

# イラストレーション専攻

※2025年度実績

教科目		概要	1年次	2年次
	デザイン演習 I	デザインに必要な平面構成の基礎の理解と技術練習。レイアウトの感覚を養い、デジタル処理を踏まえたデザインの基礎を学ぶ。	○	
	イラスト基礎	プロのイラストレーターにテクニックを学び、アクリル絵具や透明水彩絵具など基礎的な画材を把握する。画材や素材を研究し、自身の作家性を高める。典型的なイラストの制作法を理解する。	○	
	デッサン I	基本的な形態の把握と描き方を学ぶ。静物、石膏像、人物を鉛筆や木炭で描画し、確かなデッサン力を養う。	○	
	イラストテクニック I	果物、料理、機械などを「本物よりもリアルに」描く技術を学ぶ。パステル・アクリル絵具(透明・不透明)を用いて簡単なものから練習し習得する。	○	
	クリエイティブワーク I	イラストレーションの役割やデザインの現場において、より魅力的かつ人に伝わるビジュアル制作を学習する。イラストレーターとしてのワークフローなど、イベントを想定した制作物を通してデザインとイラストレーションの関係性などを含めて取得する。	○	
	DTP演習 I	DTPの基礎を身につけ、デザイン業界において即戦力となる能力の習得を目指す。パスワークを中心に、Illustratorの基礎を習得する。	○	
	デジタルイラスト I	ペンタブレットを用いて、CLIP STUDIO PAINTによるデジタルイラスト制作の基礎を学ぶ。人物描き分け・背景パースの課題を通して描画力をつける。	○	
	イラストレーション演習	新聞、雑誌、ポスター、パンフレット等の広告媒体で使用するイラストレーションの役割を理解し、クライアントや読み手を意識した表現方法や技術を学ぶ。独りよがりではない、受け手にメッセージがしっかりと届くイラスト表現を身につける。コンペに積極的に取り組む。	○	
(選択科目Ⅰ)	デッサンⅡ	静物デッサンを中心に、稜線と面による構築の意識、空間認識と理論を総合的に理解しながら制作する。裸婦デッサン、人物クロッキーの課題をはさみ、人物描画力をつける。		各選択科目より1科目ずつ選択(合計5科目)
	DTP演習Ⅱ	Illustratorの基礎操作を踏まえ、Photoshopの基礎を学ぶことでDTPワークフローを把握する。また具体的な印刷媒体制作の基礎を習得する。		
	デザイン演習Ⅱ	広告制作の基本を実践に即した形で行う。頭脳でイメージする事の見える化・PC作業による具現化をするための資料集め・アイデア出し・コンセプトメイキング・ラフレイアウト・PCによるレイアウト・効果的なフォント選びなど、基本的な技術を学ぶ。		
(選択科目Ⅱ)	デジタルイラストⅡ	クライアントとのやりとりを想定し、文面にてラフ画制作から完成までをオーダーに沿って行う。オーダー内容は選択した小説または映画をもとに、デジタルで一枚の装丁イラストを制作する。		
	パッケージデザイン	市場に出回っているパッケージにはどのような種類(構造・包装材料・印刷方式等)と機能(情報伝達・商品保護・可搬性等)があるのか学習し、パッケージデザインが消費者に対して果たしている役割について理解する。		
	プリントワーク	版画のさまざまな技法を体験する。フローラージュ、ドライポイント、コラグラフ、木版リトグラフ、シルクスクリーンなど、版の仕組みを理解しながら学ぶ。		
	日本画演習Ⅰ	日本画に関する基礎的な知識と、日本画材の使い方の習得。岩絵具を使い、膠で溶く本格的な日本画を体験する。金箔や絹への着彩など、応用的な表現方法も習得する。		
(選択科目Ⅲ)	UIXデザイン	ゲーム会社にて2Dグラフィッカーにとって必須の仕事であるゲームUI(ユーザーインターフェイス:ゲームにおいてはボタンやスペックなどを表記する操作に関わる基本画面のこと)制作に必要な技術を習得し、ゲーム会社への就活力を強化する。Photoshopを主に使用し、エフェクトなどゲーム制作でのスキルも伸ばす。		
	クリエイティブワークⅡ	長期に渡る自主制作プロジェクトをデザインする。展示計画を立て、プレゼンテーションを行い、スケジューリングを通して企画を実現させるノウハウを学ぶ。ポートフォリオのブラッシュアップも平行して行う。		
	DTP演習Ⅱ	Illustratorの基礎操作を踏まえ、Photoshopの基礎を学ぶことでDTPワークフローを把握する。また具体的な印刷媒体制作の基礎を習得する。		
(選択科目Ⅳ)	ウェブトゥーン演習	ウェブトゥーンの制作を通して、コミックイラスト風のカラーキャラクターイラストレーション制作について学ぶ。タテ読みコミックの分業制作についても理解を深める。		
	DTP演習Ⅱ	Illustratorの基礎操作を踏まえ、Photoshopの基礎を学ぶことでDTPワークフローを把握する。また具体的な印刷媒体制作の基礎を習得する。		
	クリエイティブワークⅡ	長期に渡る自主制作プロジェクトをデザインする。展示計画を立て、プレゼンテーションを行い、スケジューリングを通して企画を実現させるノウハウを学ぶ。ポートフォリオのブラッシュアップも平行して行う。		
(選択科目Ⅴ)	クリエイティブワークⅡ(ゲーム・デジタルコンテンツ系)	ゲーム系・デジタルアート系進路の学生に対して、ポートフォリオ制作とオリジナル作品の制作指導を行う。ゲーム会社で即戦力として雇用可能な実力を養いプレゼンテーションする。		
	デザイン演習Ⅱ	広告制作の基本を実践に即した形で行う。頭脳でイメージする事の見える化・PC作業による具現化をするための資料集め・アイデア出し・コンセプトメイキング・ラフレイアウト・PCによるレイアウト・効果的なフォント選びなど、基本的な技術を学ぶ。		
	デッサンⅡ	静物デッサンを中心に、稜線と面による構築の意識、空間認識と理論を総合的に理解しながら制作する。裸婦デッサン、人物クロッキーの課題をはさみ、人物描画力をつける。		
(選択科目Ⅵ)	オリジナルイラスト	アナログでは主にアクリル絵具を使い、中型サイズの作品を制作する。下地材、素材、技法を研究しオリジナルな表現力を高める。また、構図・空間を意識したより魅力的な作品への発展を目指す。コンペ入賞を狙った作品づくりをする。デジタルでは主にCLIP STUDIO PAINTの基本的な使用方法と特性を学ぶ。人物のプロポーシオンや構図・空間を意識したより魅力的な作品への発展を目指す。アナログ、デジタルどちらの場合も実践的に学ぶ。		各選択科目より1科目
(選択科目Ⅶ)	デジタルワーク演習	クライアントとのやりとりを想定し絵柄寄せ版權イラスト制作依頼を前提に制作に取り組む。絵柄の要素(線、塗り)の特徴を捉え、構図を考えて要望に合った制作ができているか。課題に沿ったイラスト制作に必要な技術を身につける。「絵柄寄せ」手法を習得する。		
	キャラクターデザインⅠ	キャラクター制作にあたり、取材・企画立案から進め、クライアントのニーズに応えるデザインを理解する。キャラクター系のコンペに積極的に対応する。		

科目Ⅱ 演習Ⅱ	マンガ制作演習Ⅰ	漫画の基本的な技法の練習とストーリーの根幹をなすテーマ(あるいは動機)の決定に力点を置く。短編漫画のネーム(ラフ)から仕上げまでを通じて、漫画制作の基本的な流れを学び、画力・構成力の向上を目指す。
	油彩画演習	水溶性油絵具デュオを使い、イラストレーション表現における油彩画技法の可能性を探る。油絵具の特徴、油彩画の構造、キャンバスサイズ、用具などの基礎を理解し、アクリルとの混合技法を習得する。希望者には、道展U21コンペに向けた油彩作品制作を取り組む。
(選択科目Ⅲ) 応用技術演習Ⅲ	3DCG	ゲーム業界において重視されているblenderの基本操作を習得する。
	ブックデザイン	ZINE(小冊子)の制作を通してデザインやページネーションなどイラストレーションがより魅力的に見えるような冊子制作を目指す。就職活動用のオリジナルポートフォリオの対応も含めた自己PRツールとしてのZINEやオリジナル作品集として販売出来る小冊子制作が出来るスキルを高める。
	リアルイラスト演習Ⅱ	エアブラシを活用し、より精巧なリアル感を追及したイラストを制作する。完成した原画をビジュアルに用いて雑誌の表紙をデザインし、ポートフォリオの充実を図る。
(選択科目Ⅰ) 総合技術演習Ⅰ	デジタル空間表現	クリップスタジオのパス定規の活用を深め、背景や室内空間などを恰好良く描けることを目標とする。空間内における人物の魅力的な配置や、奥行きのある絵作りについても学ぶ。
	DTP演習Ⅲ	ページ編集ソフト(InDesign)の基礎を学び、冊子デザインの基礎を習得する。セルフプロモーションツールとしての小冊子などを制作する。
	デザイン演習Ⅲ	ポスターやフライヤー、中吊広告などの具体的な媒体制作を通して、広告紙面のデザインを学ぶ。
	銅版画演習	銅版画でイラストレーションを制作し、表現技法の幅を広げる。銅版画という古典的な印刷技術は作品に独特なテクスチャーをもたらし、その特異な表現効果から質の高い独創的な作品を作り上げることができる。コンペや卒業制作などにも目的意識を持って取り組む。
(選択科目Ⅱ) 総合技術演習Ⅱ	モーションキャラクター演習	背景込みでラフを制作し、構図や衣装デザインの指導後、Live2Dでキャラクターにモーションを付ける。進捗に応じて背景の動きにも取り組む。Vtuberモデル制作を希望する場合は、背景を省略し、モデルのモーション制作に集中して取り組む。キャラクターにモーションを付けるの習得を目指す。
	デザイン演習Ⅲ	ポスターやフライヤー、中吊広告などの具体的な媒体制作を通して、広告紙面のデザインを学ぶ。
	DTP演習Ⅲ	ページ編集ソフト(InDesign)の基礎を学び、冊子デザインの基礎を習得する。セルフプロモーションツールとしての小冊子などを制作する。
	キャラクターグッズデザイン	キャラクターの基本的な概要を理解し、個性的で広く一般に受け入れられるバランスの良いキャラクターを追求し、多数のアイデアの中から作成する。さらに、商品化、広告やグッズ展開など、お客様のニーズに合わせたバリエーションゆたかなキャラクターを最終的に企画書レベルで設定、制作し、コンペなどにも積極的に参加する。
(選択科目Ⅲ) 総合技術演習Ⅲ	オリジナルキャラクター演習	ゲームイラストに関するレクチャーを行い、目指す進路や作風に合わせて具体的な制作目標を設定し、作品制作を行う。個々の作品に関して制作過程でもアドバイスを受け、高い完成度を目指す。
	Web広告デザイン	Webバナー広告に必要なIllustrator・Photoshop等の制作知識、マーケティング等、情報精査の知識を身に付ける実務で使えるWebバナー制作の基礎知識を身につける。
	ブックデザイン	ZINE(小冊子)の制作を通してデザインやページネーションなどイラストレーションがより魅力的に見えるような冊子制作を目指す。就職活動用のオリジナルポートフォリオの対応も含めた自己PRツールとしてのZINEやオリジナル作品集として販売出来る小冊子制作が出来るスキルを高める。
	パッケージデザイン	市場に出回っているパッケージにはどのような種類(構造・包装材料・印刷方式等)と機能(情報伝達・商品保護・可搬性等)があるのかを学習し、パッケージデザインが消費者に対して果たしている役割について理解する。
(選択科目Ⅳ) 総合技術演習Ⅳ	デジタルイラスト	就職活動やSNSで注目を集められるような作品の制作を目標に画力アップに励み、デジタルスキルを高める。
	Live2Dキャラクター	vtuber用のキャラクター制作を行う。基本はキャラクター制作、Live2Dの基本操作の説明、パーツ分けの説明、イラストを立体的に見せるテクニック(動き)の説明。Live2Dキュビズムにてキャラクターを動かすためのイラストの制作方法を学び2Dイラストを立体的に見せるための知識を深める。
	コンセプトメイキング	コンセプトの組み立て方・考え方を重点的に扱い、目標(ゴール)を設定することの重要性を学修する。設定したコンセプトや目標(ゴール)は、デザインの制作意図を第三者へ伝え方を学ぶためにも活用する。設定したコンセプトを活用し、制作するデザインがより効果的に伝わるものとなるようブラッシュアップを行う。
	イラスト表現演習	将来、作家として活動する場合の制作プロセスについて学ぶ。画材や素材、表現方法を研究し、作品制作における工程を学び、作家性を高める。グループワークで企画を立案し、イラストを描くパネルから制作を進め、校外のギャラリーを借りて展示を行う。
(選択科目Ⅴ) 総合技術演習Ⅴ	3DCG	Blender(3DCG制作ソフト)の基本操作を学ぶ。オリジナルデザインのキャラクターをモデリングできる技術と知識を習得する。
	デザイン演習Ⅲ	ポスターやフライヤー、中吊広告などの具体的な媒体制作を通して、広告紙面のデザインを学ぶ。
	DTP演習Ⅲ	ページ編集ソフト(InDesign)の基礎を学び、冊子デザインの基礎を習得する。セルフプロモーションツールとしての小冊子などを制作する。
	シルクスクリーン演習Ⅱ	グッズにも展開しやすい、布に印刷する水性シルクスクリーン印刷を習得。作業工程(版下・製版・印刷・落版)、基本技術の習得。道展U21に向けた多色刷りの中型作品も制作。充実した作品に仕上げ出品し、受賞を目指す。
(選択科目Ⅰ) 専門技術演習Ⅰ	デジタル表現演習	ゲームイラストに関するレクチャーを行い、目指す進路や作風に合わせて具体的な制作目標を設定し、作品制作を行う。個々の作品に関して制作過程でもアドバイスを受け、高い完成度を目指す。
	WebデザインⅡ	実践的なHTML・CSSコーディングの技術を身につける。HTMLの構造・記述ルール、Webサイトのレイアウト・デザインをつかさどるCSS(スタイルシート)の役割と使い方を理解して、コーディングすることでWebサイトデータを作り上げる。
	イラストテクニックⅢ	大型作品制作に対する考え方、制作の流れを学ぶ。道展U21やターナーアワードなどのコンペに出品する目的も含め、オリジナリティの追求とクオリティの向上、長期制作でのスケジュール管理能力の習得を目指す。
	絵本表現演習Ⅱ(企業連携)	幼児、小学生低学年を対象とした絵本の制作。uhf「おはようのおはなし」放映を意識し、過去放送作品を参考にしながらも、子供が喜ぶ絵本を研究して、明るく楽しいオリジナルストーリーを作成。絵本作りを通して絵本を描く楽しさ、面白さ、読んでもらう事の喜びを知り、絵本作家を目指す。
	ウェブトゥーン演習	ウェブトゥーンの制作を通して、コミックイラスト風のカラーキャラクターイラストレーション制作について学ぶ。タテ読みコミックの分業制作についても理解を深める。

ずつ選択(合計3科目)

各選択科目より1科目ずつ選択(合計5科目)

各選択科目

専門技術演習Ⅱ (選択科目)	リアルイラスト	エアブラシを活用し、より精巧なリアリティーを追求。完成したイラストをビジュアルに用いて、雑誌の表紙などをデザインする。広告媒体としてのリアル表現の役割を学びながら自分の限界に挑戦する。存在感、説得力、訴求力をアップさせ「書店で手に取りたくなるような表紙」を目指す。		
	エディトリアルイラスト演習	新聞、雑誌、ポスター、パンフレット等の広告媒体で使用するイラストレーションの役割を理解し、表現方法や技術を習得。アイデア出しやイメージの膨らませ方をトレーニングし、クライアントや読み手を意識したイラストを制作する。		
	日本画演習Ⅱ	日本画材の基本的な使い方、表現方法を学ぶ。日本画の歴史、成り立ちを学び、古今の代表的な作品に触れることで多様な表現を知る。授業で学んだ画材や技法を自分の表現に取り入れる。団扇や巻物などに仕立てることで、作品の実用性や装飾性も考える。		
	デッサンⅡ	静物デッサンを中心に、稜線と面による構築の意識、空間認識と理論を総合的に理解しながら制作する。裸婦デッサン、人物クローッキーの課題をはさみ、人物描画力をつける。		
専門技術演習Ⅲ (選択科目)	UI/UXデザイン	ゲーム会社にて2Dグラフィッカーにとって必須の仕事であるゲームUI(ユーザーインターフェイス:ゲームにおいてはボタンやスペックなどを表記する操作に関わる基本画面のこと)制作に必要な技術を習得し、ゲーム会社への就活力を強化する。Photoshopを主に使用し、エフェクトなどゲーム制作でのサブスキルも伸ばす。		
	ステーションナリープランニング	実際にステーションナリーグッズの市場調査を行い、報告書を作成する。そのリサーチ結果を踏まえ、ステーションナリーの企画デザインを行い、企画書に基づいたダミーサンプルを制作する。実践的かつ訴求力のある企画の立案を行う。		
	ビジュアル演習Ⅱ	自身のイラストレーション・デザインをより良く伝えるための制作技術・プレゼンテーションの指導を実践に即した形で行う。適性や目的に合わせたイラストレーション・デザインを制作する為のコンセプトメイキング・ビジュアル制作・提案を現場の流れを仮想し制作する。		
	マンガ制作演習Ⅱ	漫画家を志望する学生を対象に、漫画家として必要な知識やプロへの道を学ぶ。連載経験を持つ漫画家が指導し、出版社やwebマンガ誌への投稿を目的としたプロット・ネーム制作のコツ、デジタル・半デジ仕上げなど実践的な製法も学ぶ。		
	油彩画演習	1年後期から継続し、ホルベインアクリルカラー「デュオ」(水溶性油絵具)を使い、イラストレーション表現における油彩画技法の可能性を探る。油彩具の特徴、油彩画の構造、キャンバスサイズ、用具などについてレクチャーを行う。		
	進級制作	1年次の集大成として、B2サイズの中型作品(アナログ)A2サイズの中型デジタル作品のどちらか選択。8種の選択課題(デッサン、広告デザイン、マンガ制作、ブックデザイン、リアルイラスト、パッケージデザイン、グッズデザイン、キャラクターデザイン、から2つ選択)の計3課題に挑戦する。	○	
	卒業制作	イラストレーション専攻で学んだ2年間の集大成を卒業制作とする。業界のニーズに応えるテーマ・コンセプトを設定し、画材・素材・描法・作品サイズ・点数・展示案を考えて企画書にまとめ、スケジュールを意識して個性的かつ完成度の高い作品を仕上げる。		○
一般教養	英語	初歩的な英語の運用能力を養う。	○	
	一般教養Ⅰ	美術鑑賞・就職ガイダンス等、社会人として求められる基礎教養・知識を広く学ぶ。	○	
	一般教養Ⅱ	卒業後の生活設計を意識した、社会人としての過ごし方を学ぶとともに、「前に踏み出す力」「考え抜く力」「チームで働く力」などの社会人基礎力について意識を高める。		○
	前期課題制作Ⅰ	夏季休業中に各種コンペに取り組み入賞実績を作る。また、イラストレーション作品が使われる媒体を収集し研究することでイラスト表現の幅を広げる。	○	
	前期課題制作Ⅱ	夏季休業中に各種コンペに取り組み入賞実績を作る。また、イラストレーション作品が使われる媒体を収集し研究することでイラスト表現の幅を広げる。		○
	後期課題制作	冬期休業中に進級制作に備え、進級課題のラフスケッチ制作や、必要な資料を収集しまとめる。	○	
	セルフプロモーション	志望業界に向けたポートフォリオ(自己PR作品集)に入れる作品制作を行い内容を充実させる。また、コンペなども積極的に取り組む。	○	
	キャリアプランニングⅠ	さまざまな業界を研究しイラストが使われている仕事の流れなどを知り、デザインとの関わりを学ぶ。ビジネス能力検定ジョブパス3級取得に対応。	○	
	キャリアプランニングⅡ	履歴書・エントリーシート・ポートフォリオ(作品集)等の就職活動必須ツールの準備、筆記試験対策、面接・プレゼンテーション対策など、デザイン業界の採用試験について傾向と対策を学ぶ。	○	
	キャリアプランニングⅢ	各業界を知り、研修、訪問などを通して実社会をより深く知る事で仕事を理解し就職活動につなげて行く。応募企業に評価してもらうためのポートフォリオのレベルアップを図る。		○
	キャリアプランニングⅣ	就職活動において、履歴書添削・面接練習・ポートフォリオ指導等の就職サポートを行い、内定獲得を目指す。		○
	業界研究	業界内の職種・組織の構成・採用側が求める人物像等についてリサーチするとともに、各自が希望する業種・職種について理解を深め、就職活動を進めていく上での目標を具体化していく。インターンシップ(企業研修)の事前指導も実施。		○
	総履修単位時間		1,200	1,200
	取得目標資格	在学時:色彩士検定、ビジネス能力検定ジョブパス、Photoshopクリエイター能力認定試験、Illustratorクリエイター能力認定試験など		

より1科目ずつ選択(合計3科目)

※1年間で1,200単位時間、2年間で2,400単位時間学びます。

(2026年度入学生から単位制に変更になります。授業時間については、1年間で900単位時間、2年間で1,800単位時間となります)

※時勢や企業のニーズにより、内容が変更になることがあります。