観せ方などの研究</p> <p>■モーショングラフィクスという考え方</p>	第16回	
第8回 6/12	<p>■アニメーションを考えよう 2</p> <p>■期末の最終課題として「動くイラストレーション」「アニメーション」の作成</p> <p>■サウンドとのシンクロなど</p> <p>■企画からスタートする</p> <p>■アニメーションのワークフロー</p>	第17回	
第9回 6/19	<p>■動くイラスト・アニメーションを作ろう 1</p> <p>■今まで学習してきたことを踏まえて短い「動画作品」を作成する、そのための準備</p> <p>■アイデア出し・企画書・ラフスケッチなど自分の好きなスタイルで企画を出して作成開始(企画内容を課題として提出)</p>	第18回	

授業形式

講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実習実技

授業内容

- 対象学生:自分の絵を動かしたい・動くイラストを作ってみたい・イラストにあったイメージムービーや動画作品を作成したい・キャラクターを動かすアニメっぽい動画編集をしてみたい学生
- 「PremierePro」や「AfterEffects」を使った動画編集のスキルや考え方を学びアニメーションやモーショングラフィクスに関する知識やテクニックを勉強し「自分が描いた絵やデザインを動かしたい」という根源的な欲求を満たすための勉強や技術の習得を目指す
- 動画作成・編集というテクニックを通して、アニメーションや動画の考え方やワークフローを知り卒業制作や今後の制作活動に役立てる
- 多くの人に「動く絵やグラフィックス」の面白さ、楽しさを伝えることができるような「作品」づくりを目指す

講師概要

イラストレーター・アニメーション作画/演出/絵コンテ・芸術系大学&専門学校講師・映画TV役者  
映画制作現場&アニメーターとしての経験を元に、イラストやアニメーションの作画や作成、演出などの講義を学校や職業訓練校などで行う 京都芸術大学通信教育芸術学部 芸術教養学科在学中

到達目標

- ・学生自身が描いたイラストレーションを「PremierePro」や「AfterEffects」を使い動くイラストレーション、あるいはアニメーションを作成できるスキルや考え方を身につける
- ・デザイン要素の強いモーショングラフィクスの作成で動くグラフィックを作る
- ・動画編集を通じて、全体の構成やストーリーの組み立てや演出など考えて実行することを覚える

成績評価基準

各課題の評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。  
A(±) 100 ~ 90 点 課題の意図を十分に理解し、技術・アイデア等が非常に優れているもの。  
B(±) 89 ~ 80 点 課題の意図を十分に理解し、優れているもの。  
C(±) 79 ~ 70 点 課題の意図をある程度理解しているもの。  
D(±) 69 ~ 60 点 課題の意図をある程度理解しているもの。  
59点以下 不合格

提出課題

- ・課題の内容に応じたムービーの制作(4回予定)
- ・必要に応じての企画書や絵コンテの提出 (1回予定)
- ・最終課題としての「作品」の制作と提出

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

- ・パソコン ・Adobe CC (「Photoshop」「Illustrator」「PremierePro」「AfterEffects」)
- ・描くためのツールはレイヤーを分けて作画可能なもの「Photoshop」あるいは「clipstudio」

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。

- ・プロジェクター ・DVDドライブ