

1年次 前期

画力を鍛える

総合基礎科目【1～2年通年】

基礎力は絵を描くことの土台となる大切な力です。2年間の基礎学習を通じて画力や観察力、構造把握する力を鍛えていきます。

・デッサン ・クロッキー

イラスト作画実習

ソフトや画材の特徴を知る

デジタル作画・アナログ作画の両方で絵を描く方法を身につけていきます。さまざまなソフトや画材で表現の幅を広げていき、自分に合った制作スタイルを見つけていきます。

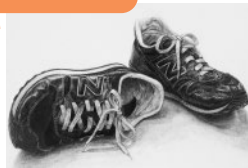
- ・デジタルイラストレーション
- ・アナログイラストレーション
- ・キャラクターデザイン
- ・イラスト表現実習
- ・空間描写

一枚絵制作に必要な背景やパースの学習、キャラクターの設定や一枚絵のストーリー作りなども学んでいきます。

1年次 後期

可能性を広げる

「見る力」を高める



2年次

一枚絵の世界観を洗練させる

より完成度の高い作品へ！

コミックアート実習

見せることを目的とした作品づくりに徹し、一枚絵を制作していきます。進路や活動形態を問わず、人の心を動かす魅力があるイラスト制作に取り組みます。



作品に市場価値をつける

イラストコンテンツ制作

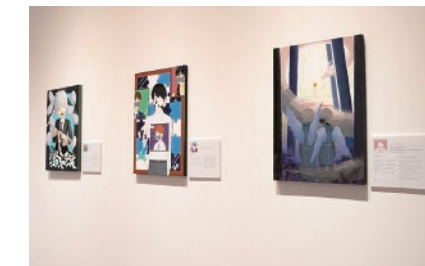
自分のイラストをもとにしたコンテンツ、グッズや映像作品などを制作します。illustratorやPhotoshopなどのデザインツールの操作方法も学び、商品化に必要なスキルを身につけます。



研究科(希望者のみ)

自分自身の探求

「もっと学びたい」「別のスキルも身につけたい」など高みを目指す人の進路です。個別に活動計画を立て、授業を組んでいきながら、就職活動や作家活動、プロジェクト活動を行い、実経験を重ねてレベルアップします。



マルチクリエイターとして新たな技術を得る

1年生・2年生・他コースの授業を自由に受けることができるため、自分のやりたいことを追究することも、新しい技術を得ることもできます。

作家として展示・イベント出展を積極的に行う

フリーランス・作家としての活動も単位として認められます。学校の設備などをフル活用して、フリーランス・作家としての経験値を積み上げることができます。

研究生の声

株式会社バンク・オブ・イノベーション内定 Morumottoさん 2025年卒業予定

私は本科の2年間で画力を高めてからポートフォリオを作り、研究科の1年間で就職活動を行いました。獣耳の付いた可愛い女の子を描くことが好きなので、このようなキャラクターが描ける仕事に就きたくて丁寧に就職先を選びました。おかげで希望のゲーム会社に内定をいただくことができました。内定後は作家活動をしたり、自分でテーマを決めて絵の研究したり、自分が望んでいる生活に向かって頑張っています。

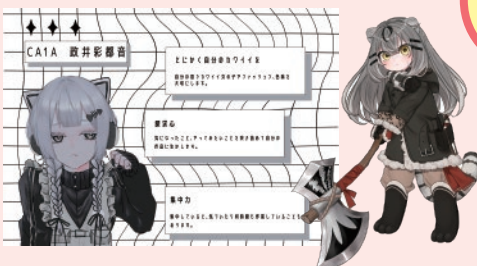


テクニック・表現力を磨く

自分の強み・進路を見つける

セルフプロデュース【週1回】

まずは自分の作品探し！



ポートフォリオ制作 SNS運用/HP制作

就職活動やフリーランスで活動する上でより有利になるポートフォリオ制作や、自身のSNS運用、HP制作について学びます。

自分が何をやりたいのか、何が得意なのかを見つけていきます。自己分析の課題や先生との面談を通じて、目指すべき進路に向けて準備をしていきます。

自由に
選べる
選択授業

選択授業でプラスの「特技」を身につけます。

選択授業は「絵を描く」+「自分だけの武器」をつくるための授業です。

Live 2D Cubism

Live 2Dテクニック

VTuberやソーシャルゲームなどで使用される、Live2Dの基礎から全身モデリングまでを行う。

Autodesk Maya

3DCG基礎

さまざまな企業で需要のある3DCG、1-2年次運動授業でモデリングの基礎からモーション制作までを学習。

After Effects Premiere Pro

映像制作

自分のイラストを活かした動きの描き方と考え方を作画実習を通じて学習していく。

CLIP STUDIO PAINT

アニメーション基礎

アニメ業界で基本となる動きの描き方と考え方を作画実習を通じて学習していく。

透明水彩 アクリルガッシュなど

アナログ表現作家

アナログ画材特有の質感や色作りを駆使して「人に伝える絵」を描いていく。

デジタルアーティスト

一枚絵の内容の充実度や完成度をさらに高めていくための強化授業。

コンセプトアート

キャラクターを魅せるための背景と、背景を主役にした絵の両面からアプローチしていく。

グラフィカルイラスト

ファッション、音楽コンテンツなどのメディア化を意識したイラスト制作に取り組む。

1年次時間割(例)

	月	火	水	木	金	土
1限 9:30~11:00	キャラクターデザイン		(前期)空間描写 (後期)選択授業ⅠA	デジタルイラストレーション	(前期)イラスト表現演習 (後期)選択授業ⅠB	クロッキー
2限 11:10~12:40						
3限 13:30~15:00	アナログイラストレーション		キャラクターデザイン	デッサン		セルフプロデュースⅠ
4限 15:10~16:40						

1年次後期／2科目 ▶ 2年次通年／3科目

希望の仕事や進路で役立つ技術を身につけ将来の選択肢を広げていきます。

CLIP STUDIO PAINT

デジタル作画

漫画制作

短編漫画の制作を通じて、物語の作り方・コマ割り・モノクロ作画の方法を学習。

ZBrush Substance Painter

立体造形

ZBrushを使ったデジタルフィギュア造形を学ぶ。立体的な視点や3DCGの知識を得る。

商業キャラクター

キャラクターデザインから依頼を想定した、指示書形式の実践課題まで経験していく。

商業イラスト総合

装丁画やイベントポスターなど分野を問わずメディアに対応した作画ができるようになる実践授業。

一人ひとりで担任の先生と相談しながら決めていきます

選択例:

Aさん

進路が決まっている場合

1年次後期:ゲーム会社希望

Live2Dテクニック 商業イラスト総合

2年次:ゲーム会社希望

商業キャラクター Live2Dテクニック 商業イラスト総合

途中で進路を変えた場合

1年次後期:アニメ業界希望

アニメーション基礎 商業イラスト総合

2年次:商業イラストの仕事がしたい!

Live2Dテクニック 商業イラスト総合 映像制作

たくさんのスキルを身につけた人

1年次後期

Live2Dテクニック 漫画制作

2年次

立体造形 アナログ表現作家 映像制作

2年次時間割(例)

	月	火	水	木	金	土
1・2限	イラストコンテンツ制作		デッサン	プロジェクト実習		セルフプロデュースⅡ
3・4限	選択授業ⅡA		選択授業ⅡB	コミックアート実習	選択授業ⅡC	

放課後も教室解放/19:30まで