

2025年度 コミックイラスト専攻 シラバス					
授業名	視覚伝達論	学年	1	単位数	2（前期2）
授業目的	五感による情報伝達の仕組みを考え、表現者として自身の魅力を伝えるためのコミュニケーション能力と自己プロデュース力（マーケティング思考）を養う。				
授業概要	言葉や文章によるバーバルコミュニケーションと、視覚等で伝えるノンバーバルコミュニケーションの違いを理解する。五感を使った表現方法やデザインの基礎を学び、最終的に自分の価値を伝えるコンセプト設計を行う。				
教科書	レジュメ（プリント）	成績評価	出席率80%以上を前提とし、期末試験（50%）および小レポート・課題（50%）にて評価。五感による情報伝達の違いを理解し、自己のコンセプト設計が論理的にできているかを評価基準とする。		
備考	授業時間外に以下の学習を行うことが求められる。【予習】次回のテーマに関連するリサーチや、デザインの課題を出す。【復習】授業で学んだデザインの法則を、自分の日常生活や、視聴したアニメ・映画を振り返って分析し、発見をノートにまとめること。				
担当教員	小泉亮	実務経験	○		
実務内容	ミュージカル・ダンスの舞台制作、振付・演出の実務経験を持つ。その過程において、広報物（フライヤー・チケット）のグラフィックデザインや、舞台美術・衣装デザイン等も取り組んでいる。				

前 期		後 期	
1	自己紹介とコミュニケーションの定義	1	
2	バーバル(言語)とノンバーバル(非言語)の基礎	2	
3	五感 聴覚からくるコミュニケーション	3	
4	五感 嗅覚と味覚からくるコミュニケーション	4	
5	五感 触覚からくるコミュニケーション	5	
6	五感 視覚からくるコミュニケーションと視覚実験	6	
7	広告とデザイン 人の心を動かす仕組み	7	
8	デザインの面白さ 色彩心理（色）とレイアウト（形）	8	
9	プレゼンテーションの仕方	9	
10	マーケティング思考①:コンセプトと顧客	10	
11	コンセプト作成実践①:ターゲット(WHO)を絞り込む	11	
12	コンセプト作成実践②:提供できる価値・強み(WHAT)	12	
13	コンセプト作成実践③:価値を届ける手段・メディア(HOW)	13	
14	1人1人のコンセプト設計	14	
15	講義のまとめと、筆記試験	15	
		16	

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2026年度 コミックイラスト専攻 シラバス					
授業名	色彩構成	学年	1	単位数	後期2
授業目的	色に関しての知識習得				
授業概要	色彩に関する基本的な知識と配色による色彩心理を学び、イラストに生かせるようにする。				
教科書	永岡書店 色彩ガイドブック	成績評価	授業への参加度(50%)・提出課題の内容・採点(25%)・テストの得点(25%)。出席15～13回でB、12～11回でC、出席は5回欠席、テスト・作品未提出で単位認定不可		
備考	講義形式、数回のテストを行う。課題出題の際は授業内で自主的に打合せを行い、完成させて提出。打合せがない場合や居眠りは減点とする。授業外での復習・テストの得点、イラスト課題の評価によりAとする。				
担当教員	鵜沼 東子	実務経験	○		
実務内容	高等学校教諭専修免許状(美術)あり。カラーセラピスト資格。 絵画教室講師・児童指導員・高校美術教員・小学校支援員として4年間実務経験あり。				

前 期		後 期	
1		1	カラーリサーチ 色の仕組み① 基本の3原色等
2		2	色の仕組み②
3		3	色の仕組み③ 確認テスト I
4		4	色の心理
5		5	色のイメージ 確認テスト II
6		6	配色技法
7		7	配色演習 I イラスト制作
8		8	
9		9	
10		10	提出 ↓
11		11	配色演習 II イラスト制作
12		12	
13		13	
14		14	提出 ↓
15		15	まとめテスト
16		16	まとめテスト解答

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2025年度 コミックイラスト専攻 シラバス				
授業名	ソーシャルコミュニケーション	学年	1	単位数 前期2、後期2
授業目的	ビジネスマナーの習得			
授業概要	社会人基礎能力の向上、マナーや言葉遣いの習得、就職意識の向上、ビジネス能力検定3級資格取得。			
教科書	ビジネス能力検定3級テキスト	成績評価	出席率・授業態度・復習(50%)、期末テストの得点(50%)。出席は前期後期それぞれ5回欠席、期末テスト未受験で単位認定不可	
備考	講義形式、期末テストを行う。授業態度で居眠りは減点とする。出席率、授業外での復習、テストの得点の評価による。A(100～85)、B(84～70)、C(69～50)、D(49以下)、E(単位未修得)の5段階評価。			
担当教員	山田 淳一	実務経験	○	
実務内容	ホテル業界でフロントの接客業を約7年間勤務後、総務部人事・財務を約15年間勤務。人事では、採用担当の業務に携わる。			

前 期		後 期	
1	ソーシャルコミュニケーションの必要性	1	仕事への取り組み方
2	キャリアと仕事へのアプローチ	2	ビジネス文書の基本
3	仕事の基本となる8つの意識	3	ビジネス文書の基本
4	仕事の基本となる8つの意識	4	電話応対
5	コミュニケーションとビジネスマナーの基本	5	統計・データの読み方・まとめ方
6	コミュニケーションとビジネスマナーの基本	6	情報収集とメディアの活用
7	指示の受け方と報告、連絡・相談	7	会社を取り巻く環境と経済の基本 ビジネス用語の基本
8	話し方と聞き方のポイント	8	B検定 過去問題に取り組む
9	特別授業	9	B検定 過去問題に取り組む
10	話し方と聞き方のポイント	10	B検定 過去問題に取り組む
11	来客対応と訪問の基本マナー	11	B検定 過去問題に取り組む
12	来客対応と訪問の基本マナー	12	租税教室 後期期末試験
13	会社関係での付き合い	13	就職活動に向けての準備、心構え 企業研究
14	仕事への取り組み方	14	自己分析
15	前期期末試験	15	自己PR
		16	自己PR
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 コミックイラスト専攻 シラバス					
授業名	デザイン基礎	学年	1	単位数	前期1、後期1
授業目的	デザインの基礎を学び、今後の作品制作に活かすデザイン力を身につける。				
授業概要	色と形の基本的な理解を深め、基礎造形の効果を学ぶ。また基礎構成する力を伸ばす。イラスト等の作品制作に活かす。				
教科書	テキスト『BasicDesign』	成績評価	授業への参加度(50%)・提出課題の内容・採点(40%)・進級制作の採点による評価(10%)。出席15～13回でB、12～11回でC、5回欠席で単位認定不可とする。		
備考	各回の講義につき、課題を設ける。授業内では必ず打合せの時間を自主的に確保し、課題の制作を進めること。打合せがない場合、居眠りは参加度の減点対象となる。提出物はすべて完成させて提出する事。授業への参加姿勢・作品の評価・採点によりAを与える。				
担当教員	鵜沼 東子	実務経験	○		
実務内容	高等学校教諭専修免許状(美術)・カラーセラピスト資格あり。 絵画教室講師・児童指導員・高校美術教員・小学校支援員として4年間実務経験あり。				

前 期		後 期	
1	ガイダンス(授業内容説明・目標)	1	平面構成(イメージ)①
2	基礎造形(点・線・面) 構成の要素	2	平面構成(イメージ)②
3	基礎造形(分割・比率) 構成と心理	3	平面構成(イメージ)③
4	単化①	4	平面構成
5	単化②	5	平面構成
6	単化③	6	平面構成
7	点による平面構成①	7	進級制作
8	点による平面構成②	8	進級制作
9	点による平面構成③	9	進級制作
10	線による平面構成①	10	進級制作
11	線による平面構成②	11	進級制作
12	線による平面構成③	12	進級制作
13	平面構成(パターン・ユニット)①	13	デザイン系の公募
14	平面構成(パターン・ユニット)②	14	デザイン系の公募
15	平面構成(パターン・ユニット)③	15	デザイン系の公募
		16	デザイン系の公募
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 コミックイラスト専攻 シラバス					
授業名	デザイン基礎	学年	1	単位数	前期1、後期1
授業目的	デザインの基礎を学び、今後の作品制作に活かすデザイン力を身に着ける。				
授業概要	デザインの考え方を理解し、作品を制作する。広告の考え方を広く学び現場に即した基礎を学習する。伝わるプレゼン方法を考えわかりやすく発表できる能力を伸ばす。				
教科書	テキスト『BasicDesign』	成績評価	授業への参加度(50%)・提出課題の内容・採点(40%)・進級制作の採点による評価(10%)。出席15～13回でB、12～11回でC、出席は5回欠席で単位認定不可とする。		
備考	各回の講義につき、課題を設ける。授業内では必ず打合せの時間を自主的に確保し、授業外の学習として課題の制作・プレゼンの準備を進めること。打合せがない場合、居眠りは参加度の減点対象となる。提出物はすべて提出する事。合評会は自分の作品発表の場とし、プレゼンの姿勢も評価に入れます。				
担当教員	鵜沼 東子	実務経験	○		
実務内容	高等学校教諭専修免許状(美術)・カラーセラピスト資格あり。 絵画教室講師・児童指導員・高校美術教員・小学校支援員として4年間実務経験あり。				

前 期		後 期	
1	デザインの考え方を教科書をもとに学習 基本原則	1	イメージポスター企画・制作
2	お弁当箱のデザイン(コンセプト、色、バランス)①	2	イメージポスター企画・制作
3	お弁当箱のデザイン(コンセプト、色、バランス)②	3	イメージポスター企画・制作
4	お弁当箱のデザイン(コンセプト、色、バランス)③	4	イメージポスター企画・制作
5	合評会 レイアウト	5	イメージポスター企画・制作
6	デザイン研究①	6	イメージポスター企画・制作
7	デザイン研究②	7	イメージポスター企画・制作
8	デザイン研究③	8	キャラクターと文字の融合デザイン
9	ポスターデザイン企画制作 (PR)①	9	キャラクターと文字の融合デザイン
10	ポスターデザイン企画制作 (PR)②	10	進級制作課題 パッケージデザイン企画・制作
11	ポスターデザイン企画制作 (PR)③	11	進級制作課題 パッケージデザイン企画・制作
12	ポスターデザイン企画制作 (PR)④	12	進級制作課題 パッケージデザイン企画・制作
13	本のポップデザイン①	13	進級制作課題 パッケージデザイン企画・制作
14	本のポップデザイン②	14	進級制作課題 パッケージデザイン企画・制作
15	本のポップデザイン③	15	進級制作課題 パッケージデザイン企画・制作
		16	進級制作課題 パッケージデザイン企画・制作
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 コミックイラスト専攻 シラバス					
授業名	デッサン	学年	1	単位数	前期1、後期1
授業目的	モチーフを観察し、繰り返し描写する事でデッサン力・画力の向上を目的とする授業。				
授業概要	・モチーフをバランスよく画面に配置する。・遠近法や明暗法を理解し、モチーフの構造を表現する。・空間の把握と量感的確に捉える力を伸ばす。・対象の特徴を捉え、質感を表現する。				
教科書	随時、プリント等の資料を配布する。	成績評価	授業への参加度(50%)・提出課題の内容・採点(40%)・進級制作の採点による評価(10%)。出席15～13回でB、12～11回でC、出席は5回欠席で単位認定不可とする。		
備考	・授業の最初に人物クロッキーを行う(5分×2ポーズ)・自主的学習態度を見ますので、毎時間自分の目標を立てること、クロッキーなどの訓練時間、課題制作における講義時間外の制作時間も評価に入れます。自主学習・参加度・作品の評価でAとします。居眠りは欠席扱いとします。				
担当教員	鵜沼 東子	実務経験	○		
実務内容	高等学校教諭専修免許状(美術)・カラーセラピスト資格あり。 絵画教室講師・児童指導員・高校美術教員・小学校支援員として4年間実務経験あり。				

前 期		後 期	
1	授業の目標 道具の説明 鉛筆の削り方	1	静物デッサン 構図の取り方とパース、質感の違いの描き分け
2	基本形態①立方体 描くための基礎を学ぶ 線の描き方、比率の測り方、陰影・遠近法	2	
3	基本形態②球体 描くための基礎を学ぶ 曲線の描き方・陰影・明暗・遠近法	3	↓
4	基本形態③円柱 描くための基礎を学ぶ 楕円の観察と描き方・パースの表現・陰影・明暗	4	自画像と手 筋肉と骨格の表現
5	基本形の応用 菓子箱	5	
6	構造・パース・空間感・ロゴや模様の観察	6	↓
7	明暗・質感	7	静物デッサン
8	質感表現 ガラス瓶	8	
9	円柱形応用形態・立体感	9	↓
10	曲面にある文字	10	進級制作 紐靴
11	手を描く 人体の構造、手の描き方	11	
12	骨格を学ぶ・動きをとらえる	12	
13	大通り公園スケッチ 自然を描く(屋外で写生)	13	
14	教室で制作し提出	14	
15	人物クロッキー 顔や体の骨格・ムーブメント・プロポーション	15	
		16	↓ 提出
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 コミックイラスト専攻 シラバス				
授業名	デジタルデザイン	学年	1	単位数 前期2、後期2
授業目的	デジタルデザインに必須なツール(Photoshop・Illustrator)の習得			
授業概要	身近な題材でPhotoshopとIllustratorを用いたデザイン制作、およびその課題に関連する講義を行う。適切な素材の選び方や取り扱い方、他者に渡したあと(納品後)にトラブルが起きにくいデータ作りの感覚を身に付けていく。			
教科書	授業・課題内容に応じて資料(PDF)を配布	成績評価	■作品の出来映え、使用に耐えるデータ構造か、締切厳守率を評価の軸とします■各期末時点で未提出物があるor欠席5回以上で単位認定不可	
備考	■予定表のPsはPhotoshop、AiはIllustratorを使う課題です。制作過程でCLIPSTUDIOなど他ツールを併用してもよいですが、最終的な提出物はPhotoshop/Illustratorで使用する目的のデータとして適した形になっていなければいけません(詳しくは授業で解説)■自作イラスト使用推奨の課題もあるのでストックがあるとよいでしょう			
担当教員	久保 優香	実務経験	○	
実務内容	イラストレーター・デザイナー・漫画(コミカライズ)構成作家などのフリーランスとして活動中。実績:「がっかりなファンタジー生物事典」(新紀元社)、札幌市赤い羽根共同募金マスコットキャラクター「えなまるちゃん」など			

前 期		後 期	
1	オリエンテーション &Photoshop入門 レイアウトとフォントで印象が変わることを知る UI解説、画像の配置、文字入力	1	Ai: パスでマスコットキャラを描く 図形ツールとパスツールの習熟、他ツールで描いたイラストをパスデータ化する方法などの習得
2	同上	2	同上
3	Ps:「〇〇総選挙」風ポスターを作る 著作権入門(素材との正しい付き合い方、探し方) 図形ツール、レイアウト、簡易な文字加工	3	同上
4	同上	4	同上
5	Ps:「〇〇の概念」の画像を作る(コラージュ) 続・著作権入門 マスクの活用、フィルタ、加工、補正など	5	Ps/Ai: 架空の表紙かフライヤーを作る ロゴ作成(文字と図形の組み合わせと加工)、イラストや写真素材を活かすレイアウトの作成
6	同上	6	同上
7	同上	7	同上
8	Ai: 名刺を作る Illustrator入門 &印刷物の基礎知識 UI・機能解説、読みやすい配置を考える	8	同上
9	同上	9	Ps:問題だらけのデザインを直す1 第三者視点でデザインを検め、修正提案をする
10	同上	10	Ps:問題だらけのデザインを直す2 問題点の答え合わせ、修正例を提示しての解説と追加修正
11	同上	11	Ps/Ai: 選択課題(ロゴorポスターorマスコット) 発注文からデザインを作る(相手の要望・要件に沿う作品の作成)
12	Ps/Ai:「あなたの推し」のプレゼン画像を作る 長文記事に合うフォントとレイアウトを考える 思考の言語化(読んでもらうための文を考える)	12	同上
13	同上	13	同上
14	同上	14	同上
15	同上	15	Ai: 総まとめ これまで制作した作品をまとめたリーフレットの作成、授業全体を通した今後に向けてのフィードバック
16		16	同上
17	↓		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 コミックイラスト専攻 シラバス					
授業名	プロモーションスキル I	学年	1	単位数	前期2、後期2
授業目的	【前期】現実を聞き、自分に置き換え、“自分”を発表する。【後期】それを踏まえたリアルなOJT				
授業概要	【前期】30分模写＋講義＋課題3チームに分け課題についてディスカッションをし、自分のしたい事まとめあげ、自				
教科書	なし	成績評価	A:100-90,B:89-80,C:79-70,D:69-60,E:59-30分模写の提出:1枚あたり3点、12枚で36点 4課題の提出:1つ16点、全て提出で64点		
備考	【前期】課題「序：自分の好きを認める」「破：自分の強みを見つける」「急：自己紹介資料におとしこむ」（序破はGoogleドキュメント1枚・急はA4縦にデザイン1枚以上）＋夏休みの宿題 【後期】リアルな案件に似た物を都度発表				
担当教員	金子 徹志(唯一無二のてつし)	実務経験	○		
実務内容	実務歴8年、フリーランス、イラストレーター、宣伝用漫画家、アートディレクター、ブランディングコーチ、Canva講師				

前 期		後 期	
1	【オンライン】今期の進め方と30分模写の準備	1	前期を踏まえた今期の進め方
2	業界を知る①＋30分模写＋課題序	2	課題1＋30分模写
3	業界を知る②＋30分模写＋課題序	3	課題1＋30分模写
4	フリーランスvs会社員＋30分模写＋課題序	4	課題1＋30分模写
5	ポートフォリオとは＋30分模写＋課題序	5	課題1＋30分模写
6	案件の種類と報酬＋30分模写＋課題破	6	課題1締め切り、課題2＋30分模写
7	SNSではなにができ、なにをする＋30分模写＋課題破	7	課題2＋30分模写
8	【代講】30分模写＋課題破自主作業日	8	課題2＋30分模写
9	フリーか就職か副業＋30分模写＋課題破	9	課題2＋30分模写
10	商品構築＋30分模写＋課題急	10	課題2締め切り、課題3＋30分模写
11	AIを従える＋30分模写＋課題急	11	課題3＋30分模写
12	ハズレクライアント(人間)の特徴＋30分模写＋課題急	12	課題3＋30分模写
13	この業界で生きる為のマインドセット＋30分模写＋課題急	13	課題3＋30分模写
14	自己紹介日＋夏休みの宿題(新しいポートフォリオの表紙制作)	14	課題3締め切り、課題4＋30分模写
15	【オンライン】まとめ感想を聞き、後期について	15	課題4＋30分模写
		16	1年間のまとめ
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 コミックイラスト専攻 シラバス					
授業名	描画技法 I	学年	1	単位数	前期2、後期2
授業目的	空間処理のひとつの方法である遠近法(パース)の基本を学ぶ				
授業概要	マンガ・イラストでの世界観の説明に必要な遠近法の基礎と技術や表現を身につける				
教科書	プリント配布	成績評価	授業への参加度(50%)プリント提出仕上がり(30%) 進級制作(20%)出席15～13回でB、12～11回でC、 5回欠席で単位認定不可		
備考	毎時間解説説明、プリント描き込み。授業への取り組み方態度、プリントへの取り組み方仕上がりで成績評価。居眠りは欠席扱い。				
担当教員	中島 恵	実務経験	○		
実務内容	情報誌の編集を6年間勤務。また、札幌在住複数の漫画家アシスタントとして15年間携わる				

前 期		後 期	
1	授業内容説明 分割・増殖 ①	1	画角と描写 ①
2	分割・増殖 ②	2	画角と描写 ②
3	分割・増殖 ③	3	画角と描写 ③
4	分割・増殖 ④	4	画角と描写 ④
5	分割・増殖 ⑥	5	画角と描写 ⑤
6	分割・増殖 ⑦	6	画角と描写 ⑥
7	分割・増殖 ⑧	7	進級制作
8	分割・増殖 ⑨	8	
9	斜面、階段、円 ①	9	
10	斜面、階段、円 ②	10	
11	斜面、階段、円 ③	11	
12	目線・背景(物)人物 ①	12	
13	目線・背景(物)人物 ②	13	
14	目線・背景(物)人物 ③	14	
15	目線・背景(物)人物 ④	15	↓
		16	進級制作提出
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 コミックイラスト専攻 シラバス				
授業名	Live2D	学年	1	単位数 前期1、後期1
授業目的	業界で使用されている専用ソフトの使い方を習得し、対応可能業務の幅を増やす目的。			
授業概要	Live2D Cubism Editorの基本的な使い方を学ぶ。VTuberモデリング表現基礎の習得、応用技法習得の為の学習補助。			
教科書	なし。	成績評価	出席率50%、提出課題の評価40%、授業態度10%	
備考	前期はソフトの基本操作を学ぶ期間として、講師の画面共有を見ながら解説を聞き同様の操作をする形です。 後期は前期で学んだ事を踏まえて自分で描いたキャラクターを自力でモデリングします。 授業態度：不明点の解決姿勢として質問をする、web検索を積極的に行い資料を集める姿勢			
担当教員	山岸 ひかり	実務経験	○	
実務内容	2DCGデザイン、マンガ制作アシスタント、Live2Dスチルアニメーション制作、モーションコミック 使用可能ソフト：CLIP STUDIO PAINT、Photoshop、After Effects、Live2D Cubism Editor			

前 期		後 期	
1	ガイダンス	1	VTuberモデリングに必要なパーツ分けの作業工程を学ぶ。
2	モデリング前の準備作業 髪揺れの付け方.part1	2	自身でデザインしたキャラクター立ち絵を用いた作品制作。
3	髪揺れの付け方.part2 ブレンドシェイプの学習	3	同上
4	表情変化の作り方.part1 表情差分を作る方法	4	同上
5	表情変化の作り方.part2 物理演算の学習	5	同上
6	頭全体の縦横揺れ、首の捻り 頭部の動きに合わせて首周りの形状を頭に追従させる	6	同上
7	上半身のモデリング.part1 指、手首、肘の屈伸グルーの学習	7	同上
8	上半身のモデリング.part2 手首の捻りに連動した腕の回転	8	同上
9	上半身のモデリング.part3 胸の揺れ、衣装、装飾品の揺れ	9	同上
10	上半身のモデリング.part4 上半身の左右捻り、上下(膝屈伸の想定)、前後傾き	10	同上
11	下半身のモデリング.part1 衣装、装飾品の揺れ、膝の屈伸、腰の捻り	11	同上
12	※予備日含む	12	同上
13	※予備日含む	13	同上
14	※予備日含む	14	同上
15	※予備日含む	15	同上
		16	同上
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 コミックイラスト専攻 シラバス					
授業名	描画基礎	学年	1	単位数	前期1、後期1
授業目的	発想力を磨く。締切を厳守することで計画性を身に付ける。				
授業概要	アナログ画材を使い、道具や表現に慣れる。課題を通して発想、想像力を高めてオリジナリティを磨く。画材の特性を活かし、美しい作品作りを目指す。				
教科書	なし	成績評価	課題未提出の場合単位認定不可。締切厳守で提出できたならB候補。但し、完成度、クオリティ、授業態度によって加点減点がある。締切後提出はC評価。		
備考	資料探しの為スマホの使用OK(音は出さない) 具を取りに行ったり水道を使う為、周りに配慮の上授業中の立ち歩きOK				
担当教員	山内 のぞみ	実務経験	○		
実務内容	漫画家(別冊フレンドでデビュー、連載、単行本)				

前 期		後 期	
1	授業の方向性の説明。ペンのみでイラスト作成(テーマ有り)	1	課題『12星座』
2	使う道具の確認 使い方実践 課題『明暗』	2	アイデア出し ラフ作成 ラフ提出
3	課題『明暗』下描き	3	カラーダミー作成 カラーダミー提出
4	着彩	4	作画
5	着彩	5	着彩
6	着彩 課題『動物キャラ』説明	6	着彩
7	着彩	7	着彩
8	課題『明暗』締切	8	着彩 締切
9	『動物キャラ』アイデア出し、ラフ作成	9	課題『童話の挿し絵』
10	ラフ作成、下描き	10	アイデア出し ラフ作成 ラフ提出
11	着彩	11	カラーダミー作成 カラーダミー提出
12	着彩	12	作画 着彩
13	着彩	13	着彩
14	着彩	14	着彩
15	課題『動物キャラ』締切	15	着彩
16		16	締切
17			
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 コミックイラスト専攻 シラバス

授業名	イラストテクニックⅠ	学年	1	単位数	前期2、後期2
授業目的	キャラクターの描き方の基礎からポージング配置配色などのキャライラストの総合デザインを学ぶ				
授業概要	課題表を提示し、その課題にそったキャラクターをデザインしていく。キャラクターの描き方、頭身、男女、体の描き方や描き				
教科書	なし	成績評価	授業出席、態度、課題の採点による評価		
備考	課題の提示の初日にまとめて説明をし、授業の時間はほぼ作業の時間になります。作業期間中でも説明や質問の受け答え、添削などをして指導していきます。				
担当教員	影井 春香	実務経験	○		
実務内容	漫画家／キャラクターデザイナー（月刊ファンロード増刊「電脳帝国」でデビュー。マンガのほか、ゲームソフトのキャラクターデザインも担当。月刊ファンロードで「ハウツー研究室」連載 実務経験あり）				

前 期		後 期	
1	課題「三面図」授業の大まかな流れと説明	1	添削を元に作業
2	人体の描き方 バランスなど。	2	課題「物語のキャラデザ」提出日
3	ラフの提出日 添削	3	課題「四大元素」説明
4	添削を元に作業	4	色分けやエフェクトの描き方など
5	課題「三面図」の提出	5	課題「四大元素ラフ提出日」
6	課題「デフォルメキャラ」の提示と説明 デフォルメキャラの種類やバランスの取り方などの説明	6	添削を元に作業
7	課題「デフォルメキャラ」のラフの提出日	7	添削を元に作業
8	添削をもとに修正と完成に向けての作業時間	8	四大元素課題作業 進級制作説明
9	課題「デフォルメキャラ」の提出日	9	課題「四大元素」提出日 進級製作作業期間
10	課題「男女の描き分け」課題の説明 男女の体格差の違いの知識と描き分け方の説明	10	作業期間
11	中性的なキャラクターを避けて、しっかり男女を描き分けるための説明 筋肉のつき方など。	11	作業期間
12	課題「男女の描き方」のラフの提出日	12	進級制作ラフ提出日
13	添削をもとに課題の制作時間	13	作業期間
14	課題「男女の描き方」提出日	14	作業期間
15	課題「物語のキャラデザ」説明	15	作業期間
		16	進級課題提出期間
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 コミックイラスト専攻 シラバス					
授業名	イラスト制作 I	学年	1	単位数	前期2、後期2
授業目的	clipstudioの使い方を学び、デジタルで作品を制作する授業				
授業概要	デジタルに慣れ、2年時就職活動用のポートフォリオに入れられる作品を制作する。第三者に見せることができる完成作品を増やす。前期は各課題約2時間の授業外制作時間とし、後期は約15時間程度の授業外作品制作(進級課題)とする。				
教科書	無し	成績評価	提出課題の採点・進級制作の採点による評価		
備考	無し				
担当教員	内田 菜月	実務経験	○		
実務内容	札幌マンガ・アニメ学院でマンガ、イラストを学ぶ。卒業後、本校の準教員として、教育指導やマンガ、イラストの教員補助として勤務。現在、商業マンガのネーム作家として複数本同時連載をしている。				

前 期		後 期	
1	clipstudioの使い方・線画練習 印刷・保存・スキャン方法まで	1	デジタルで仕上げる作品制作
2	clipstudioの使い方・着色練習 テクスチャ・加工の仕方まで	2	↓
3	clipstudioの使い方・着色練習 4パターン塗分けの練習	3	
4	clipstudioの使い方・便利ツール(定規)の練習	4	進級制作
5	おさらいテスト①「キューブの着色」	5	進級制作
6	資料、素材集めの方法・練習	6	進級制作
7	色の選び方・練習	7	進級制作
8	アイデアの出し方・練習	8	進級制作
9	業界研究・レポート提出(就職寄り)	9	進級制作
10	おさらいテスト②「年齢差分」	10	進級制作
11	プロの作品をみて研究・レポート提出(フリーランス寄り)	11	進級制作
12	公募・案件のお仕事について知る(収入・お金について学ぶ)	12	進級制作
13	メンタルと体調のセルフケア方法	13	進級制作
14	イラストを仕事にする人生設計・プランニング	14	ポートフォリオに入れられる作品制作
15	おさらいテスト③「前期末実力発揮イラスト」	15	↓
16		16	
17			
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			