

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	■ローカル・サーバーPCへのログイン方法 ■Photoshopの基本操作 ■サーバー利用方法	①授業の進め方 ②評価方法 ③ログイン方法について ④レイヤーと描画 ⑤解像度 ⑥RGBとCMYKモード、Photoshopの編集モードについて ⑤ぼかし ⑥アンシャープマスク ⑦画像ファイルの種類 ⑧IPアドレス ⑨サーバーとクライアントについて	
2	■キャラクタ制作	①人体の基本的な比率 ②キャラクター制作の手順	
3	■背景制作	①厚塗りの基本 ②カラースクリプト	
4	■エフェクト制作	①エフェクト模写 ②ブラシ制作 ③レイヤーブレンドモード	
5	■アイコン制作	①Illustratorについて ②視認性と配色	
6	■UI制作	①ワイヤーフレームの配置 ②レイヤー効果	
7	■DTP	①レイアウトの基礎知識 ②ユーザを想定した企画の仕方 ③Illustratorを用いた素材制作	
8	■課題選択	実習	
9	■制作	実習	
10	■制作	実習	
11	■制作	実習	
12	■制作	実習	
13	■制作	実習	
14	■制作	実習	
15	■発表準備	①プレゼンの基本レクチャー	
16	■発表 ■課題提出	①発表 ②作品評価 ③教員講評	発表会

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	必修	単位数	1	科目コード	3IL110201
開講期	I 期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	イラストレーター 3 年制						
科目名	3DCG			担当者	鈴木岳見		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	PC Autodesk Maya						
科目概要	エンターテインメント業界で使用される3DCGソフトの基本的な使用方法を学ぶ。						
到達目標	3DCGソフトの基礎的な使用方法を覚える。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、作成物の提出のうえ、学習態度により評価する。						
課題に対する フィードバック	今後の進路により、必要となる改善点を講評する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	なし						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	イントロダクション	基礎用語を学ぶ	
1	Mayaの基礎	基本オペレーションを学ぶ	
2	モデリング	ポリゴンモデリングを学ぶ	
2	モデリング2	モデリングに用いるツールを学ぶ	
3	シェーディングとマテリアル	シェーディングの基礎を学ぶ	
3	シェーディングとマテリアル2	テクスチャの基礎を学ぶ	
4	レンダリング	レンダリングの基礎を学ぶ	
4	アニメーション	キーフレームアニメーションを学ぶ	
5	アニメーション 2	キャラクターアニメーションを学ぶ	
5	リギング	スケルトン構造を学ぶ	
6	リギング 2	humanIKを学ぶ	
6	ローポリゴンキャラクターモデリング	キャラクターデザインを学ぶ	
7	ローポリゴンキャラクターモデリング2	キャラクターのモデリングを学ぶ	
7	ローポリゴンキャラクターモデリング3	UV展開を学ぶ	
8	ローポリゴンキャラクターモデリング4	テクスチャ作成を学ぶ	
8	ローポリゴンキャラクターモデリング5	キャラクターにリギング、レンダリングをする	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	必修	単位数	1	科目コード	3IL110301
開講期	I 期	形態	演習	配当時間	24	対象年次	#N/A
学科名 コース名	イラストレーター 3 年制						
科目名	映像処理 I			担当者	増子璃音		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	AfterEffects						
科目概要	映像コンテンツ最終修正・編集加工ソフト「AfterEffects」の基本操作、技術のベースを習得						
到達目標	AfterEffectsで映像加工を行い簡単な映像作品を制作、提出する						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、提出されたオリジナルムービーの演出及び表現ができているかを評価する						
課題に対する フィードバック	より表現したい映像へ近づけるための改善点を指摘する						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)	なし						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	AfterEffectsの構成 アニメーションの設定	動画制作の流れ。画面構成、操作方法。用語解説。 トランスフォーム・キーフレームの設定。	
2	基本機能の説明 レイヤー、マスク	アルファマット、ペアレント、カットの説明。 レイヤー、マスクの仕組みについて。	
3	実写合成	SABERによる実写映像エフェクト合成。 MochaAEによる実写トラッキング合成。	
4	音声データ	オーディオファイルの扱い方。 オーディオスペクトラム。	
5	モーショングラフィックス	シェイプレイヤー、各パラメーターの設定。 グラフエディタによるフレーム補間の違い。	
6	パペットピンツール	Photoshopを使用した画像のレイヤー分け。 パペットピンツールの使用方法。	
7	課題制作	演出の設定、映像制作。	
8	課題制作	映像制作、レンダリング及び課題ファイルの提出。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	必修	単位数	1	科目コード	3IL110401
開講期	I 期	形態	講義	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	イラストレーター 3 年制						
科目名	ITリテラシー			担当者	平ノ上政輝		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	情報リテラシー入門2023年版（日経BP社）						
科目概要	コンピュータを使う上で、知っておくべき事柄について学習する。主にソフトウェアに関する内容が中心でOSの役割やソフトウェアの分類などについて重点的に学ぶ。また、CG/デザイン系のコースに在籍する上で必要なマルチメディアの知識についても学習していく。						
到達目標	①最低限のIT用語を理解し、指示通りにコンピュータが操作できる ②IT業界の動向などを知り、ICTを活用することができる						
評価方法	筆記試験を実施し、用語などの理解度を確認する。概ね60％以上の正答をもって単位を認定する。						
課題に対する フィードバック	試験問題の模範解答を配布し、間違った箇所を復習させる						
履修要件 （準備学習の具 体的 な内容）	特になし						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	第5章 情報とデータ	ビットとバイト 基数変換（2進数、16進数）	プリント 使用
2	第5章 情報とデータ	基数変換（2進数、8進数） 文字コード	プリント 使用
3	第5章 情報とデータ	フォントについて 明朝体、ゴシック体のフォントの種類	プリント 使用
4	第5章 情報とデータ	サンプリング（標本化、量子化、符号化） 画像・動画ファイルについて RGBとCMYK	
5	第1章 パソコンの基本操作	ファイルとフォルダ 拡張子 ファイルの圧縮と展開	
6	第4章 コンピュータ	コンピュータの基本要素 パソコンの内部 ストレージ（主記憶装置、補助記憶装置）	パソコン 分解
7	第4章 コンピュータ 第2章 情報セキュリティ	オペレーティングシステム（OS） プログラミング言語 著作権	
8	第3章 ネットワークの利用	情報倫理とネットワーク利用の心得 パスワード 電子メール	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	実習①	クロッキーで手をトレース {片手／両手}	
2	実習②	クロッキーで手をトレース {複数}	
3	実習③	課題①を選択し、ボールペンで演習☒ ☒	
4	実習④	前回に引き続き演習☒ ☒	
5	実習⑤	前回に引き続き演習その後提出	
6	実習⑥	課題②を選択し、ボールペンで演習	
7	実習⑦	前回に引き続き演習	
8	実習⑧	前回に引き続き演習その後提出	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	使いはじめ基本ワザ	Windows11の特長・Micorsoftアカウント	1 章
2	起動と終了、使い始め便利ワザ	設定とコントロールパネル・ロックとサインアウト・夜間モード・画面の明るさを細かく調整・入力切替	2 章
3	デスクトップとスタートメニューのワザ	アプリを見つける・最近使ったファイル・ショートカットの追加・通知センター・通知をオフ	3 章
4	ファイルとフォルダの活用ワザ	作成日時やサイズの確認・複数ファイルの選択・新しいフォルダの作成・OneDrive	4 章
5	インターネットを活用するワザ ビデオ会議の便利ワザ	Wi-Fi規格の違い・Edgeの特徴・履歴を自動的に消す・キーワード検索・カメラやマイク・Teamsアプリ	5 章 6 章
6	メールを使いこなすワザ アプリを活用するワザ	メールを利用する・CC,BCCの違い・Outlook.comの活用。使いたいアプリ・ユーザーアカウント制御	7章 8 章
7	写真・音楽・動画の便利ワザ 周辺機器、メディアの活用ワザ	デジタルカメラの写真・WindowsMediaPlayer・写真をメールやSNSで共有・動画配信サービス	9 章 10章
8	セキュリティとメンテナンスの便利ワザ	セキュリティ対策ソフト・個人情報を送信する時の注意点・更新プログラム・最適化・リカバリ	11章

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	ビジネス文書とは 表示技能①	ビジネス文書の概説 漢字表記	
2	表記技能②	漢字表記（送り仮名、同音異義語など） 漢数字の使い方	
3	表記技能③	文のねじれ（よじれ） ビジネス文書の基本的構成	地名・県庁 所在地テス
4	社内通信文書①	敬語、表記、表題、箇条書き	
5	社内通信文書② 社外通信文書①	箇条書きの応用 表記、表題	
6	社外通信文書② 社外通信文書③	社外文書作成 帳票、郵便知識、様式	
7	過去問題演習①	過去問題のポイント解説	過去問題演習
8	過去問題演習②	過去問題のポイント解説	過去問題演習

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	必修	単位数	1	科目コード	3IL110801
開講期	I 期	形態	実技	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	イラストレーター 3 年制						
科目名	デッサン基礎			担当者	柳澤 恭子		
	<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	デッサン用具・各種モチーフ他						
科目概要	C G やグラフィックデザインの分野において、イメージを形にするための基礎的な造形力を養うことを目的としている。モチーフの立体形状、空間、質感などの情報を観察し、それらを正確に表現する力を養う。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none">・ はじめてのデッサンの授業ということでまず道具に慣れる。・ クロッキーを中心に行うことにより「素早く手を動かす」ことに慣れる。・ 一旦おおまかな形状でとらえ、それを徐々に細かくしていく手順を身につける。						
評価方法	それぞれの課題作品を提出させ、習熟度合いに応じて優・良・可・不可の 4 段階で評価する。						
課題に対する フィードバック	提出された作品に対して講評を行い、現時点で達成された点や改善していくべき点について指導する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	特になし						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	道具の使い方	デッサンの目的・用具の説明 基本的な鉛筆の使い方	
2	静物クロッキー	モチーフ（静物）をクロッキーする。形状を描写し、簡単に明暗を施す。	
3	静物クロッキー	モチーフ（静物）をクロッキーする。形状を描写し、簡単に明暗を施す。	
4	静物クロッキー	モチーフ（静物）をクロッキーする。形状を描写し、簡単に明暗を施す。	
5	石膏像クロッキー	モチーフ（石膏頭像）をクロッキーする。形状を描写し、簡単に明暗を施す。	
6	石膏像クロッキー	モチーフ（石膏頭像）をクロッキーする。形状を描写し、簡単に明暗を施す。	
7	人物のプロポーション	人物の全身のプロポーションについて説明を受け、「ひな形」で表現する。	
8	人物クロッキー	学生が順番にポーズをとり、それをクロッキーする。形状を描写し、簡単に明暗を施す。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	■デジタルデザイン1	①マインドマップ（理論） ②マインドマップ（演習）	
2	■デジタルデザイン2	①作成するキャラクターのマインドマップを作成する。	
3	■ものづくりが上手くなる秘訣	表現の基礎となる観察の重要性を理解、資料収集の重要性を理解する。	
4	■デジタルデザイン3	①アイデアスケッチ ②ラフ作成	
5	■デジタルデザイン4	作画	
6	■デジタルデザイン5	作画	
7	■デジタルデザイン6	添削、修正	
8	■デジタルデザイン7	添削、修正	
9	■デジタルデザイン8	添削、修正	
10	■デジタルデザイン9	添削、修正	
11	■画像加工1	プレゼンボード制作のためのDTP操作基礎	
12	■デジタルデザイン10	添削、修正	
13	■デジタルデザイン11	添削、修正	
14	■デジタルデザイン12	添削、修正	
15	■発表会1	①発表 ②作品評価 ③教員講評	発表会
16	■発表会2	①発表 ②作品評価 ③教員講評	発表会

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	専門	単位数	2	科目コード	3IL120202
開講期	Ⅱ 期	形態	実習	配当時間	48	対象年次	1年次
学科名 コース名	イラストレーター 3 年制						
科目名	キャラクターデザイン			担当者	西村圭加		
	<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	Photoshop、ClipStudio、ブラウザツール Miro						
科目概要	●ゲーム・アプリ・Webトゥーン・Vtuber・グッズ展開などで利用されることを前提にしたキャラクターデザインの手法を学び、作品を制作する。						
到達目標	●キャラクターデザインの利用用途に合わせた指示書を作成す手法の習得と実践。 ●指示書に合わせたキャラクターデザインを完成させることができる。						
評価方法	●中間課題（指示書）の提出 ●期末課題（キャラクターデザイン作成）の発表 到達目標の達成度合いを総合的に判断し、単位を認定する。						
課題に対する フィードバック	提出課題の講評を実施						
履修要件 （準備学習の 具体的な内容）	特になし。						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	キャラクターデザイン概要1	ミニキャラの制作を通して、キャラクターデザインの基本を学び、指示書を作成する。（目的を考慮したポイントの策定、ベースの策定、資料収集と属性の付与）	
2	キャラクターデザイン概要2	指示書に沿った作画を行い、発表する。	中間課題 作成/提出
3	課題用企画策定	架空のコンテンツの企画をまとめ、キャラクターの指示書を完成させる。（Live2D化想定）	
4	ラフ画作成1	人体素体の描き方、ラフ画の描き方、資料の集め方を習得する。Miroを用いた資料収集手法を実践する。	
5	ラフ画作成2	シルエット・ベースのデザイン案を出す。人体素体を作成し、ベース衣装まで作成。アレンジする。	
6	ラフ画作成3	本番用ラフの作成。線画とは別物であることを確認し、精度の高いラフを完成させる。	
7	ラフ画作成4	本番用ラフの作成。線画とは別物であることを確認し、精度の高いラフを完成させる。	中間課題 作成/提出
8	線画1	線画の作成。ClipStudioを用いた線画の作り方を習得する。	
9	線画2	線画の作成。ClipStudioを用いた線画の作り方を習得する。	中間課題 作成/提出
10	着色1	着色。後工程を考慮したレイヤー構成を作成し、ClipStudioのアセット「囲って塗るツール」を利用した下塗りを行う。	
11	着色2	着色。1 影、2 影、ハイライト、の基本的な塗りを作成する。影色の作り方と、クリッピングマスクの使い方も習得し、制作する。	中間課題 作成/提出
12	仕上げ1	色味の調整を行う。トーンを統一する微調整、色幅を増やす色相調整などを行う。	
13	仕上げ2	ハイライト調整・エフェクトの追加。頻出レイヤー合成モード「乗算」「オーバーレイ」「スクリーン」などを駆使して、仕上げを行う。	中間課題 作成/提出
14	納品データの作成	必要に応じた形式に書き出しなどを行う。	期末課題 作成/提出
15	発表会1	①プレゼンの基本レクチャー ②発表 ③作品評価 ④教員講評	期末考査
16	発表会2	①プレゼンの基本レクチャー ②発表 ③作品評価 ④教員講評	期末考査

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	幾何形石膏デッサン①	幾何形石膏像の形を素早くクロッキーでとらえる。構図のバランスを考えながら形を整えていく。	
2	幾何形石膏デッサン②	角や縁の部分に特に手を入れつつ全体の密度を高める。	
3	大顔面石膏デッサン①	全体の大まかな形状をとらえ、要点をおさえながら形を具体的にしていく。	
4	大顔面石膏デッサン②	2トーンで大局的な明暗を描写し、徐々に細かな一つ一つの面の塗り分けを行う。	
5	大顔面石膏デッサン③	角や縁の部分に特に手を入れつつ全体の密度を高める。鉛筆の層を重ね、密度を高めていく。	
6	透視図法①	1点透視・2点透視・3点透視の各透視図法について、基本的な作画の手順を実践する。	
7	透視図法②	30cm×30cmの枠を描き、その中に任意の透視図法で直方体を描いていく。	
8	透視図法③	光源を定め、明暗によって立体感や奥行きを表現する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	3IL120401
開講期	Ⅱ 期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	イラストレーター 3 年制						
科目名	Illustrator			担当者	高橋尚也		
	<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	Illustrator						
科目概要	■Illustratorを利用してオリジナルのデザインを作成する。						
到達目標	■Illustratorを利用してオリジナルのタイトルロゴ・ピクトグラムが作成できるようになる。 ■Illustratorを利用して様々なデザイン物を作成できるようになる。						
評価方法	①提出物の数、完成度で評価する。						
課題に対する フィードバック	①毎回優秀な提出物を選び解説を行う。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	2DCGⅠの受講						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	■タイトルロゴ	①ゲーム・アニメ風のタイトルロゴを作成する	
2	■ピクトグラム	①ピクトグラムとは ②オリジナルピクトグラム作成	
3	■Illustrator演習01	①Illustratorを利用してデザインをする（難易度：中級）	
4	■Illustrator演習02	①Illustratorを利用してデザインをする（難易度：中級）	
5	■Illustrator演習03	①Illustratorを利用してデザインをする（難易度：中級）	
6	■Illustrator演習04	①Illustratorを利用してデザインをする（難易度：中級）	
7	■Illustrator演習05	①Illustratorを利用してデザインをする（難易度：中級）	
8	■Illustrator演習06	①Illustratorを利用してデザインをする（難易度：中級）	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	イラストレーションの基礎技術①	イラストレーションについて/線の表現とは/表現の実演と実践	
2	実技課題「装飾とデザイン」①	装飾的な絵画表現について/イラストレーションへの応用について/表現の実演と実践	
3	イラストレーションの基礎技術②	イラストレーションにおける人体表現について①/人体のプロポーションについて/描き方の実演と実践	
4	実技課題「装飾とデザイン」②	デザイン案の下書き/デザイン制作	
5	イラストレーションの基礎技術③	イラストレーションにおける人体表現について②/顔の表現/描き方の実演と実践	
6	実技課題「装飾とデザイン」③	デザイン制作	
7	イラストレーションの基礎技術④	イラストレーションにおける人体表現について③/キャラクターにポーズを付けて描く/描き方の実演と実践	
8	講評	仕上がった平面構成の作品について講評を行う。自分の作品を客観的に評価する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	実技課題「チョコレートデザイン」①	立体造形について/抽象表現について/ブレインストーミング/デザイン案の下書き/	
2	実技課題「チョコレートデザイン」②	土粘土の扱い方/表現の実践	
3	実技課題「チョコレートデザイン」③	作品制作	
4	講評	作品講評	
5	実技課題「静物模写」①	具象表現について/三面図デッサン/粘土の盛り上げ	
6	実技課題「静物模写」②	作品制作	
7	実技課題「静物模写」③	作品制作	
8	講評	作品講評	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	3IL120701
開講期	Ⅱ 期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	イラストレーター 3 年制						
科目名	UIデザインⅠ			担当者	西村圭加		
	<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	Adobe製品 / LAN環境						
科目概要	■Adobe製品等を利用したユーザーインターフェースの制作工程を学ぶ。						
到達目標	①UI／UXの概要を理解する。 ②実践的なUX設計と、それを踏まえたUI設計ができる。 実装前提のUX・UI設計を行い、ワイヤーフレームに落とし込むことができる。 ③実用前提のUIデザインの作成 UI設計に基づく実用想定/UIデザイン作成と、パーツ書き出しまでができる。						
評価方法	①授業内課題の提出 評価項目：コンセプト資料と、プロトタイプデータを総合的に評価する ②デザインデータの提出 評価項目：デザインに質感表現がされリッチな表現になっているか、データが揃っているか ③XDで出力されたプロトタイピングURLの提出 評価項目：デモとして動作するか						
課題に対する フィードバック	提出課題に対する講評を行う						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	なし						

授業計画

[illegible]

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	■課題の説明	①課題を選択するための資料検索と取りまとめ	
2	■制作1	ラフ制作／添削を受けての修正	
3	■制作2	ラフ制作／添削を受けての修正	
4	■制作3	本制作／添削を受けての修正	
5	■制作4	本制作／添削を受けての修正	
6	■制作5	本制作／添削を受けての修正	
7	■制作6	本制作／添削を受けての修正	
8	■制作7	本制作／添削を受けての修正	
9	■制作8／中間提出	本制作／添削を受けての修正 及び作品の中間提出を行う。	
10	■制作9	①Live 2Dを知る ②図形で覚えるLive2D ③イラスト加工 ④イラストを動かす準備	
11	■制作10	①表情を付ける ②体に動きを付ける ③顔のXYの動きをつける ④モーションをつけよう	
12	■制作11	コンテンツ制作 1	
13	■制作12	ターゲットとなるユーザーを適切に把握し、チーム制作における情報伝達として具体的な情報を用いる事を学ぶ。	
14	■制作13	コンテンツ制作 2	
15	■発表会1	①プレゼンの基本レクチャー ②発表 ③作品評価 ④教員講評	発表会
16	■発表会2	①プレゼンの基本レクチャー ②発表 ③作品評価 ④教員講評	発表会

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	最初に知っておこう！Webサイトの基本	良いWebサイトを観察する。観察を通して、Webの役目および仕組みと、制作の流れについて学ぶ。合わせて、制作に使うツールの導入を行い、基本操作を学ぶ。	
2	Webの基本構造を作るHTMLの基本1	HTML概要と頻出タグを学ぶ。実践として、学んだタグを使ってポートフォリオサイトのトップページを作成する。（見出し、文章表示、画像）	
3	Webの基本構造を作るHTMLの基本2	HTML概要と頻出タグを学ぶ。実践として、学んだタグを使ってポートフォリオサイトのトップページを作成する。（リンク、箇条書き、表、入力フォーム）	
4	Webデザインを作る！CSSの基本1	CSS概要について学び、ブロック要素によるグループ分けと頻出プロパティの実践を行う。（文字の装飾、Webフォントの使い方、色の設定）	
5	Webデザインを作る！CSSの基本2	頻出プロパティと、デフォルトCSSのリセット方法の実践。（背景設定、幅と高さの指定、余白指定、境界線設定、箇条書き設定、クラスとidを使った指定方法）	
6	プロトタイピングツールを用いたデザイン制作	プロトタイピングツールの使い方を学び、デザイン案を作成する。基本的には教材のレイアウトを利用する。	中間課題 作成/提出
7	フルスクリーンのWebサイトを制作する	制作するWebサイト全体の確認と、フルスクリーンのWebデザインを実践的に作成する。	
8	2カラムのWebサイトを制作する	display: flex; を用いたカラムレイアウトのWebデザインを実践的に作成する。またレスポンス対応も行う。	
9	タイル型のWebサイトを制作する	display: grid; を用いたカラムレイアウトのWebデザインを実践的に作成する。またレスポンス対応も行う。	
10	外部メディアを利用する	GoogleMap・youtube・SNSの埋め込みを通して、外部ツールの活用方法を実践する。フォーム設置も行う。	
11	ポートフォリオサイトの制作1	ここまで作ったサイトを活用し、オリジナルのポートフォリオサイト制作を行う。プロトタイピング提出。	期末課題 作成/提出
12	ポートフォリオサイトの制作2	ここまで作ったサイトを活用し、オリジナルのポートフォリオサイト制作を行う。プロトタイピング提出。	期末課題 作成/提出
13	ポートフォリオサイトの制作3	ここまで作ったサイトを活用し、オリジナルのポートフォリオサイト制作を行う。アップロードを行う。	期末課題 作成/提出
14	ポートフォリオサイトの制作4	ここまで作ったサイトを活用し、オリジナルのポートフォリオサイト制作を行う。アップロードを行う。	期末課題 作成/提出
15	発表	発表と、感想アンケートの送信を行う。また教員によるフィードバックもここで行う。	期末考査
16	フィードバック反映	感想・フィードバックを受けて、Webサイトのブラッシュアップを行う。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	静物デッサン①	形を素早くクロッキーでとらえる。構図のバランスを考えながら形を整えていく。	
2	静物デッサン②	積極的に鉛筆を乗せていく。	
3	静物デッサン③	鉛筆の層を重ねて密度を高め、質感をより強調させていく。	
4	石膏デッサン①	大まかなフォルムをクロッキーでとらえる。全体のバランスを見極めながら形を少しずつ詳細にしていく。	
5	石膏デッサン②	バランスを確認しながら鉛筆を乗せていく。必要に応じて正中線や稜線を描き加え、大まかな明暗を施す。	
6	石膏デッサン③	前回に引き続きさらに鉛筆を乗せていく。全体の立体感や量感はいきたい表現できている状態にする。	
7	石膏デッサン④	さらに鉛筆の層を重ね密度を高めていく。 表層部の細かな凹凸に着手する。	
8	石膏デッサン⑤	最終的に見栄えがまとまるようにバランスを整える。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	色彩の基礎知識①	色相環についての理論を学ぶ。ポスターカラーを用いて実際に色相環を作成する。	
2	色彩の基礎知識②	トーンについての理論を学ぶ。ポスターカラーを用いて実際にトーン表を作成する。	
3	色彩の基礎知識③	色の対比についての理論を学ぶ。ポスターカラーを用いて実際に様々な色の対比図を作成する。	
4	実技課題「平面構成」①	3つの形容語を決め、それぞれを表す平面構成を作成する。最初に大まかな配置をスケッチする。	
5	実技課題「平面構成」②	色の組み合わせやバランスを考慮しながら、ポスターカラーで平面構成を仕上げていく。	
6	実技課題「平面構成」③	前回に引き続き作業を行う。	
7	実技課題「平面構成」④	前回に引き続き作業を行う。	
8	講評	仕上がった平面構成の作品について講評を行う。自分の作品を客観的に評価する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	3IL130501
開講期	Ⅲ期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	イラストレーター 3 年制						
科目名	UIデザインⅡ			担当者	西村圭加		
	<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	Adobe製品 / LAN環境						
科目概要	■Adobe製品等を利用したユーザーインターフェースの制作工程を学ぶ。						
到達目標	①実用に耐えるUIデザインへのブラッシュアップ テキストや数字の最大桁数が設計されており、最低限の可読性が担保されており、質感表現がされており世界観を反映したデザインになっている。 ②実用前提のUIデザインの作成 UI設計に基づく実用想定/UIデザイン作成と、パーツ書き出しまでができる。 ③Unityへ組み込んだでのデモ作成と、簡易なエフェクト作成・アセット書き出し						
評価方法	①授業内課題の提出 評価項目：コンセプト資料と、プロトタイプデータを総合的に評価する ②デザインデータの提出 評価項目：デザインに質感表現がされリッチな表現になっているか、データが揃っているか ③Unityで書き出した実行ファイルの提出 評価項目：デモとして動作するか						
課題に対する フィードバック	提出課題に対する講評を行う						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	UIデザインⅠを履修し、デザインを完成させ、組み込み用データを持っていること。						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

[illegible]

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	3IL130601
開講期	Ⅲ期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	イラストレーター 3 年制						
科目名	映像処理 II			担当者	増子璃音		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	AfterEffects、PremierePro						
科目概要	映像コンテンツ最終修正・編集加工ソフト「AfterEffects」の応用技術、幅広いエフェクトを学ぶ 編集ソフト「PremierePro」の基本操作を習得 学んだ技術を活かし、オリジナルムービーを制作する						
到達目標	映像コンテンツ最終修正・編集加工ソフト「AfterEffects」の応用技術、幅広いエフェクトの習得 習得した技術を活かしてオリジナルムービーを制作、提出する						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、授業内で得た知識を活かし、課題内容に沿った映像作品の制作・提出を行う						
課題に対する フィードバック	映像の構成及び演出等の表現方法を指摘						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)	映像処理Ⅰ (映像編集加工ソフトAfterEffectsの基本操作)						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	絵コンテ 企画書作成	絵コンテの制作方法。 構成を考え、絵コンテ及び企画書を作成する。	
2	PremierePro の構成 課題制作	PremiereProの画面構成、操作方法。用語解説。 オリジナルムービー制作。	
3	グリッチノイズ 課題制作	グリッチノイズの制作方法。 オリジナルムービー製作。	
4	3次元レイヤーの概念 課題制作	3Dレイヤー設定。3Dカメラの説明。 オリジナルムービー制作。	
5	映像制作に役立つ複数の手法 課題制作	映像制作における、複数の様々な手法の実践。 オリジナルムービー製作。	
6	カラーグレーディング 課題制作	カラーグレーディングの説明、操作方法。 オリジナルムービー製作。	
7	OBS Studio 課題制作	OBS Studioの使い方。 オリジナルムービー製作。	
8	課題制作 提出	オリジナルムービー製作。 レンダリング及び課題ファイルの提出。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	Webデザインへのアプローチ	インターネット構築までの歴史と、インターネットを構成する技術や概念について学ぶ	
2	コンセプトと情報設計	コンセプトメイキングと、デバイスごとの特徴を学ぶ	
3	デザインと表現手法	文字の種類や、色の効果的な使い方、画像の形式などデザインに関する知識と表現手法について学ぶ	
4	Webページを実現する技術	HTML／CSSについて学ぶ	
5	Webサイトの公開と運営	テストと修正について学ぶ	
6	知的財産権	著作権、知的財産権について学ぶ	
7	検定試験対策	過去問題等を用いて学習内容の復習をする。	
8	検定試験対策	過去問題等を用いて学習内容の復習をする。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	絵コンテ	構成を考え、絵コンテを作成する。	
2	絵コンテ	構成を考え、絵コンテを作成・提出する。	
3	作品のまとめ 編集	これまで創りあげた作品をまとめる。 自己PR動画の編集を行う。	
4	作品のまとめ 編集	これまで創りあげた作品をまとめる。 自己PR動画の編集を行う。	
5	作品のまとめ 編集	これまで創りあげた作品をまとめる。 自己PR動画の編集を行う。	
6	編集・完成 一次提出	自己PR動画の編集を行い、完成させる。 完成を提出。フィードバックを受ける。	
7	編集・加工	フィードバックを元に修正を行う。	
8	レンダリング Youtubeに公開	レンダリングし、動画を完成。 Youtubeにアップロードする。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	必修	単位数	2	科目コード	3IL140202
開講期	Ⅳ期	形態	実習	配当時間	48	対象年次	1年次
学科名 コース名	イラストレーター 3 年制						
科目名	2Dグラフィック表現			担当者	高橋尚也		
	<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	ClipStudio、Photoshop、Live2D						
科目概要	● 2 Dグラフィックで利用される複数のアプリケーションの操作方法を学び表現の幅を広げる。 ●Live 2 Dを利用したコンテンツ制作について学ぶ。						
到達目標	●Live2Dの基本操作を理解し、モデル制作からアニメーション制作までできるようになる。						
評価方法	●期末課題（オリジナルデザインのLive2Dモデリング）の提出						
課題に対する フィードバック	提出課題の講評を実施／発表会を実施						
履修要件 （準備学習の 具体的な内容）	なし						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	Live2D 1	ミニキャラを用いてLive2Dモデリングの基本動作を学ぶ	
2	Live2D 2	ミニキャラを用いてLive2Dモデリングの基本動作を学ぶ	
3	Live2D 3	教材データを用いて、人型のモデリングを行う1	
4	Live2D 4	教材データを用いて、人型のモデリングを行う2	
5	Live2D 5	教材データを用いて、人型のモデリングを行う3	
6	Live2D 6	教材データを用いて、人型のモデリングを行う4	
7	Live2D 7	教材データを用いて、人型のモデリングを行う5	
8	Live2D 8	教材データを用いて、人型のモデリングを行う6	
9	Live2D 9	教材データを用いて、人型のモデリングを行う7	
10	Live2D 10	教材データを用いて、人型のモデリングを行う8	
11	Live2D 11	オリジナルのデザインの作成1	
12	Live2D 12	オリジナルのデザインの作成2	
13	Live2D 13	オリジナルのデザインの作成3	
14	Live2D 14	オリジナルのデザインの作成4	
15	Live2D 15	オリジナルのデザインの作成5	
16	Live2D 16	発表会の実施	発表会

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	静物デッサン①	クロッキーでおおまかな構図を決定する。バランスを考えながら形を整えていく。	
2	静物デッサン②	積極的に鉛筆を乗せ、2つの質感の違いを徐々に明確にしていく。	
3	静物デッサン③	鉛筆の層を重ねて密度を高め、質感をより強調させていく。	
4	石膏デッサン①	大まかなフォルムをクロッキーでとらえる。全体のバランスを見極めながら形を少しずつ詳細にしていく。	
5	石膏デッサン②	前回に引き続き、全体のバランスを確認しながら鉛筆を乗せていく。必要に応じて大まかな明暗を施す。	
6	石膏デッサン③	前回に引き続きさらに鉛筆を乗せていく。全体の立体感や量感はいきたい表現できている状態にする。	
7	石膏デッサン④	さらに鉛筆の層を重ね密度を高めていく。 表層部の細かな凹凸に着手する。	
8	石膏デッサン⑤	最終的に見栄えがまとまるようにバランスを整える。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	専門	単位数	3	科目コード	3IL140403
開講期	Ⅳ期	形態	実習	配当時間	72	対象年次	1年次
学科名 コース名	イラストレーター 3 年制						
科目名	2DCG制作			担当者	高橋尚也		
	<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	Photoshop / Illustrator / XD / ClipStudio Paint						
科目概要	■これまで培った基礎技能を用いて、実務想定 of 課題に取り組む ■チーム制作を通し、ゲーム制作におけるグラフィック制作の流れを学ぶ						
到達目標	■自主設定した課題レジュメに沿った提出物を完成させる ■仕様書に従ったグラフィック素材の制作ができる ■自分の制作した作品について、適切なプレゼンが行える						
評価方法	①制作物の提出 制作物の完成度で評価する。 ②発表会でのプレゼン 制作した作品の制作意図・仕様についての説明を的確にできているか、作品のアピールができるか						
課題に対する フィードバック	提出課題の講評を実施						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	2 DCG Ⅲの受講						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	課題設定	自分の希望進路に応じて、ポートフォリオに入れるべき作品を分析し、それに沿った課題を策定する。	
2	制作1	本制作	
3	制作2	本制作	
4	制作3	本制作	
5	制作4	本制作	
6	制作5	本制作	
7	制作6	本制作	
8	制作7	本制作	
9	中間提出	本制作	
10	制作8	本制作	
11	制作9	本制作	
12	制作10	本制作	
13	制作11	本制作	
14	制作12	本制作	
15	制作13	本制作	
16	制作14	本制作	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
17	制作15	本制作	
18	制作16	本制作	
19	制作17	本制作	
20	制作18	本制作	
21	制作19	本制作	
22	制作20	本制作	
23	発表会1	発表会	発表会
24	発表会2	発表会	発表会

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	■色のはたらきと心理	①色の果たす役割 ②物理的な色と心理的な色 ③色の連想と象徴 ④色と心理的效果	
2	■色を表す方法 1	①色見本方式と色名方式 ②カラーオーダーシステム（マンセル、CCIC、NCS）	
3	■色を表す方法 2 ■色の組み合わせ 1	①カラーオーダーシステム（PCCS） ②色彩調和の考え方（色相類似系、色相对象系）	
4	■色の組み合わせ 2	①色彩調和の考え方（明度差による配色、彩度差による配色、トーン差による配色）	
5	■色の組み合わせ 3	①色彩調和論（シュヴルール・オストワルトの調和論）	
6	■色の組み合わせ 4	①色彩調和論（ムーン-スペンサー・ジャッドの調和論）	
7	■色と光の関係 1	①光の正体や色について ②自然現象に見る色彩（屈折、散乱、レイリー散乱）	
8	■色と光の関係 2	①自然現象に見る色彩（ミー散乱、回折、干渉） ②光源の種類	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	3IL140601
開講期	I 期	形態	演習	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	イラストレーター 3 年制						
科目名	ポートフォリオ制作 I			担当者	中庭由希子		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	InDesign、Mac						
科目概要	本科目は、卒業後デザイナーを目指す学生が、就職活動に必要な個人の作品集「ポートフォリオ」を作るために必要な、知識や技術を学ぶことを目的とする。紙面レイアウトや冊子作りに必要な知識や技術は、事前受講が履修要件となっている「InDesign」で学び終えているため、制作と個別指導、講評を中心とした実習授業となっている。						
到達目標	・ InDesignを使った紙面デザイン技術の向上 ・ インダストリアルデザインやDTPの知識を深める ・ デザイン性高いレイアウト、配色が提案できる力を養う						
評価方法	それぞれの課題作品を提出させ、習熟度合いに応じて優・良・可・不可の4段階で評価する。						
課題に対する フィードバック	提出された作品に対して講評を行い、現時点で達成された点や改善していくべき点について指導する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	InDesignを受講している。						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	制作実習「ポートフォリオ」①	就職活動用 個人の作品集「ポートフォリオ」の制作	
2	制作実習「ポートフォリオ」②	作品制作	
3	制作実習「ポートフォリオ」③	作品制作	
6	一次講評	自己PRが出来ているか（説明力）と視認性、可読性を意識しているか（デザイン力）のとオリジナリティがあるか、作品をスクリーンに投影しながら各自発表をプレゼンテーション方式で行う。	
7	制作実習「ポートフォリオ」④	作品制作（ブラッシュアップ）	
7	制作実習「ポートフォリオ」⑤	作品制作（ブラッシュアップ）	
7	制作実習「ポートフォリオ」⑥	作品制作（ブラッシュアップ）	
8	最終講評	作品について講評を行う。一次講評から修正行われているかなど、自分の作品を客観的に評価する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
2	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
3	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
4	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
5	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
6	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
7	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
8	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
9	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
10	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
11	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
12	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
13	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
14	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
15	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
16	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
17	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
18	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
19	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
20	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
21	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
22	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
23	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
24	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	専門	単位数	2	科目コード	3IL210202
開講期	I 期	形態	実習	配当時間	48	対象年次	2年次
学科名 コース名	イラストレーター 3 年制						
科目名	2Dイラスト応用 I			担当者	西村 圭加		
	<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	Adobe製品、プロトタイピングツール Figma、 テキストエディタ Vscodc、ブラウザ GoogleChrome						
科目概要	2 Dイラスト応用 I では主に以下の項目について重点的に学習する。 ● 1 年次に学習した知識の確認と実際の作品制作に向けての応用的技術の習得。 ● 「2Dイラスト応用 II」「2Dイラスト応用 III」で取り組むチーム制作に向けての プリプロダクションワークの実践。						
到達目標	●実践的なコンテンツ（Webサイト、ゲーム、グッズなど）展開の手順と技術の習得。 ●実践的なコンテンツ制作におけるプリプロダクション工程の実践と習得。						
評価方法	課題作品を提出させ、習熟度合いに応じて優・良・可・不可の 4 段階で評価する。						
課題に対する フィードバック	提出された作品に対して講評を行い、現時点で達成された点や改善していくべき点について指導する。						
履修要件 （準備学習の 具体的な内容）	以下の科目の受講 HTML／CSS						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	コーディング実践課題①	デザインからコーディングまでの流れの確認 プロトタイピングツールを使ったレイアウトデザイン	
2	コーディング実践課題②	プロトタイピングツールを使ったレイアウトデザイン アセットの書き出し レイアウト構造図の作成	
3	コーディング実践課題③	ベースレイアウトコーディング、もしくはモックプログラムの実装	
4	コーディング実践課題④	各セクションのコーディング、もしくは各ページのモックプログラムの実装	
5	コーディング実践課題⑤	細部コーディング JavaScriptライブラリーの設定 メディアクエリの設定、もしくはモックのアニメ付け	
6	プリプロダクション①	チーム編成 ブレインストーミング	
7	プリプロダクション②	ブレインストーミング 企画草案作成	
8	プリプロダクション③	企画草案作成 資料収集	
9	プリプロダクション④	ワイヤーフレーム作成	
10	プリプロダクション⑤	ワイヤーフレーム作成 レイアウトデザイン作成	
11	プリプロダクション⑥	ワイヤーフレーム作成 レイアウトデザイン作成	
12	プリプロダクション⑦	プレゼンテーション資料作成	
13	プリプロダクション⑧	プレゼンテーション資料作成	
14	プリプロダクション⑨	企画案提出・講評	
15	プリプロダクション⑩	企画案修正	
16	プリプロダクション⑪	企画案プレゼンテーション	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	■色を見る目と脳1	①眼、脳の構造とはたらき ②色覚の多様性 ③色の見えに関わる要素	
2	■色を見る目と脳2	①残像 ②色覚理論 ③色の退避と同化 ④面積効果 ⑤色の恒常性 ⑥視認性と誘目性	
3	■色を測る方法	①測色 ②物理測色方法 ③視感比色方法 ④光の三原色による表色系	
4	■色を再現する方法	①混色の種類と原理 ②混色を利用した色再現	
5	■色と文化の歴史1	①日本の色彩文化 ②絵画に見る色彩調和	
6	■色と文化の歴史2	①商品に見る色彩	
7	■問題演習	①過去問題演習	
8	■問題演習	①過去問題演習	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	風景デッサン（写真模写）①	あらかじめ用意された風景の写真の中から1枚選ぶ。 所定の方法で写真の輪郭を画用紙に転写する。	
2	風景デッサン（写真模写）②	鉛筆でおおまかに色を置く。全体のバランスを保ちながら少しずつ具体的にしていく。	
3	風景デッサン（写真模写）③	さらに具体的にしていく。 手前の方を特に描き込む。	
4	風景デッサン（写真模写）④	細部の描き込み 全体のバランスを整える。	
5	人物デッサン（写真模写）①	教員が全員のポーズをデジタルカメラで撮影、紙に印刷する。風景と同じ要領で画用紙に形を転写する。	
6	人物デッサン（写真模写）②	鉛筆でおおまかに色を置く。全体のバランスを保ちながら少しずつ具体的にしていく。	
7	人物デッサン（写真模写）③	さらに具体的にしていく。	
8	人物デッサン（写真模写）④	細部の描き込み 全体のバランスを整える。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	インダストリアルデザインについて	インダストリアルデザインについて/DTPについて/他のグラフィックソフトとInDesignの違いについて	
2	演習「InDesign」①	マスターページについて/編集について/文字や画像の配置/保存や書き出しの方法/トンボや印刷の設定について	
3	演習「InDesign」②	レイアウトについて/配色について/マージンやカーニングの重要性について/書体の性格とファミリーについて	
4	制作実習「ポートフォリオ」①	就職活動用 個人の作品集「ポートフォリオ」の制作に向けて、ラフ案を提出する。終わり次第制作に入る。	
5	制作実習「ポートフォリオ」②	作品制作	
6	一次講評	自己PRが出来ているか（説明力）と視認性、可読性を意識しているか（デザイン力）のとオリジナリティがあるか、作品をスクリーンに投影しながら各自発表をプレゼンテーション方式で行う。	
7	制作実習「ポートフォリオ」③	作品制作（ブラッシュアップ）	
8	最終講評	作品について講評を行う。一次講評から修正行われているか、自分の作品を客観的に評価する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	3IL210601
開講期	I 期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	2年次
学科名 コース名	イラストレーター 3 年制						
科目名	デジタルアート I			担当者	中庭由希子		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	Photoshop、ペンタブレット、液晶ペンタブレット						
科目概要	本科目では 2 D グラフィックスの様々な表現手法を学ぶことを目的としている。 本校で設定された課題にとらわれず、他の 2 D C G デザイナー等の作品を参考にしながら作品を制作し、2 D グラフィックスの様々な可能性を模索していく。						
到達目標	・今までにない新しい表現技法を身につける。						
評価方法	それぞれの課題作品を提出させ、習熟度合いに応じて優・良・可・不可の 4 段階で評価する。						
課題に対する フィードバック	提出された作品に対して講評を行い、現時点で達成された点や改善していくべき点について指導する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	以下の科目の受講 デッサン デッサンⅠ デッサンⅡ デッサンⅢ 2 D C GⅠ 2 D C GⅡ 2 D C GⅢ						

授業計画

回	単元	内容	備考
1	2 D C G 制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
2	2 D C G 制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
3	2 D C G 制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
4	2 D C G 制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
5	2 D C G 制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
6	2 D C G 制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
7	2 D C G 制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
8	2 D C G 制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
9	2 D C G 制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
10	2 D C G 制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
11	2 D C G 制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
12	2 D C G 制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
13	2 D C G 制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
14	2 D C G 制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
15	2 D C G 制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
16	2 D C G 制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
17	2 D C G制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
18	2 D C G制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
19	2 D C G制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
20	2 D C G制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
21	2 D C G制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
22	2 D C G制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
23	2 D C G制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
24	2 D C G制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
2	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
3	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
4	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
5	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
6	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
7	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
8	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
9	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
10	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
11	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
12	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
13	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
14	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
15	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
16	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	

授業計画

回	単元	内容	備考
1	コンテンツ制作	2Dイラスト応用Ⅰで作成した企画を制作するための役割分担およびスケジュールを作成。進行管理表に記入。	
2	コンテンツ制作	①ワイヤーフレーム作成 コンテンツのワイヤーフレームを作成する。	
3	コンテンツ制作	Ⅰ期目に作成したおおまかな内容のワイヤーフレームを、詳細まで作りこんでいく。	
4	コンテンツ制作	ライターが作成した文章やデザイナーが作成した画像素材を可能な限り流し込んでいく。	
5	コンテンツ制作	ユーザーが閲覧しやすいように、ナビゲーションのしかたをよく検討する。	
6	コンテンツ制作	PC、タブレット、スマートフォン等、各端末での表示レイアウトをそれぞれ作成する。	
7	コンテンツ制作	②取材・撮影 サイトに必要な素材を得るために取材・写真撮影を行う。	
8	コンテンツ制作	取材は原則として、授業以外の時間を使って行うが、物を撮影する時は撮影スタジオや撮影機材を使用する。	
9	コンテンツ制作	取材の際は、あらかじめどんな資料が必要かを決め、漏れなく入手できるよう計画的に行う。	
10	コンテンツ制作	取材で得た資料は整理し、使用しやすいようにプロジェクトフォルダにデータをまとめておく。	
11	コンテンツ制作	③テキスト作成 テキストエディタ等を使用してコンテンツに掲載する文章を作成する。	
12	コンテンツ制作	テキスト作成の際は、コンテンツのコンセプトを考慮し、内容に合った文体で統一する。	
13	コンテンツ制作	テキストが仕上がったら、誤字や脱字がないよう校正を行う。	
14	コンテンツ制作	④グラフィック素材作成 主にPhotoshopを使用してコンテンツで使用する画像素材を作成する。	
15	コンテンツ制作	ワイヤーフレームをもとに、実際のサイズで全体のレイアウトを作成する。	
16	コンテンツ制作	効率的に素材を作成するために、Photoshopのレイヤー機能や画像アセット生成機能を活用する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
17	コンテンツ制作	⑤コーディング ワイヤフレームに従ってHTMLとCSSもしくはUnityなどでコンテンツを構築する。	
18	コンテンツ制作	テンプレートを使用して、正しいHTML5とCSS3の規格に準拠した形でのコーディングもしくは、Unityでの制作	
19	コンテンツ制作	まず全体の共通部分から作成し、続いて個別のページを作成していく。	
20	コンテンツ制作	ある程度仕上がったらWebサーバーにアップロードしてPCやスマートフォンで表示確認する。	
21	コンテンツ制作	機能やエフェクトを実装する場合はJavaScriptやプラグインもしくはUnityアセットを使用する。	
22	コンテンツ制作	⑥仕上げ・修正 すべてのコンテンツを制作したら、全体のバランスを確認し、必要に応じて修正する。	
23	コンテンツ制作	不要なタグやCSS、不要な画像を削除し、データを最適化する。	
24	コンテンツ制作	最終提出	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	イラストレーションの基礎技術⑤	構図や構成について/背景表現とは/表現の実演と実践	
2	実技課題「装飾と人物」①	キャラクターデザインについて/キキャラクターの個性と衣装/表現の実演と実践	
3	イラストレーションの基礎技術⑥	遠近法について/3つの透視図法について/空気遠近法について/描き方の実演と実践	
4	実技課題「装飾と人物」②	衣類のしわの表現について/デザイン案の下書き/デザイン制作	
5	イラストレーションの基礎技術⑦	建築物の表現/人工物の表現/描き方の実演と実践	
6	実技課題「装飾と人物」③	デザイン制作	
7	イラストレーションの基礎技術⑧	背景と人物がいるイラストレーション表現/描き方の実演と実践	
8	講評	仕上がった平面構成の作品について講評を行う。自分の作品を客観的に評価する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	人体骨格標本デッサン（全身）①	人体骨格標本の全身をデッサンする。プロポーションに注意して大まかな形をとり、具体的にしていく。	
2	人体骨格標本デッサン（全身）②	個々の骨の部位の形状までしっかりと描写する。全体のバランスを整えて完成。	
3	人体骨格標本クロッキー（細部）	骨格標本の任意の一部分（腕・足・頭蓋骨等）に注目し、個々のパーツをクロッキーする。	
4	頭部クロッキー	2～3名で一組になり、他の学生の頭部を観察してクロッキーする。お互いに工夫して色々な角度から描く。	
5	手クロッキー	自分の手（手首含む）をクロッキーする。ポーズや角度をいろいろ変えながら描く。	
6	足クロッキー	2～3名で一組になり、他の学生の足を観察してクロッキーする。色々なポーズ・角度で描く。	
7	人物クロッキー	学生が順番でポーズ、クロッキーする。できるだけポーズが被らないように調整する。	
8	モデルクロッキー	モデル（セミヌード）をクロッキーする。自由に席を変えながら描く。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	選択	単位数	1	科目コード	3IL220501
開講期	Ⅱ 期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	2年次
学科名 コース名	イラストレーター 3 年制						
科目名	プレゼンテーション			担当者	福地 和利		
	<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	オリジナル テキスト						
科目概要	プレゼンテーション技法とデモンストレーション技法を習得し、プレゼンテーションツール（PowerPoint）を、使用してスライドを作成し、プレゼンテーションを実施（企画・提案・評価）をする。						
到達目標	プレゼンテーション技法とデモンストレーション技法を習得し、プレゼンテーションツール（PowerPoint）を、使用してスライドを作成し、プレゼンテーションを実施（企画・提案・評価）をする。						
評価方法	出席状況と各々がプレゼンテーションを実施し、評価の条件（80点以上：A、70点以上：B、60点以上：C）が満たされた場合のみ単位認定をする。						
課題に対する フィードバック	実習を行う。実習後に解説・評価をする。						
履修要件 （準備学習の具 体的な内容）	なし						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	プレゼン技法 1	情報伝達能力について／プレゼンテーションのポイント／3P分析のポイント／人前力をつける／1分間自己紹介	
2	プレゼン技法 2	効果的に話すためのチェックポイント／発表力をつける／視線の配り方／奥斜斜法のポイント／思い出話	
3	プレゼン技法 3	ボディ・ランゲージ／視覚物の効果と目的／視覚化する方法／S E T法／プレゼン実施のポイント	
4	デモンストレーション	話すスピード／発生・腹式呼吸／デモンストレーションの練習	
5	スライドの作成 1	効果的なスライドの作成・編集	
6	スライドの作成 2	効果的なスライドのアニメーションの設定	
7	スライドの作成 3	各々のプレゼンテーション実施のための、スライドの作成	
8	プレゼンテーションのリハーサルの実施	プレゼンテーションのリハーサルの実施と評価	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	3IL220601
開講期	Ⅱ 期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	2年次
学科名 コース名	イラストレーター 3 年制						
科目名	デジタルアート Ⅱ			担当者	中庭由希子		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	Photoshop、ペンタブレット、液晶ペンタブレット						
科目概要	本科目では 2 D グラフィックスの様々な表現手法を学ぶことを目的としている。 本校で設定された課題にとらわれず、他の 2 D C G デザイナー等の作品を参考にしながら作品を制作し、2 D グラフィックスの様々な可能性を模索していく。						
到達目標	・今までにない新しい表現技法を身につける。						
評価方法	それぞれの課題作品を提出させ、習熟度合いに応じて優・良・可・不可の 4 段階で評価する。						
課題に対する フィードバック	提出された作品に対して講評を行い、現時点で達成された点や改善していくべき点について指導する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	以下の科目の受講 デッサン デッサンⅠ デッサンⅡ デッサンⅢ 2 D C GⅠ 2 D C GⅡ 2 D C GⅢ						

授業計画

回	単元	内容	備考
1	2 D C G制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
2	2 D C G制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
3	2 D C G制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
4	2 D C G制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
5	2 D C G制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
6	2 D C G制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
7	2 D C G制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
8	2 D C G制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
9	2 D C G制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
10	2 D C G制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
11	2 D C G制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
12	2 D C G制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
13	2 D C G制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
14	2 D C G制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
15	2 D C G制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
16	2 D C G制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
17	2 D C G制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
18	2 D C G制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
19	2 D C G制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
20	2 D C G制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
21	2 D C G制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
22	2 D C G制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
23	2 D C G制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
24	2 D C G制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
2	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
3	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
4	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
5	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
6	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
7	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
8	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
9	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
10	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
11	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
12	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
13	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
14	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
15	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
16	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	専門	単位数	3	科目コード	3IL230203
開講期	Ⅲ期	形態	実習	配当時間	72	対象年次	2年次
学科名 コース名	イラストレーター 3 年制						
科目名	2DCG応用Ⅲ			担当者	西村 圭加		
	<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	Photoshop、Illustrator、XD、figma、Vscope、Safari、GoogleChrome、WinSCP						
科目概要	2Dイラスト応用Ⅲでは、今までに学んできたコンテンツ制作のスキルを応用して個人のコンテンツの制作を行う。						
到達目標	●個人でのWebサイト制作、もしくはコンテンツのすべての工程の実践。						
評価方法	それぞれの課題作品を提出させ、習熟度合いに応じて優・良・可・不可の4段階で評価する。						
課題に対する フィードバック	提出された作品に対して講評を行い、現時点で達成された点や改善していくべき点について指導する。						
履修要件 (準備学習の 具体的な内容)	以下の科目の受講 HTML/CSS、JavaScript、2Dイラスト応用Ⅱ						

授業計画

回	単元	内容	備考
1	企画 ブレインストーミング①	どのようなコンテンツを制作するか、アイデアをスケッチする。	
2	企画 ブレインストーミング②	どのようなコンテンツを制作するか、アイデアをスケッチする。	
3	企画 ブレインストーミング③	どのようなコンテンツを制作するか、アイデアをスケッチする。	
4	企画 ワイヤーフレーム作成①	制作するコンテンツのワイヤーフレームを作成する。	
5	企画 ワイヤーフレーム作成②	制作するコンテンツのワイヤーフレームを作成する。	
6	企画 ワイヤーフレーム作成③	制作するコンテンツのワイヤーフレームを作成する。	
7	企画 ワイヤーフレーム作成④	制作するコンテンツのワイヤーフレームを作成する。	
8	企画 ワイヤーフレーム作成⑤	制作するコンテンツのワイヤーフレームを作成する。	
9	グラフィック素材作成①	コンテンツで使用するグラフィック素材を作成・加工する。	
10	グラフィック素材作成②	コンテンツで使用するグラフィック素材を作成・加工する。	
11	グラフィック素材作成③	コンテンツで使用するグラフィック素材を作成・加工する。	
12	グラフィック素材作成④	コンテンツで使用するグラフィック素材を作成・加工する。	
13	グラフィック素材作成⑤	コンテンツで使用するグラフィック素材を作成・加工する。	
14	グラフィック素材作成⑥	コンテンツで使用するグラフィック素材を作成・加工する。	
15	コーディング①	HTML・CSSでコードもしくはUnityでのモックを使って、コンテンツを構築していく。	
16	コーディング②	HTML・CSSでコードもしくはUnityでのモックを使って、コンテンツを構築していく。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
17	コーディング③	HTML・CSSでコードもしくはUnityでのモックを使って、コンテンツを構築していく。	
18	コーディング④	HTML・CSSでコードもしくはUnityでのモックを使って、コンテンツを構築していく。	
19	コーディング⑤	HTML・CSSでコードもしくはUnityでのモックを使って、コンテンツを構築していく。	
20	中間提出	中間提出・講評	
21	修正①	講評で指摘された内容を修正し、改良を加える。	
22	修正②	講評で指摘された内容を修正し、改良を加える。	
23	修正③	講評で指摘された内容を修正し、改良を加える。	
24	最終提出	最終提出・講評	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	3IL230301
開講期	Ⅲ期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	2年次
学科名 コース名	イラストレーター 3 年制						
科目名	コミックアート Ⅰ			担当者	中庭由希子		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	漫画制作画材一式、その他配布資料						
科目概要	本科目は、漫画やコミック制作で使用する画材を使い、その描き方を学ぶ。道具の使い方表現や技法を理解し、「描く力」を演習を通して得ることを目指す。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none">・ 画材の扱い方について理解する。・ 表現方法ついて理解する。・ コミックアート表現の実践と理解。						
評価方法	それぞれの課題作品を提出させ、習熟度合いに応じて優・良・可・不可の 4 段階で評価する。						
課題に対する フィードバック	提出された作品に対して講評を行い、現時点で達成された点や改善していくべき点について指導する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	なし						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	道具の使い方①	コミックアートについて/道具の使い方/表現の実演と実践	
2	実技課題「コミックアート」①	課題制作	
3	実技課題「コミックアート」②	課題制作	
4	実技課題「コミックアート」③	課題制作	
5	実技課題「コミックアート」④	課題制作	
6	実技課題「コミックアート」⑤	課題制作	
7	実技課題「コミックアート」⑥	課題制作	
8	講評	仕上がった作品について講評を行う。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	石膏像（倒し）①	大まかなフォルムをクロッキーでとらえる。全体のバランスを見極めながら形を少しずつ詳細にしていく。	
2	石膏像（倒し）②	前回に引き続き、全体のバランスを確認しながら鉛筆を乗せていく。	
3	石膏像（倒し）③	前回に引き続きさらに鉛筆を乗せていく。全体の立体感や量感はいきたい表現できている状態にする。	
4	石膏像（倒し）④	さらに鉛筆の層を重ね密度を高めていく。 表層部の細かな凹凸に着手する。	
5	石膏像（倒し）⑤	最終的に見栄えがまとまるようにバランスを整える。	
6	静物デッサン（布）①	大まかなフォルムをクロッキーでとらえる。全体のバランスを見極めながら形を少しずつ詳細にしていく。	
7	静物デッサン（布）②	さらに鉛筆を重ね、形を具体的にしていく。角や縁の部分に特に注意を払い、布の質感を出していく。	
8	静物デッサン（布）③	さらに鉛筆を重ね、形を具体的にしていく。角や縁の部分に特に注意を払い、布の質感を出していく。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	制作実習「コンテスト応募課題」 制作①	情報収集/ブレインストーミング/デザイン案制作	
2	制作実習「コンテスト応募課題」 制作②	作品制作	
3	制作実習「コンテスト応募課題」 制作③	作品制作	
4	制作実習「コンテスト応募課題」 制作④	作品制作	
5	制作実習「コンテスト応募課題」 制作⑤	作品制作	
6	制作実習「コンテスト応募課題」 制作⑥	作品制作	
7	制作実習「コンテスト応募課題」 制作⑥	作品制作	
8	講評、提出	コンテスト提出に向けて、データを整理する	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	制作実習「ポートフォリオ」①	就職活動用 個人の作品集「ポートフォリオ」の制作	
2	制作実習「ポートフォリオ」②	作品制作	
3	制作実習「ポートフォリオ」③	作品制作	
6	一次講評	自己PRが出来ているか（説明力）と視認性、可読性を意識しているか（デザイン力）のとオリジナリティがあるか、作品をスクリーンに投影しながら各自発表をプレゼンテーション方式で行う。	
7	制作実習「ポートフォリオ」④	作品制作（ブラッシュアップ）	
7	制作実習「ポートフォリオ」⑤	作品制作（ブラッシュアップ）	
7	制作実習「ポートフォリオ」⑥	作品制作（ブラッシュアップ）	
8	最終講評	作品について講評を行う。一次講評から修正行われているかなど、自分の作品を客観的に評価する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	必修	単位数	4	科目コード	3IL240104
開講期	Ⅳ期	形態	実習	配当時間	96	対象年次	2年次
学科名 コース名	イラストレーター 3 年制						
科目名	進級制作			担当者	横塚 雅純		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	Adobe製品 / その他						
科目概要	学習してきた内容の集大成となる卒業制作および進級制作の作品制作に取り組む。						
到達目標	・学習してきた内容の集大成にふさわしいクオリリティの作品を目指す。						
評価方法	それぞれの課題作品を提出させ、習熟度合いに応じて優・良・可・不可の4段階で評価する。						
課題に対する フィードバック	提出された作品に対して講評を行い、現時点で達成された点や改善していくべき点について指導する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	なし						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	企画立案	各自、課題を設定し、教員の承諾をとる	
2	企画立案	各自、課題を設定し、教員の承諾をとる	
3	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
4	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
5	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
6	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
7	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
8	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
9	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
10	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
11	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
12	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
13	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
14	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
15	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
16	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
17	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
18	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
19	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
20	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
21	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
22	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
23	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
24	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
25	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
26	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
27	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
28	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
29	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
30	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
31	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
32	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	2 D C G 制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
2	2 D C G 制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
3	2 D C G 制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
4	2 D C G 制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
5	2 D C G 制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
6	2 D C G 制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
7	2 D C G 制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
8	2 D C G 制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
9	2 D C G 制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
10	2 D C G 制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
11	2 D C G 制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
12	2 D C G 制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
13	2 D C G 制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
14	2 D C G 制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
15	2 D C G 制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
16	2 D C G 制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
17	2 D C G 制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
18	2 D C G 制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
19	2 D C G 制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
20	2 D C G 制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
21	2 D C G 制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
22	2 D C G 制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
23	2 D C G 制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
24	2 D C G 制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
2	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
3	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
4	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
5	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
6	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
7	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
8	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
2	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
3	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
4	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
5	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
6	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
7	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
8	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
2	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
3	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
4	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
5	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
6	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
7	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
8	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
9	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
10	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
11	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
12	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
13	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
14	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
15	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
16	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
2	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
3	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
4	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
5	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
6	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
7	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
8	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
9	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
10	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
11	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
12	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
13	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
14	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
15	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
16	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	イラストレーション表現の応用①	イラストレーションの知識や技術を活かした、様々な表現手段について/表現の考察と課題の設定について	
2	イラストレーション表現の応用②	タイポグラフィ、カリグラフィ、書道、エフェクト表現、造形表現、キャラクターデザインについて知り、各自が取り組む課題を設定する	
3	イラストレーション表現の応用③	課題制作	
4	イラストレーション表現の応用④	課題制作	
5	イラストレーション表現の応用⑤	課題制作	
6	イラストレーション表現の応用⑥	課題制作	
7	イラストレーション表現の応用⑦	背景と人物がいるイラストレーション表現/描き方の実演と実践	
8	観賞と講評	仕上がった作品について講評を行う。他者の作品や自分の作品を鑑賞を通して客観的に評価する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	3IL310401
開講期	I 期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	3年次
学科名 コース名	イラストレーター 3 年制						
科目名	ポートフォリオ制作 IV			担当者	中庭由希子		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	InDesign、Mac						
科目概要	本科目は、卒業後デザイナーを目指す学生が、就職活動に必要な個人の作品集「ポートフォリオ」を作るために必要な、知識や技術を学ぶことを目的とする。紙面レイアウトや冊子作りに必要な知識や技術は、事前受講が履修要件となっている「ポートフォリオ制作Ⅱ」で学び終えているため、制作と個別指導、講評を中心とした実習授業となっている。						
到達目標	・ InDesignを使った紙面デザイン技術の向上 ・ インダストリアルデザインやDTPの知識を深める ・ デザイン性高いレイアウト、配色が提案できる力を養う						
評価方法	それぞれの課題作品を提出させ、習熟度合いに応じて優・良・可・不可の4段階で評価する。						
課題に対する フィードバック	提出された作品に対して講評を行い、現時点で達成された点や改善していくべき点について指導する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	ポートフォリオ制作Ⅲを受講している。						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	制作実習「ポートフォリオ」①	就職活動用 個人の作品集「ポートフォリオ」の制作	
2	制作実習「ポートフォリオ」②	作品制作	
3	制作実習「ポートフォリオ」③	作品制作	
6	一次講評	自己PRが出来ているか（説明力）と視認性、可読性を意識しているか（デザイン力）のとオリジナリティがあるか、作品をスクリーンに投影しながら各自発表をプレゼンテーション方式で行う。	
7	制作実習「ポートフォリオ」④	作品制作（ブラッシュアップ）	
7	制作実習「ポートフォリオ」⑤	作品制作（ブラッシュアップ）	
7	制作実習「ポートフォリオ」⑥	作品制作（ブラッシュアップ）	
8	最終講評	作品について講評を行う。一次講評から修正行われているかなど、自分の作品を客観的に評価する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	風景デッサン（写真模写）①	あらかじめ用意された風景の写真の中から1枚選ぶ。 所定の方法で写真の輪郭を画用紙に転写する。	
2	風景デッサン（写真模写）②	鉛筆でおおまかに色を置く。全体のバランスを保ちながら少しずつ具体的にしていく。	
3	風景デッサン（写真模写）③	さらに具体的にしていく。 手前の方を特に描き込む。	
4	風景デッサン（写真模写）④	細部の描き込み 全体のバランスを整える。	
5	人物デッサン（写真模写）①	教員が全員のポーズをデジタルカメラで撮影、紙に印刷する。風景と同じ要領で画用紙に形を転写する。	
6	人物デッサン（写真模写）②	鉛筆でおおまかに色を置く。全体のバランスを保ちながら少しずつ具体的にしていく。	
7	人物デッサン（写真模写）③	さらに具体的にしていく。	
8	人物デッサン（写真模写）④	細部の描き込み 全体のバランスを整える。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	着色静物デッサン①	クロッキーで全体の大まかな構図を決め、徐々に具体的にしていく。通常のデッサンよりも輪郭線を強調して描	
2	着色静物デッサン②	イラストボードを湿らせて全体を大まかな色面で塗る。完全に乾いたら不透明な絵の具で少しずつ具体化してい	
3	着色静物デッサン③	場所に応じて直接筆で描く方法と紙を湿らせてにじませる方法を使い分けながら描き進める。	
4	着色静物デッサン④	各々のモチーフの質感の違いが分かるように表面のつや等を描き込む。	
5	着色静物デッサン⑤	ディテール（細部）を描き込む。 全体のバランスを見ながら調整し完成させる。	
6	パステルデッサン①	おおまかな形をとらえる。中間の明るさは画用紙の色をそのまま使い、明部と暗部はパステルで表現する。	
7	パステルデッサン②	重ね塗りやぼかしで色を重ね、形を具体的にしていく。	
8	パステルデッサン③	全体のバランスを整えて完成させる。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	視聴によるCG・映像研究と考察 1	CG・映像作品の視聴とグループディスカッションによる技術検証および演出などへの考察を行い個別にレポートを作成する。	レポート提出
2	視聴によるCG・映像研究と考察 2	CG・映像作品の視聴とグループディスカッションによる技術検証および演出などへの考察を行い個別にレポートを作成する。	レポート提出
3	視聴によるCG・映像研究と考察 3	CG・映像作品の視聴とグループディスカッションによる技術検証および演出などへの考察を行い個別にレポートを作成する。	レポート提出
4	視聴によるCG・映像研究と考察 4	CG・映像作品の視聴とグループディスカッションによる技術検証および演出などへの考察を行い個別にレポートを作成する。	レポート提出
5	視聴によるCG・映像研究と考察 5	CG・映像作品の視聴とグループディスカッションによる技術検証および演出などへの考察を行い個別にレポートを作成する。	レポート提出
6	視聴によるCG・映像研究と考察 6	CG・映像作品の視聴とグループディスカッションによる技術検証および演出などへの考察を行い個別にレポートを作成する。	レポート提出
7	視聴によるCG・映像研究と考察 7	CG・映像作品の視聴とグループディスカッションによる技術検証および演出などへの考察を行い個別にレポートを作成する。	レポート提出
8	視聴によるCG・映像研究と考察 8	CG・映像作品の視聴とグループディスカッションによる技術検証および演出などへの考察を行い個別にレポートを作成する。	レポート提出

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
2	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
3	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
4	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
5	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
6	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
7	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
8	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
9	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
10	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
11	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
12	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
13	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
14	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
15	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
16	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
2	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
3	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
4	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
5	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
6	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
7	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
8	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
9	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
10	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
11	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
12	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
13	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
14	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
15	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
16	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	イラストレーションの応用技術①	構図や構成について/背景表現とは/表現の実演と実践	
2	実技課題「装飾と人物」④	キャラクターデザインについて/キャラクターの個性と衣装/表現の実演と実践	
3	イラストレーションの応用技術②	遠近法について/3つの透視図法について/空気遠近法について/描き方の実演と実践	
4	実技課題「装飾と人物」⑤	衣類のしわの表現について/デザイン案の下書き/デザイン制作	
5	イラストレーションの応用技術③	建築物の表現/人工物の表現/描き方の実演と実践	
6	実技課題「装飾と人物」⑥	デザイン制作	
7	イラストレーションの応用技術④	背景と人物がいるイラストレーション表現/描き方の実演と実践	
8	講評	仕上がった平面構成の作品について講評を行う。自分の作品を客観的に評価する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	制作実習「ポートフォリオ」①	就職活動用 個人の作品集「ポートフォリオ」の制作	
2	制作実習「ポートフォリオ」②	作品制作	
3	制作実習「ポートフォリオ」③	作品制作	
6	一次講評	自己PRが出来ているか（説明力）と視認性、可読性を意識しているか（デザイン力）のとオリジナリティがあるか、作品をスクリーンに投影しながら各自発表をプレゼンテーション方式で行う。	
7	制作実習「ポートフォリオ」④	作品制作（ブラッシュアップ）	
7	制作実習「ポートフォリオ」⑤	作品制作（ブラッシュアップ）	
7	制作実習「ポートフォリオ」⑥	作品制作（ブラッシュアップ）	
8	最終講評	作品について講評を行う。一次講評から修正行われているかなど、自分の作品を客観的に評価する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	解剖学研究①	特定の部位（数は自由）を選び、基本的には骨格標本や資料を模写する形で研究を行う。	
2	解剖学研究②	ある程度理解が深まったら模写ではなく任意の角度・ポーズで図を描いたり、作品に発展させてもよい。	
3	解剖学研究③	最終的に描いた絵をまとめて（画用紙にクロッキー帳の紙を貼り付けるなど。形式は自由。）、発表を行う。	
4	解剖学研究④	最終的に描いた絵をまとめて（画用紙にクロッキー帳の紙を貼り付けるなど。形式は自由。）、発表を行う。	
5	解剖学研究⑤	骨格の形を具体的にしていき、光源の位置を決めて明暗を施す。	
6	解剖学研究⑥	余裕があれば、骨格の上から筋肉の構造を重ねて描いてもよい。	
7	人物クロッキー	学生が順番でポーズ、クロッキーする。ポーズは学生の任意だが、できるだけポーズが被らないようにする。	
8	モデルクロッキー	モデル（セミヌード）をクロッキーする。 自由に席を変えながら描く。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	自画像デッサン（老人）①	はじめは通常の自画像と同じように描く。自分の頭部のおおまかなフォルムをクロッキーでとらえる。	
2	自画像デッサン（老人）②	老人の写真や頭蓋骨資料を参考にしながら自分が老いた時の状態を想像して描いていく。	
3	自画像デッサン（老人）③	通常のデッサンと同じようにモデリングし、鉛筆の層を重ね密度を高めていく。	
4	自画像デッサン（老人）④	全体のバランスを見極めながら細部を描き込んで仕上げる。	
5	「空を飛ぶための道具」①	「空を飛ぶための道具」というテーマでデザインを考える。	
6	「空を飛ぶための道具」②	空を飛ぶ原理は自由だが、現在存在する形状ではなく、新規性のあるものであること。	
7	「空を飛ぶための道具」③	斜めから見た飛行中のパース図は必須とし、前面図・側面図・ディテール（細部）の拡大図などを任意で添付。	
8	「空を飛ぶための道具」④	プレゼンパネル形式にまとめて仕上げる。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	視聴によるCG・映像研究と考察 1	CG・映像作品の視聴とグループディスカッションによる技術検証および演出などへの考察を行い個別にレポートを作成する。	レポート提出
2	視聴によるCG・映像研究と考察 2	CG・映像作品の視聴とグループディスカッションによる技術検証および演出などへの考察を行い個別にレポートを作成する。	レポート提出
3	視聴によるCG・映像研究と考察 3	CG・映像作品の視聴とグループディスカッションによる技術検証および演出などへの考察を行い個別にレポートを作成する。	レポート提出
4	視聴によるCG・映像研究と考察 4	CG・映像作品の視聴とグループディスカッションによる技術検証および演出などへの考察を行い個別にレポートを作成する。	レポート提出
5	視聴によるCG・映像研究と考察 5	CG・映像作品の視聴とグループディスカッションによる技術検証および演出などへの考察を行い個別にレポートを作成する。	レポート提出
6	視聴によるCG・映像研究と考察 6	CG・映像作品の視聴とグループディスカッションによる技術検証および演出などへの考察を行い個別にレポートを作成する。	レポート提出
7	視聴によるCG・映像研究と考察 7	CG・映像作品の視聴とグループディスカッションによる技術検証および演出などへの考察を行い個別にレポートを作成する。	レポート提出
8	視聴によるCG・映像研究と考察 8	CG・映像作品の視聴とグループディスカッションによる技術検証および演出などへの考察を行い個別にレポートを作成する。	レポート提出

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
2	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
3	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
4	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
5	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
6	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
7	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
8	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
9	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
10	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
11	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
12	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
13	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
14	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
15	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
16	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
2	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
3	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
4	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
5	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
6	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
7	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
8	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
9	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
10	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
11	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
12	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
13	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
14	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
15	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
16	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	道具の使い方①	コミックアートについて	
2	実技課題「コミックアート」①	課題制作	
3	実技課題「コミックアート」②	課題制作	
4	実技課題「コミックアート」③	課題制作	
5	実技課題「コミックアート」④	課題制作	
6	実技課題「コミックアート」⑤	課題制作	
7	実技課題「コミックアート」⑥	課題制作	
8	講評	仕上がった作品について講評を行う。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

[illegible]

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	人物デッサン①	2人一組になり、お互いの全身をデッサンする。全体の大まかな形をとり、徐々に具体的にしていく。	
2	人物デッサン②	石膏デッサンと同様に必要に応じて正中線や稜線などの補助線を描き加えながら鉛筆を乗せていく。	
3	人物デッサン③	関節の部分が曖昧にならないよう注意しながら立体感や質感を向上させていく。	
4	人物デッサン④	表情や服の表面など細かな部分を描写する。 全体のバランスを整えて完成させる。	
5	静物デッサン①	全体の構図のバランスを見ながら大まかなフォルムをクロッキーでとらえる。	
6	静物デッサン②	前回に引き続きさらに鉛筆を乗せていく。手前にあるものや中心的なものを重点的に立体感を高めていく。	
7	静物デッサン③	さらに鉛筆の層を重ね密度を高めていく。細部の描き込みをさらに進め、個々のモチーフの質感を描き分ける。	
8	静物デッサン④	最終的にバランスを整えて完成させる。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
2	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
3	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
4	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
5	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
6	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
7	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
8	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
9	3 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
10	4 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
11	5 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
12	6 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
13	7 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
14	8 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
15	9 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
16	10 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	モーションデッサン①	画用紙上に地面を表す水辺線を引き、最初のポーズをひな形で描く。	
2	モーションデッサン②	順次アニメのコマの要領で少しずつずらしながら途中のポーズを描き足していく。	
3	モーションデッサン③	最初と最後のコマをはじめに描いてしまってから間を補間してもよい。	
4	構成デッサン（コラージュ）①	自分で持参した写真素材を元に画用紙上に構成デッサンを制作する。大まかな構図を決める。	
5	構成デッサン（コラージュ）②	構図や密度のバランスに気をつけながら、少しずつ描きこんでいく。	
6	構成デッサン（コラージュ）③	奥行や空間の広がりにも留意して描きこみを進める。	
7	構成デッサン（コラージュ）④	前回に引き続き画面の密度を高めていく。	
8	構成デッサン（コラージュ）⑤	全体のバランスを整え仕上げる。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	必修	単位数	5	科目コード	3IL340105
開講期	Ⅳ期	形態	実習	配当時間	120	対象年次	3年次
学科名 コース名	イラストレーター 3 年制						
科目名	卒業制作			担当者	横塚 雅純		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	Adobe製品 / その他						
科目概要	学習してきた内容の集大成となる卒業制作および進級制作の作品制作に取り組む。						
到達目標	・学習してきた内容の集大成にふさわしいクオリリティの作品を目指す。						
評価方法	それぞれの課題作品を提出させ、習熟度合いに応じて優・良・可・不可の 4 段階で評価する。						
課題に対する フィードバック	提出された作品に対して講評を行い、現時点で達成された点や改善していくべき点について指導する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	なし						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	企画立案	各自、課題を設定し、教員の承諾をとる	
2	企画立案	各自、課題を設定し、教員の承諾をとる	
3	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
4	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
5	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
6	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
7	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
8	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
9	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
10	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
11	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
12	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
13	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
14	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
15	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
16	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
17	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
18	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
19	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
20	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
21	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
22	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
23	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
24	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
25	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
26	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
27	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
28	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
29	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
30	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
31	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
32	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
33	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
34	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
35	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
36	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
37	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
38	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
39	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	
40	課題制作	各自で設定した課題の制作を進め、都度進捗報告を行う。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
2	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
3	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
4	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
5	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
6	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
7	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
8	2 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
9	3 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
10	4 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
11	5 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
12	6 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
13	7 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
14	8 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
15	9 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
16	10 D C G 制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
2	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
3	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
4	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
5	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
6	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
7	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
8	2 D C G制作	月に1つ、各自が選択した課題制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	