授業科目名	イラスト応用	学年	2	学 科 コース	CGデザイン科 アニメ・イラストコース	年度	2026
担当教員名	上村 聖美、鬼束 実咲					実務経験	有
授業の方法	演習	科目区分	選択必修	学期	通年	単位数	6	時間数	180
実務 / 指導経験	・ゲーム業界等におけるイラスト(キャラクターデザイナー)業務に携わる。[上村] ・大学にて漫画を専攻し、スキルを習得。4年間でオリジナル作品を描き、出版社やイラストサイトなどに投稿。卒業後、デザイナー職で制作案件に携わる。[鬼束]						
授業の概要 :実務/指導経験を活かした教育内容	Photoshop、ClipStudioPaintを使用し、基礎技術を踏まえた実践的なデジタルイラスト制作を学びます。光や質感、空気感の表現、構図や配色による演出など、作品の完成度を高める技術を習得します。また、効率的なレイヤー管理や修正作業等、商業イラストを意識した制作フローについても学習します。						
授業の 到達目標	1. ゲーム業界で求められるラインを意識したキャラクターグラフィック作成ができる。 2. 印刷媒体 作品制作ができる(CMYKやRGB、モアレ等理解、印刷知識)。 3. 作品自己発信方法を考え行動することができる(WEBポートフォリオ、名刺など作成)。						
成績評価の 方法	方法	定期試験:60% ・ 平常点:40%　　※前期と後期で評価し、その平均が通年評価					
	基準	優(100～90) ・ 良(89～70) ・ 可(69～40) ・ 不可(39～0)					
準備学習・ 事後学習等	・課題提出時に修正指導を行うが、分からない操作法などを授業で質問できるようにしておくこと。 ・出来上がった作品等は、時間を見つけてブラッシュアップすること。						
テキスト	有	光と色のチュートリアル[マール社]					
参考書等	無						
その他 :学生に対する要望、メッセージ等	「すきなものを描く」から「業界で求められるものを描く」にシフトチェンジする為に、基礎画力を上げることはもちろん、需要に沿って常に新しいものを創り出すことが求められます。課題をこなしながら力を身に付け指導を受けることで、外部から意見を作品に生かし、更なるレベルアップが見込めます。						

授業計画	内容			
	1	オリエンテーション	～	
	2	オリエンテーション	115	CDジャケット課題①要項説明
	3	名刺作成	116	CDジャケット②ラフ-添削
	～		～	
	15	名刺作成	125	CDジャケット②ラフ-添削
	16	ポートフォリオ作成①要項 (印刷所―テンプレート―印刷知識)	126	CDジャケット③線画-添削
	～		～	
	25	ポートフォリオ作成①要項 (印刷所―テンプレート―印刷知識)	135	CDジャケット③線画-添削
	26	ポートフォリオ作成①表紙 (ラフ―線画―着色)	136	CDジャケット④着色－添削
	～		～	
	40	ポートフォリオ作成①表紙 (ラフ―線画―着色)	160	CDジャケット④着色－添削
	41	ゲームキャラデザ課題①要項説明	161	コンペ作成(ラフ―線画―着色－提出)
	～		～	
	45	ゲームキャラデザ課題①要項説明	180	コンペ作成(ラフ―線画―着色－提出)
	46	ゲームキャラデザ課題②ラフ-添削		
	～			
	60	ゲームキャラデザ課題②ラフ-添削		
	61	ゲームキャラデザ課題③線画-添削		
	～			
	75	ゲームキャラデザ課題③線画-添削		
	76	ゲームキャラデザ課題④着色－添削		
	～			
	95	ゲームキャラデザ課題④着色－添削		
	96	ゲームキャラデザ課題⑤エフェクト		
	～			
	105	ゲームキャラデザ課題⑤エフェクト		
	106	ゲームキャラデザ課題⑥完成・プレゼン		
	～			
	110	ゲームキャラデザ課題⑥完成・プレゼン		
	111	CDジャケット課題①要項説明		