

# イラストレーション

文化コンテンツ創造学科 イラストレーションコース

**TW** テキスト作品科目

**TX** テキスト特別科目

**WS** ウェブスクーリング科目

**S** スクーリング科目

※下記でご紹介する科目は2026年度開講予定のものです。一部、変更になる場合があります。

## イラストレーションコース専門教育科目

STEP①

絵の基本を学ぶ。

| 科目名                    | サブタイトル      | S/T       | 必/選 | 単位数 | 単位修得試験 | 履修内容   |
|------------------------|-------------|-----------|-----|-----|--------|--|
| 1年次～                   |             |           |     |     |        |  |
| イラストレーション概論            | スターター       | <b>S</b>  | 選   | 1   |        | 入学後には取り組む導入講義的な位置付けの科目。イラストレーションコースでの学びに必要な基礎知識を身につけ、学習姿勢や学習環境を整える。                  |
| デザイン基礎1<br>(イラストレーション) | 美術解剖学       | <b>TW</b> | 必   | 2   |        | 人体の構造に対する理解を深める科目。骨格や筋肉の機能や形態を把握し、人体を理論的にとらえる力を育む。                                   |
| デザイン基礎2<br>(イラストレーション) | レイアウト・構図    | <b>TW</b> | 必   | 2   |        | イラストの印象を左右するといわれるレイアウトや構図を学ぶことで、伝えたいテーマを演出する方法を習得する。                                 |
| イラストレーション演習I-1         | メインビジュアル    | <b>TW</b> | 必   | 2   |        | 主に商用シーンでのビジュアル制作について学ぶ科目。アイデアを整理し、キービジュアルとしてアウトプットする方法や、視線誘導を意識した画面の作り方を学ぶ。          |
| イラストレーション演習I-2         | キャリア論       | <b>TW</b> | 必   | 2   |        | インタビュー形式の動画教材を通じて、プロの現場で活躍している現役クリエイターのキャリアに触れ、自身の将来像を描くヒントを得る。                      |
| イラストレーションI-1           | デジタル演習A1    | <b>WS</b> | 必   | 1   |        | CLIP STUDIO PAINTの基本的な使用方法を学び、デジタル作画での操作を理解し、習得する。                                   |
| イラストレーションI-2           | クロッキー1(ヌード) | <b>WS</b> | 必   | 1   |        | ジェスチャードローイングの基礎を習得する科目。短時間で人物を捉え、そのイメージを描画する技術を身につける。                                |
| イラストレーションI-3           | 色彩基礎        | <b>WS</b> | 必   | 1   |        | 色彩の基礎知識や用語を学ぶ。配色の基礎を習得し、イラストにおける実例を通して色に対する引き出しを増やす。                                 |
| イラストレーションII-1          | デジタル演習B1    | <b>WS</b> | 必   | 1   |        | Adobe Illustratorの基本的な使用方法を学び、デザインやレイアウトを行う上での操作を理解し、実践する。                           |
| イラストレーションII-2          | 人物キャラクター基礎1 | <b>WS</b> | 必   | 1   |        | 人物キャラクターを描く上での基礎的な作画方法を学ぶ。顔や体を描くための造形、配置、比率などの基本を押さえた上で、顔の描き分けや体のバランスの取り方などを学ぶ。      |
| イラストレーションII-3          | イラスト実習1     | <b>WS</b> | 必   | 1   |        | 描くことのできるモチーフを増やし、表現の幅を広げる科目。人物や背景の描き方のほか、クリエイターとして作品を世に送り出す方法、インターネットサービスの活用方法などを学ぶ。 |

イラストレーションコースのスターター(スクーリング科目)は遠隔で開講します。

## 実践的な作画を学ぶ。

| 科目名            | サブタイトル         | S/T | 必/選 | 単位数 | 単位修得試験 | 履修内容  |
|----------------|----------------|-----|-----|-----|--------|---|
| 2年次～           |                |     |     |     |        |   |
| イラストレーション基礎1   | アニメーション        | TW  | 必   | 2   |        | 対象物の動きを捉え、描写するための知識を身につける。連続的な動きを理解しながら描画することで表現の幅を広げる。   |
| イラストレーション基礎2   | 書籍イラスト         | TW  | 必   | 2   |        | 書籍メディアの特徴を理解し、商業イラストの制作過程を学ぶ。近年注目されているライトノベルの歴史や文脈を知り、どのようなプロセスで仕事を進めながらイラストを制作するかを学ぶ。                      |
| イラストレーション演習Ⅱ-1 | 世界観表現・コンセプトアート | TW  | 必   | 2   |        | 映画やゲームなどで用いられる、世界観を伝えるアートワークの手法を学ぶ。プロのコンセプトアーティストに必要なスキルや実際の制作過程を解説する。                                      |
| イラストレーション演習Ⅱ-2 | アートディレクション     | TW  | 必   | 2   |        | デザインワークの要職であるアートディレクション(アートディレクター)について理解を深め実践する。ビジネスの基礎知識を身につけ、イラストがどのように社会と関わっているかを理解し、コンテンツに対する分析的な視点を養う。 |
| イラストレーションⅢ-1   | デジタル演習A2       | WS  | 必   | 1   |        | CLIP STUDIO PAINTの発展的な使用方法を学び、デジタル作画の目的にあわせた操作を理解する。  |
| イラストレーションⅢ-2   | クロッキー2(着衣)     | WS  | 必   | 1   |        | ジェスチャードローイングへの理解をさらに深め、ビッグシェイプなどシルエットでモチーフをとらえるための力を養う。   |
| イラストレーションⅢ-3   | 背景画            | WS  | 必   | 1   |        | イラストの重要な要素である背景作画の基礎を習得する科目。パースへの理解を深め、イラストの奥行きや演出を学ぶ。  |
| イラストレーションⅣ-1   | デジタル演習B2       | WS  | 必   | 1   |        | Adobe Illustratorの応用的な使用方法を学び、パス編集やイラスト制作の操作を理解して実践する。  |
| イラストレーションⅣ-2   | 人物キャラクター基礎2    | WS  | 必   | 1   |        | 人物キャラクターをより応用的な観点で理解し、ポーズやディテールなどの展開や動きを描く科目。手足や筋肉などの捉え方や、カメラを意識したキャラクターの見え方、魅力的なポーズを描くためのテクニックを学ぶ。         |
| イラストレーションⅣ-3   | イラスト実習2        | WS  | 必   | 1   |        | 描くことできるモチーフを増やし、表現の幅を広げる科目。衣類の構造やシワの描き方、動物の骨格、建築デザインなどを学ぶ。  |

## 自分の表現を見つける。

| 科目名                | サブタイトル         | S/T | 必/選 | 単位数 | 単位修得試験 | 履修内容  |
|--------------------|----------------|-----|-----|-----|--------|---|
| 3年次～               |                |     |     |     |        |   |
| イラストレーション<br>演習Ⅲ-1 | ビジュアルストーリーテリング | TW  | 必   | 2   |        | ストーリーを伝えるための表現方法を習得する科目。画面の中での登場人物が何をし、何を考え感じているのかを表現するためのテクニックを学び、実践する。  |
| イラストレーション<br>演習Ⅲ-2 | ゲームイラスト        | TW  | 必   | 2   |        | カードやモバイルゲームなどの商業媒体でのイラストの利用シーンを学び、ユーザーに訴求するためのテクニックや描画技術を身につける。           |
| イラストレーション<br>V-1   | 業界知識・情報発信      | WS  | 必   | 1   |        | コンテンツ産業の基本知識から情報発信、法律についての知識など、イラストをとりまく業界構造を学ぶ。                          |
| イラストレーション<br>V-2   | デジタル着彩         | WS  | 必   | 1   |        | 主に商業向けのデジタル彩色を習得する科目。人物キャラクターと背景の着彩を学ぶ。                                   |
| イラストレーション<br>V-3   | デフォルメ表現        | WS  | 必   | 1   |        | デフォルメ表現を習得する科目。省略や誇張といったデフォルメの基本を学び、分析的な視座を養う。                            |
| イラストレーション<br>V-4   | コンテンツプロデュース    | WS  | 必   | 1   |        | イラスト市場を中心に近年のコンテンツ産業の変遷について学び、そのプロデュースにおいて、必要となる企画の立ち上げやチーム編成などの方法論を理解する。 |
| イラストレーション<br>V-5   | キャラクターデザイン     | WS  | 必   | 1   |        | 目的、用途、アイデアからキャラクターを造形する方法を学ぶ。展開をイメージしたデザインをアウトプットする力を養う。                  |
| イラストレーション<br>V-6   | イラスト実習3        | WS  | 必   | 1   |        | 描くことのできるモチーフを増やし、表現の幅を広げる科目。光や影を駆使した明暗表現、服のデザインの与える効果、機械の描き方などを学ぶ。        |

## 社会へ発信する。

| 科目名               | サブタイトル  | S/T | 必/選 | 単位数 | 単位修得試験 | 履修内容  |
|-------------------|---------|-----|-----|-----|--------|---|
| 4年次～              |         |     |     |     |        |   |
| イラストレーション<br>演習IV | ポートフォリオ | TX  | 必   | 4   |        | これまでの学習成果をもとに、自身でコンセプトを設定し、目的に沿った作品集を制作する。        |
| 卒業制作              |         | S   | 必   | 6   |        | これまでの学習の集大成となる作品を制作し、自身のイラストレーション作品を社会へ発信することを学ぶ。 |

イラストレーションコースの卒業制作(スクーリング科目)は遠隔で開講します。