

2021年度
大阪総合デザイン専門学校
講義概要

デザイン学科

クリエイティブ学科

コミックアート学科

デザイン学科
コミュニケーションデザインコース
1 年
2021 年度 シラバス

2021年度 講義概要

科目名	エスキース演習	年次 : 1年次前期	
担当教員	岡村 洋	時間数 : 60時間	
授業概要	授業名の「エスキース」は、スケッチや下絵のことで、イラスト作品やデザインを考えたりする時の素案スケッチをこの授業では「エスキース」と呼びます。人に自分のイメージを伝える時に、言葉だけで伝えようとすると、正しく伝わらなくて困ったことが誰にもあると思います。そんな時、伝えたい相手の目の前で図やイメージ画を描いて示すと、「あ〜なるほど!」と一瞬で伝わることを経験した人は少なくないと思います。これと同じで、デザインの業界では自分のイメージを仲間や顧客に正しく伝える術を持つておく必要があります。簡単に言うと、時間をかけ過ぎず、サラッと描いてその絵が分かりやすければデザイナーとして大きな強みになる。ということです。この授業では、そんなラフスケッチや下絵を即興で描く時に最低限必要な、立体の図法や考え方をテキストを活用して学び、【立体物】を的確にイメージし、紙に描き相手に伝える基本的能力を身につけます。		
到達目標	自分がイメージする物や状況をラフスケッチで描ける能力を身につける。		
評価方法・基準	①課題点：100点満点（課題合計得点÷全課題数＝①課題平均点） ②平常点：100点満点（授業の取り組み姿勢と出席率にて②平常点）とし、①②合わせて総合的に評価する。 科目評価は（①×0.7）+（②×0.3）＝100点満点で結果を算出する。		
テキスト	パステック3級資格認定試験公式テキスト（日本パステック協会）		
参考文献	都度紹介		
使用ソフト	なし		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	ガイダンス 導入授業	授業説明・道具の使い方・想像で描いてみる・資料を見ながら描いてみる	
	第2回	ケント紙で1辺10cmの立方体を作る。情報を自ら集め作る。	自ら作り方を調べ、考え、工夫し、精度の高い立方体をケント紙で制作する。	再提出可
	第3回	立体と平面図形（section1・2）	平面図形を頭の中で少しずつ立体へ変化させる	脳トレ頭を柔軟に
	第4回	立体を頭で組み立てる・描き方（section3・4）	色んな方向から見た立体・立体の描き方（図法）	立体をイメージ
	第5回	立体図を元に3面図を描く①（section5）	立体図情報から平面＋正面＋側面3つの面から見た図に	立体の把握
	第6回	三面図 図面を元に立体を描く②（section5）	平面＋正面＋側面3つの面から見た情報から立体に	立体の輪郭描写
	第7回	基本ルールを覚えて空間描写①（section6）	1消点透視図法で空間を描いてみる①基本学習	見えるはず…の絵
	第8回	基本ルールを覚えて空間描写②（section6）	1消点透視図法で空間を描いてみる②応用問題	こう見えるはずの絵
	第9回	陰影（かげ）をつけて立体表現（section7）	陰も影も「かげ」。かげがあるなら光がある	立体空間上の光と影
	第10回	調整回（授業予備日）	クラスの理解度、授業進行度に応じて内容決定	
	第11回	円柱描ける？（様々な楕円／輪郭と陰影）／机上にあるガラス瓶を描く（形と質感）	円柱を構成している「円と四角」描くには楕円がミソ／形・質感・陰影…表面のラベル、ハイライト	楕円と直線ドリル
	第12回	街路樹を描いてみる（針葉樹・広葉樹）	1消点透視図法で街路樹を描いてみる	
	第13回	人の居る風景①（白空間に簡略人物を描く）	2消点透視図上に人物描写__身長、性別、体型、年齢、ポーズ	
	第14回	人の居る風景②（2消点透視図法）【取材した街に人物を描く①】	実際の街空間を写真撮影→カラープリント→消失点、E.L割り出し→指定身長の人物を描き入れる。	
	第15回	人の居る風景③【取材した街に人物を描く②】完成提出	コラージュや描き込みを加え、空間内での整合性を整える。又は精度を高め真実味を持たせる。完成して提出	総括授業

2021年度 講義概要

科目名	カラーコーディネーション	年次 : 1年次(前期)	
担当教員	駒井友規子	時間数 : 60時間	
授業概要	生活の中で何気なく感じている色について見直し、色の心理効果や配色効果について学ぶ。感覚やセンスに頼りがちな色選びではなく、色選びに法則を与え、プロとして様々な要望に対応できる色彩感覚、コーディネーション力を習得する。コンセプトに基づき、色を調整することで空間をより魅力的に表現するカラーコーディネーションを学ぶ。		
到達目標	色彩コーディネーション手法の習得		
評価方法・基準	課題の理解度・取り組む姿勢、作品提出期限・内容(課題作品未提出の場合は評価対象外とする)出席率70%以上、課題提出率100%を厳守する。		
テキスト	『カラーコーディネーター入門』 色彩 改訂増補版 (日本色彩研究所)		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	なし		

授業計画

[illegible]

2021年度 講義概要

科目名	2Dコンピュータ演習 I-1	年次 : 1年次前期	
担当教員	後藤リオ	時間数 : 60時間	
授業概要	グラフィックデザインソフトIllustratorの操作方法・知識・技術を習得。前期は演習を通じて基本操作と知識を習得。後期は作品制作のなかで応用・実践をおこない、スキルアップを目指す。DTPの知識やデザイナーとしてのテクニックを段階的に身につけます。		
到達目標	現場で通用するIllustratorの知識・技術の習得		
評価方法・基準	課題への理解度と取り組み姿勢、出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上を単位認定する。		
テキスト	随時テキストを作成・配布		
参考文献	適時 指示		
使用ソフト	Adobe Illustrator		

授業計画

[illegible]

科目名	2Dコンピュータ演習 I－II	年次 :1年次後期	
担当教員	後藤リオ	時間数 :60時間	
授業概要	グラフィックデザインソフトIllustratorの操作方法・知識・技術を習得。前期は演習を通じて基本操作と知識を習得。後期は作品制作のなかで応用・実践をおこない、スキルアップを目指す。DTPの知識やデザイナーとしてのテクニックを段階的に身につけます。		
到達目標	現場で通用するIllustratorの知識・技術の習得		
評価方法・基準	課題への理解度と取り組み姿勢、出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上を単位認定する。		
テキスト	随時テキストを作成・配布		
参考文献	適時 指示		
使用ソフト	Adobe Illustrator		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	応用 グラフィックツールのデザインA	実習	
	第2回	応用 グラフィックツールのデザインA	実習	
	第3回	応用 グラフィックツールのデザインA	実習	
	第4回	応用 グラフィックツールのデザインA	実習	
	第5回	応用 グラフィックツールのデザインB	課題説明・実習	
	第6回	応用 グラフィックツールのデザインB	実習	
	第7回	実践 グラフィックツールのデザインB	実習	
	第8回	実践 グラフィックツールのデザインB	実習	
	第9回	実践 グラフィックツールのデザインB	実習	
	第10回	実践 グラフィックツールのデザインC	課題説明・実習	
	第11回	実践 グラフィックツールのデザインC	実習	
	第12回	実践 グラフィックツールのデザインC	実習	
	第13回	実践 グラフィックツールのデザインC	実習	
	第14回	実践 グラフィックツールのデザインC	実習	
	第15回	実践 グラフィックツールのデザインC	実習	

2021年度 講義概要

科目名	2Dコンピュータ演習Ⅱ－Ⅰ	年次：1年次前期	
担当教員	濱本修徳	時間数：60時間	
授業概要	コンピュータで様々なグラフィックを実現するには、写真を取り扱う上で画像データの適切な処理ができる知識と技術が必要です。写真を元に画像データの処理方法の基本操作を演習を通じて習得します。		
到達目標	画像処理ソフトウェアを利用する基本知識と基本操作技能の習得		
評価方法・基準	画像処理に関わる基本操作の習得を演習課題を通じて評価する。出席率70%以上、課題提出率100%を厳守する。		
テキスト	適宜オンライン教材で配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Photoshop, Adobe Lightroom		

授業計画

[illegible]

科目名	2Dコンピューター演習Ⅱ－Ⅱ	年次：1年次後期	
担当教員	林 芳男	時間数：60時間	
授業概要	WEBに関する最新の標準知識の取得とWEBマーケティングを学び、企業サイトや商品ブランディングサイト及の構築のための知識と基礎技術の取得を目的としています。HTML5＋CSS3を使った基本的なWEB制作からグリッドレイアウトデザインの制作スキルを取得します。また、近年WEBプロモーションで、重要なポジションになってきていますSNSの制作スキルも取得します。		
到達目標	HTML5&CSS3のコーディング能力を身に着け、実践型のレスポンスサイト制作技術を身につける。実践型のWebサイト企画提案書作成能力をつける。		
評価方法・基準	以下の3点で評価判定します。 ・出席率70％以上、授業内での取り組み姿勢を評価。 ・HTML5&CSS3ステップアップブック内のチャプター（合計8）ごとの制作物を課題とする。 ・オリジナルMyサイト企画書とサイトページ制作の2点の最終課題とする。		
テキスト	「HTML＋CSS標準入門」MdN、「AdobeXD UIデザインとプロトタイプ制作の教科書」技術評論社、		
参考文献	「HTML & CSS全事典」インプレス、「HTML5 & CSS3デザイン現場の新標準ガイド」エビスコム 著		
使用ソフト	Atom、DiffMerge、AdobeXD、Keynote、Photoshop他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	オリエンテーション・ITリテラシー	コーディング準備・ITリテラシー	
	第2回	HTMLコーディング準備	ATOM・DiffMarge・AdobeXD各種設定	
	第3回	HTML5+CSS3コーディング基礎	Lesson 3	
	第4回	HTML5+CSS3コーディング実装	Lesson 4	
	第5回	HTML5+CSS3コーディング実装	Lesson 5	
	第6回	HTML5+CSS3コーディング実装	Lesson 6	
	第7回	HTML5+CSS3コーディング実装	Lesson 7	
	第8回	HTML5+CSS3コーディング実装	Lesson 8	
	第9回	HTML5+CSS3コーディング実装	Lesson 9	
	第10回	Webレイアウト企画設計		
	第11回	AdobeXDを使ったレイアウト制作Ⅰ		
	第12回	AdobeXDを使ったレイアウト制作Ⅱ		
	第13回	AdobeXDを使ったレイアウト制作Ⅲ		
	第14回	Myレスポンスサイト企画設計&実装		
	第15回	Myレスポンスサイト企画設計&実装		

2021年度 講義概要

科目名	3Dコンピュータ演習I	年次:1年次前期	
担当教員	平原栄治	時間数:60時間	
授業概要	設計の必須ツールであるCADによる作図技術の習得を始め、3DによるCG制作、各種データの知識・管理など、デザインプレゼンテーションに必要なコンピュータの技術を学習します。		
到達目標	コンピュータを使用した製図の基礎技術・空間CG制作の基礎技術の習得。		
評価方法・基準	作品の評価を始め、課題への積極性・進行状況・授業に対する姿勢に出席率を加味して評価します。 また、検定試験合格へ向けた試験講座等も予定しています。		
テキスト	授業で配布		
参考文献			
使用ソフト	Vectorworks Photoshop Illustrator 他		

授業計画

[illegible]

科目名	3Dコンピュータ演習Ⅱ	年次:1年次後期	
担当教員	平原 栄治	時間数:60時間	
授業概要	設計の必須ツールであるCADによる作図技術の習得を始め、3DによるCG制作、各種データの知識・管理など、デザインプレゼンテーションに必要なコンピュータの技術を学習します。		
到達目標	コンピュータを使用した製図の基礎技術・空間CG制作の基礎技術の習得。		
評価方法・基準	作品の評価を始め、課題への積極性・進行状況・授業に対する姿勢に出席率を加味して評価します。 また、検定試験合格へ向けた試験講座等も予定しています。		
テキスト	授業で配布		
参考文献			
使用ソフト	Vectorworks Photoshop Illustrator 他		

授業計画

期				
前期				
後期	第1回	CAD(Vectorworks)実習(3D演習)①	前期平面図を基に3D制作(テキスト使用)	
	第2回	CAD(Vectorworks)実習(3D演習)②	↓	
	第3回	CAD(Vectorworks)実習(3D演習)③	↓	
	第4回	CAD(Vectorworks)実習(3D演習)④	3D完成	
	第5回	3Dテスト		
	第6回	店舗CGモデリング演習①	課題4制作:3D演習制作物に内装CGを加える	
	第7回	店舗CGモデリング演習②	↓ レンダリング・ライティング演習	
	第8回	店舗CGモデリング演習③	↓ 画像編集・ボード制作	
	第9回	店舗CGモデリング演習④	課題4完成・発表	
	第10回	店舗CGモデリング演習⑤	課題5制作:住宅内装・建築制作	
	第11回	建築CGモデリング演習①	↓ プランニング・モデリング演習	
	第12回	建築CGモデリング演習②	↓ モデリング演習	
	第13回	建築CGモデリング演習③	↓ レンダリング・ライティング演習	
	第14回	建築CGモデリング演習④	↓ 画像編集・ボード制作	
	第15回	建築CGモデリング演習⑤	課題5完成・発表	

2021年度 講義概要

科目名	業界研究	年次 : 1年次前期	
担当教員	中西 かおり	時間数 : 60時間	
授業概要	デザイナーが活躍できる分野・領域が広がり働く選択肢が増える中で、自分は卒業後どのような分野・領域を選択し、そのために何を強化していくのか、業界(社会)を研究・理解しながら、キャリア開発理論に基づき進路計画vol.1を作る。並行して、職業人としてのデザイナーに必要なベシックススキル・ソーシャルスキルの強化も図る。		
到達目標	卒業後を見据えた進路の方向性を定め、業種を意識しながら実現に必要なジブン作り(1年次後期選択・2年次分野選択)を計画的・現実的に進めるための知識習得、進路分野を意識した準備と行動ができる基盤作りを狙いとする。		
評価方法・基準	①卒業後の目指す分野(業種)を見据えた1年次後期コース選択が建設的にできているか、 ②現実的な対策をたて実際動き始めているか、他授業での取り組みにも反映され始めているか、 ③出席率70%以上、レポート・課題提出100%厳守、総合評価60点以上を単位認定とする。		
テキスト	適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Keynote、Google slide、Microsoft PowerPoint他		

授業計画

[illegible]

科目名	情報デザイン基礎	年次 : 1年次前期	
担当教員	倉田 浩平	時間数 : 60時間	
授業概要	現代のデザインにおいて、ターゲットや顧客のニーズや動向を調査・分析し、適切な情報を提供する。 情報を視覚的な図形や文字として、デザインとは何かを模索しながら、人・情報・コミュニケーションを視覚化していく技術を、主にグラフィックデザインの実習を通して習得する。		
到達目標	情報を視覚的に表現する基礎技術を習得する。		
評価方法・基準	演習課題の理解と表現技術、授業の取組や制作における積極性 出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上で単位認定		
テキスト	オリジナルテキスト(オンライン共有または配布)		
参考文献	必要に応じて、随時紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator・Photoshop 等		

授業計画

[illegible]

科目名	プレゼンテーション技法Ⅰ	年次 :1 年次前期	
担当教員	吉野 早苗	時間数 : 60時間	
授業概要	我々デザイナーの業界に限らず、昔も今も、世界中のビジネスの現場で、プレゼンテーションを避けて通れる道はありません。発表する企画やプロジェクトの趣旨が伝わり→聴き手が理解し→イメージも伝わり→共感を呼び→感動を与え→賛同を得る、そんなプレゼンの成功を誰もが目指します。前期授業ではグループワークから始め、情報収集、資料作成、図解化、ビジュアル要素の展開、シナリオメイキング、そして基本となるプレゼン作成ソフトに加え、多機能な3dCGソフトを併用しユニークなデジタルプレゼンテーションを、語りのスキルアップと共にステップバイステップで習得します。		
到達目標	2D、3Dソフトを使いこなすことで、多次元、多要素の混在するイメージ表現方法を学びとる。		
評価方法・基準	グループワークでのコミュニケーション能力、プレゼン資料の出来栄え、発表に際してのストーリーテリングの技術、習得度を採点対象とする。 課題提出:100% 出席率:70%以上 評価基準:60点以上を単位認定とする		
テキスト	必要な時に配布		
参考文献	必要なタイミングで書籍やYouTube動画などを紹介する		
使用ソフト	Keynote , (PowerPoint) , Illustrator , Photoshop , Blender2.9 , Twinmotion2020		

授業計画

[illegible]

科目名	プレゼンテーション技法Ⅱ	年次 : 1 年次後期	
担当教員	吉野 早苗	時間数 : 60時間	
授業概要	前期はKeynoteを使いこなすことに加え、3dCGソフトでプレゼン資料(スライド)の基本的な立体化、多次元化に挑みました。習得したテクニックを駆使して、ファンタジックでオリジナリティー満載のストーリーテリングを考えます。動的なデジタルプレゼン制作の知識と技術をベースに、この後期は、そのプレゼンコンテンツをビジネスユースに押し上げることに挑みます。刻々変化する梅田周辺を舞台として、道行く人の目を奪い立ち止まらせるプレゼンを考えます。他のプレゼン専用ソフトとも連携を可能にして、表現の幅を広げることも試みます。		
到達目標	「あってもいいね」(仮)クライアントに、納品できるレベルの有用なプレゼンテーションムービーの作成		
評価方法・基準	思いつきアイデアを、ビジネスマターにできたか否か、街で人が観てくれるプレゼンにできたか、また最終表現に至るまでの各部品制作の技術点を評価する。 課題提出:100% 出席率:70%以上 評価基準:60点以上を単位認定とする		
テキスト	必要な時に配布		
参考文献	必要なタイミングで書籍やYouTube動画などを紹介する		
使用ソフト	Keynote , (PowerPoint) , Illustrator , Photoshop ,Blender2.9 , Twinmotion2020		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	プレゼン 「夏休みの研究成果」	発表 フィードバック	
	第2回	課題 (仮)テーマ「梅田ファンタジー」	ストーリーメイキング 絵コンテ	
	第3回	アバターが語る「マイサクセスストーリー」	商品企画をデジタルプレゼンで発表してみる	
	第4回	時代のトレンドを読む グループBS→KJ	アイデアラッシュ思いつきをビジネスに押し上げ	
	第5回	後期課題 「デジタルサイネージ広告」	設置方式 場所 寸法 形状 設置例調査	
	第6回	制作	テーマ タイトル 商品&サービス内容	
	第7回	制作	目的 コンセプト キーワード ターゲット	
	第8回	制作	ペルソナ ビジョンストーリー	
	第9回	制作	設置場所 設置期間 等々条件設定	
	第10回	制作	個人作業、グループ作業	
	第11回	制作	個人作業、グループ作業	
	第12回	制作	個人作業、グループ作業	
	第13回	リハーサル プレゼンテーション	フィードバック想定問答シミュレーション 修正	
	第14回	最終プレゼンテーション	修正 細部調整 他	
	第15回	mp4で書き出し一本の動画としてフィニッシュ	DATAの提出	

科目名	写真基礎演習	年次:1年次後期	
担当教員	平原 栄治	時間数:60時間	
授業概要	クリエイターの必須道具としての『カメラ』の活用法にはじまり、写真の知識・画像データの管理などデジタル写真の基礎を学習し、『商品撮影』及び『取材』の技術を習得し、印刷・WEB・映像等各メディアに対応した画像制作技術を習得する。		
到達目標	写真撮影全般の基礎知識・デジタル画像の知識の習得。		
評価方法・基準	課題を通じての技術の習得度・授業への取り組みに出席率を加味して評価。筆記試験も予定。		
テキスト	適時プリント配布		
参考文献			
使用ソフト	Photoshop illustrator 等		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	ガイダンス・写真基礎実習(1)	授業概要説明 基本的なカメラの使い方・機能解説	
	第2回	写真基礎実習(1)	基本的なカメラの使い方・機能解説	
	第3回	写真基礎実習(2)	Photoshopを使用した画像処理	
	第4回	写真を加工・出力してみる(1)	小冊子の制作	
	第5回	写真を加工・出力してみる(1)	小冊子の制作	
	第6回	写真を出力する(1)	データ・解像度	
	第7回	写真基礎実習(3)	Illustrator演習(写真とグラフィックの組み合わせ)	
	第8回	写真基礎実習(4)	プリントアウト・各メディアへの出力	
	第9回	商品撮影演習(1)	カメラ操作の応用・カメラの知識	
	第10回	商品撮影演習(2)	レンズによる表現・露出による表現	
	第11回	商品撮影演習(3)	写真のライティング	
	第12回	テスト	筆記テスト	
	第13回	編集用写真実習(1)	テーマに基づいた写真を撮影し纏める	
	第14回	編集用写真実習(2)	写真を使用したエディトリアル作業実習	
	第15回	編集用写真実習(3)	実習課題提出	

科目名	グラフィックデザイン	年次 :1年次後期	
担当教員	倉田 浩平	時間数 : 60時間	
授業概要	ビジュアルコミュニケーションにおける表現技術をグラフィックデザイン媒体の実践を通して学ぶ。 販売促進や集客を目的としたマーケティング戦略の基本から、広告へと展開し、 グラフィックデザインの一連のプロセスを通して、ビジュアル表現の視野を広げる。		
到達目標	コミュニケーションデザイン1年次の集大成として、社会的に発信できる作品を提案する。		
評価方法・基準	独創的な発想と表現技術、制作における積極性 出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上で単位認定		
テキスト	オリジナルテキスト(オンライン共有または配布)		
参考文献	必要に応じて、随時紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator、Photoshop 他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	グラフィックデザイン演習 ①	アドバタイジングとエディトリアル	
	第2回	↓〈編集デザイン〉	リーフレットデザインの種類と役割	
	第3回	↓	デザインデータの作成方法	
	第4回	↓	データ完成	
	第5回	グラフィックデザイン演習 ②	商品広告の企画について	
	第6回	↓〈商品広告〉	媒体計画と広告デザイン	
	第7回	↓	データ作成	
	第8回	↓	データ完成～プレゼンテーション	
	第9回	グラフィックデザイン演習 ③	コンセプトワーク(チーム企画)	
	第10回	↓〈公共広告〉※テーマ指定あり	デザインアイデア	
	第11回	↓	データ化	
	第12回	↓	↓	
	第13回	↓	↓	
	第14回	↓	プレゼンテーション	
	第15回		総 括	

科目名	タイポグラフィ	年次 :1年次後期	
担当教員	倉田 浩平	時間数 :60時間	
授業概要	ビジュアルコミュニケーション(視覚伝達)における文字要素は、切り離すことができない。魅力的なタイポグラフィデザインとして、広告や商品・サービスのロゴ、タイトルや見出し、本文等のコピーを美しく効果的に打ち出すためのデザイン表現を実習する。		
到達目標	コミュニケーションデザインにおいて、タイポグラフィの役割を実習を通して習得する。		
評価方法・基準	独創的な発想と表現技術、制作における積極性 出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上で単位認定		
テキスト	オリジナルテキスト(オンライン共有または配布)		
参考文献	必要に応じて、随時紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator、Photoshop 他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	タイポグラフィ演習 ①	タイポグラフィの基礎	
	第2回	↓〈商品ロゴ〉	商品情報とデザイン	
	第3回	↓	タイポグラフィによる伝え方	
	第4回	↓	プレゼンテーション	
	第5回	タイポグラフィ演習 ②	コンセプトワーク	
	第6回	↓〈ピクトグラム系作品〉	アイデア決定～データ作成	
	第7回	↓	データ作成(ボードワーク)	
	第8回	↓	データ完成	
	第9回	↓	プレゼンテーション	
	第10回	タイポグラフィ演習 ③	コンセプトワーク	
	第11回	↓ ※個人企画	デザインアイデア	
	第12回	↓	データ化	
	第13回	↓	↓	
	第14回	↓	プレゼンテーション	
	第15回		総 括	

科目名	デザインプロデュース演習(選択)	年次 : 1年次後期	
担当教員	濱本 修徳	時間数 : 60時間	
授業概要	デザインプロデュースではパッケージデザイナーや商品デザイナーを目指して、商品やサービスの企画からデザインに関わっていくための基本知識と技術を演習します。興味のある商品を手にとって“魅力的なモノを作ってみたいなあ”と思う課題を模索していきます。		
到達目標	デザイナーの着想力・洞察力・考察力を養うことを目標とする。		
評価方法・基準	出席率70%以上、課題提出率100%を厳守する。		
テキスト	適宜オンライン教材で配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Keynote, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, 他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	デザインプロデュース	目指すはデザインから商品企画まで	
	第2回	構想描写の手法	企画の構想を描写で捉える手法	
	第3回	紙とデザイン	紙製商品とデザインについて	
	第4回	パッケージデザインの仕事	形に応じた展開図の仕組み	
	第5回	I. お菓子のパッケージ	商品を企画する	
	第6回		商品のデザインを考える	
	第7回		商品の制作①	
	第8回		商品の制作②	
	第9回		商品のディスプレイについて	
	第10回	II. ペーパープロダクト	ペーパーブランドを考える	
	第11回		紙製商品に展開する	
	第12回		商品の制作①	
	第13回		商品の制作②	
	第14回		商品の宣伝方法について	
	第15回	デザインプロデュースの総括	まとめ	

科目名	生活コーディネーション	年次：1年次後期	
担当教員	駒井 友規子	時間数：60時間	
授業概要	インテリアを構成する要素(インテリアエレメント)について学びます。 商品知識(種類・素材・寸法・価格・メーカー等)を身につけ、様々な商品や動作寸法・基本寸法などを理解しながらレイアウトできる力を養います。様々な商品を理解した上で、設定に応じた提案が出来る力を身につけます。		
到達目標	コーディネーターとしての基礎技術の取得		
評価方法・基準	各課題の提出物に対して、理解度、完成度を客観的に評価する。出席率70%以上、課題提出率100%、課題提出期日を厳守する。		
テキスト	適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop,他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	インテリアコーディネーターとは		
	第2回	図面の表現	色鉛筆・マーカについて	
	第3回	インテリアエレメントについて	基本寸法・動作寸法を理解する	
	第4回	レイアウトについて	基本寸法から家具配置を考える	
	第5回	コーディネートについて	イメージを合わせたコーディネート	
	第6回		(家具・内装材)	
	第7回		↓	
	第8回	ボードワークについて	表現に必要な内容等	
	第9回	最終課題	マンションのプラン/コーディネート	
	第10回		↓	
	第11回		↓	
	第12回		↓	
	第13回		↓	
	第14回		↓	
	第15回	総括	↓	

デザイン学科
インテリアデザインコース
1 年
2021 年度 シラバス

2021年度 講義概要

科目名	エスキース演習	年次 : 1年次前期	
担当教員	岡村 洋	時間数 : 60時間	
授業概要	授業名の「エスキース」は、スケッチや下絵のことで、イラスト作品やデザインを考えたりする時の素案スケッチをこの授業では「エスキース」と呼びます。人に自分のイメージを伝える時に、言葉だけで伝えようとすると、正しく伝わらなくて困ったことが誰にもあると思います。そんな時、伝えたい相手の目の前で図やイメージ画を描いて示すと、「あ〜なるほど!」と一瞬で伝わることを経験した人は少なくないと思います。これと同じで、デザインの業界では自分のイメージを仲間や顧客に正しく伝える術を持つておく必要があります。簡単に言うと、時間をかけ過ぎず、サラッと描いてその絵が分かりやすければデザイナーとして大きな強みになる。ということです。この授業では、そんなラフスケッチや下絵を即興で描く時に最低限必要な、立体の図法や考え方をテキストを活用して学び、【立体物】を的確にイメージし、紙に描き相手に伝える基本的能力を身につけます。		
到達目標	自分がイメージする物や状況をラフスケッチで描ける能力を身につける。		
評価方法・基準	①課題点：100点満点（課題合計得点÷全課題数＝①課題平均点） ②平常点：100点満点（授業の取り組み姿勢と出席率にて②平常点）とし、①②合わせて総合的に評価する。 科目評価は（①×0.7）+（②×0.3）＝100点満点で結果を算出する。		
テキスト	パーステック3級資格認定試験公式テキスト（日本パーステック協会）		
参考文献	都度紹介		
使用ソフト	なし		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	ガイダンス 導入授業	授業説明・道具の使い方・想像で描いてみる・資料を見ながら描いてみる	
	第2回	ケント紙で1辺10cmの立方体を作る。情報を自ら集め作る。	自ら作り方を調べ、考え、工夫し、精度の高い立方体をケント紙で制作する。	再提出可
	第3回	立体と平面図形（section1・2）	平面図形を頭の中で少しずつ立体へ変化させる	脳トレ頭を柔軟に
	第4回	立体を頭で組み立てる・描き方（section3・4）	色んな方向から見た立体・立体の描き方（図法）	立体をイメージ
	第5回	立体図を元に3面図を描く①（section5）	立体図情報から平面＋正面＋側面3つの面から見た図に	立体の把握
	第6回	三面図 図面を元に立体を描く②（section5）	平面＋正面＋側面3つの面から見た情報から立体に	立体の輪郭描写
	第7回	基本ルールを覚えて空間描写①（section6）	1消点透視図法で空間を描いてみる①基本学習	見えるはず…の絵
	第8回	基本ルールを覚えて空間描写②（section6）	1消点透視図法で空間を描いてみる②応用問題	こう見えるはずの絵
	第9回	陰影（かげ）をつけて立体表現（section7）	陰も影も「かげ」。かげがあるなら光がある	立体空間上の光と影
	第10回	調整回（授業予備日）	クラスの理解度、授業進行度に応じて内容決定	
	第11回	円柱描ける？（様々な楕円／輪郭と陰影）／机上にあるガラス瓶を描く（形と質感）	円柱を構成している「円と四角」描くには楕円がミソ／形・質感・陰影…表面のラベル、ハイライト	楕円と直線ドリル
	第12回	街路樹を描いてみる（針葉樹・広葉樹）	1消点透視図法で街路樹を描いてみる	
	第13回	人の居る風景①（白空間に簡略人物を描く）	2消点透視図上に人物描写__身長、性別、体型、年齢、ポーズ	
	第14回	人の居る風景②（2消点透視図法）【取材した街に人物を描く①】	実際の街空間を写真撮影→カラープリント→消失点、E.L割り出し→指定身長の人物を描き入れる。	
	第15回	人の居る風景③【取材した街に人物を描く②】完成提出	コラージュや描き込みを加え、空間内での整合性を整える。又は精度を高め真実味を持たせる。完成して提出	総括授業

2021年度 講義概要

科目名	カラーコーディネーション	年次 : 1年次前期	
担当教員	駒井 友規子	時間数 : 60時間	
授業概要	生活の中で何気なく感じている色について見直し、色の心理効果や配色効果について学ぶ。感覚やセンスに頼りがちな色選びではなく、色選びに法則を与え、プロとして様々な要望に対応できる色彩感覚、コーディネーション力を習得する。コンセプトに基づき、色を調整することで空間をより魅力的に表現するカラーコーディネーションを学ぶ。		
到達目標	色彩コーディネーション手法の習得		
評価方法・基準	課題の理解度・取り組む姿勢、作品提出期限・内容(課題作品未提出の場合は評価対象外とする)出席率70%以上、課題提出率100%を厳守する。		
テキスト	『カラーコーディネーター入門』 色彩 改訂増補版 (日本色彩研究所)		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	なし		

授業計画

[illegible]

2021年度 講義概要

科目名	2Dコンピュータ演習 I-1	年次 : 1年次前期	
担当教員	後藤 リオ	時間数 : 60時間	
授業概要	グラフィックデザインソフトIllustratorの操作方法・知識・技術を習得。前期は演習を通じて基本操作と知識を習得。後期は作品制作のなかで応用・実践をおこない、スキルアップを目指す。DTPの知識やデザイナーとしてのテクニックを段階的に身につけます。		
到達目標	現場で通用するIllustratorの知識・技術の習得		
評価方法・基準	課題への理解度と取り組み姿勢、出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上を単位認定する。		
テキスト	随時テキストを作成・配布		
参考文献	適時 指示		
使用ソフト	Adobe Illustrator		

授業計画

[illegible]

科目名	2Dコンピュータ演習 I－II	年次 :1年次後期	
担当教員	後藤 リオ	時間数 :60時間	
授業概要	グラフィックデザインソフトIllustratorの操作方法・知識・技術を習得。前期は演習を通じて基本操作と知識を習得。後期は作品制作のなかで応用・実践をおこない、スキルアップを目指す。DTPの知識やデザイナーとしてのテクニックを段階的に身につけます。		
到達目標	現場で通用するIllustratorの知識・技術の習得		
評価方法・基準	課題への理解度と取り組み姿勢、出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上を単位認定する。		
テキスト	随時テキストを作成・配布		
参考文献	適時 指示		
使用ソフト	Adobe Illustrator		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	応用 グラフィックツールのデザインA	実習	
	第2回	応用 グラフィックツールのデザインA	実習	
	第3回	応用 グラフィックツールのデザインA	実習	
	第4回	応用 グラフィックツールのデザインA	実習	
	第5回	応用 グラフィックツールのデザインB	課題説明・実習	
	第6回	応用 グラフィックツールのデザインB	実習	
	第7回	実践 グラフィックツールのデザインB	実習	
	第8回	実践 グラフィックツールのデザインB	実習	
	第9回	実践 グラフィックツールのデザインB	実習	
	第10回	実践 グラフィックツールのデザインC	課題説明・実習	
	第11回	実践 グラフィックツールのデザインC	実習	
	第12回	実践 グラフィックツールのデザインC	実習	
	第13回	実践 グラフィックツールのデザインC	実習	
	第14回	実践 グラフィックツールのデザインC	実習	
	第15回	実践 グラフィックツールのデザインC	実習	

2021年度 講義概要

科目名	2Dコンピュータ演習Ⅱ－Ⅰ	年次：1年次前期	
担当教員	濱本 修徳	時間数：60時間	
授業概要	コンピュータで様々なグラフィックを実現するには、写真を取り扱う上で画像データの適切な処理ができる知識と技術が必要です。写真を元に画像データの処理方法の基本操作を演習を通じて習得します。		
到達目標	画像処理ソフトウェアを利用する基本知識と基本操作技能の習得		
評価方法・基準	画像処理に関わる基本操作の習得を演習課題を通じて評価する。出席率70%以上、課題提出率100%を厳守する。		
テキスト	適宜オンライン教材で配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Photoshop, Adobe Lightroom		

授業計画

[illegible]

科目名	2Dコンピューター演習Ⅱ－Ⅱ	年次：1年次後期	
担当教員	林 芳男	時間数：60時間	
授業概要	WEBに関する最新の標準知識の取得とWEBマーケティングを学び、企業サイトや商品ブランディングサイト及の構築のための知識と基礎技術の取得を目的としています。HTML5+CSS3を使った基本的なWEB制作からグリッドレイアウトデザインの制作スキルを取得します。また、近年WEBプロモーションで、重要なポジションになってきていますSNSの制作スキルも取得します。		
到達目標	HTML5&CSS3のコーディング能力を身に着け、実践型のレスポンスサイト制作技術を身につける。実践型のWebサイト企画提案書作成能力をつける。		
評価方法・基準	以下の3点で評価判定します。 ・出席率70%以上、授業内での取り組み姿勢を評価。 ・HTML5&CSS3ステップアップブック内のチャプター(合計8)ごとの制作物を課題とする。 ・オリジナルMyサイト企画書とサイトページ制作の2点の最終課題とする。		
テキスト	「HTML+CSS標準入門」MdN、「AdobeXD UIデザインとプロトタイプ制作の教科書」技術評論社、		
参考文献	「HTML & CSS全事典」インプレス、「HTML5 & CSS3デザイン現場の新標準ガイド」エビスコム著		
使用ソフト	Atom、DiffMerge、AdobeXD、Keynote、Photoshop他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	オリエンテーション・ITリテラシー	コーディング準備・ITリテラシー	
	第2回	HTMLコーディング準備	ATOM・DiffMarge・AdobeXD各種設定	
	第3回	HTML5+CSS3コーディング基礎	Lesson 3	
	第4回	HTML5+CSS3コーディング実装	Lesson 4	
	第5回	HTML5+CSS3コーディング実装	Lesson 5	
	第6回	HTML5+CSS3コーディング実装	Lesson 6	
	第7回	HTML5+CSS3コーディング実装	Lesson 7	
	第8回	HTML5+CSS3コーディング実装	Lesson 8	
	第9回	HTML5+CSS3コーディング実装	Lesson 9	
	第10回	Webレイアウト企画設計		
	第11回	AdobeXDを使ったレイアウト制作Ⅰ		
	第12回	AdobeXDを使ったレイアウト制作Ⅱ		
	第13回	AdobeXDを使ったレイアウト制作Ⅲ		
	第14回	Myレスポンスサイト企画設計&実装		
	第15回	Myレスポンスサイト企画設計&実装		

2021年度 講義概要

科目名	3Dコンピュータ演習I	年次:1年次前期	
担当教員	平原 栄治	時間数:60時間	
授業概要	設計の必須ツールであるCADによる作図技術の習得を始め、3DによるCG制作、各種データの知識・管理など、デザインプレゼンテーションに必要なコンピュータの技術を学習します。		
到達目標	コンピュータを使用した製図の基礎技術・空間CG制作の基礎技術の習得。		
評価方法・基準	作品の評価を始め、課題への積極性・進行状況・授業に対する姿勢に出席率を加味して評価します。 また、検定試験合格へ向けた試験講座等も予定しています。		
テキスト	授業で配布		
参考文献			
使用ソフト	Vectorworks Photoshop Illustrator 他		

授業計画

[illegible]

科目名	3Dコンピュータ演習Ⅱ	年次:1年次後期	
担当教員	平原 栄治	時間数:60時間	
授業概要	設計の必須ツールであるCADによる作図技術の習得を始め、3DによるCG制作、各種データの知識・管理など、デザインプレゼンテーションに必要なコンピュータの技術を学習します。		
到達目標	コンピュータを使用した製図の基礎技術・空間CG制作の基礎技術の習得。		
評価方法・基準	作品の評価を始め、課題への積極性・進行状況・授業に対する姿勢に出席率を加味して評価します。 また、検定試験合格へ向けた試験講座等も予定しています。		
テキスト	授業で配布		
参考文献			
使用ソフト	Vectorworks Photoshop Illustrator 他		

授業計画

期				
前期				
後期	第1回	CAD(Vectorworks)実習(3D演習)①	前期平面図を基に3D制作(テキスト使用)	
	第2回	CAD(Vectorworks)実習(3D演習)②	↓	
	第3回	CAD(Vectorworks)実習(3D演習)③	↓	
	第4回	CAD(Vectorworks)実習(3D演習)④	3D完成	
	第5回	3Dテスト		
	第6回	店舗CGモデリング演習①	課題4制作:3D演習制作物に内装CGを加える	
	第7回	店舗CGモデリング演習②	↓ レンダリング・ライティング演習	
	第8回	店舗CGモデリング演習③	↓ 画像編集・ボード制作	
	第9回	店舗CGモデリング演習④	課題4完成・発表	
	第10回	店舗CGモデリング演習⑤	課題5制作:住宅内装・建築制作	
	第11回	建築CGモデリング演習①	↓ プランニング・モデリング演習	
	第12回	建築CGモデリング演習②	↓ モデリング演習	
	第13回	建築CGモデリング演習③	↓ レンダリング・ライティング演習	
	第14回	建築CGモデリング演習④	↓ 画像編集・ボード制作	
	第15回	建築CGモデリング演習⑤	課題5完成・発表	

科目名	業界研究	年次 : 1年次前期	
担当教員	中西 かおり	時間数 : 60時間	
授業概要	デザイナーが活躍できる分野・領域が広がり働く選択肢が増える中で、自分は卒業後どのような分野・領域を選択し、そのために何を強化していくのか、業界(社会)を研究・理解しながら、キャリア開発理論に基づき進路計画vol.1を作る。並行して、職業人としてのデザイナーに必要なベシックススキル・ソーシャルスキルの強化も図る。		
到達目標	卒業後を見据えた進路の方向性を定め、業種を意識しながら実現に必要なジブン作り(1年次後期選択・2年次分野選択)を計画的・現実的に進めるための知識習得、進路分野を意識した準備と行動ができる基盤作りを狙いとする。		
評価方法・基準	①卒業後の目指す分野(業種)を見据えた1年次後期コース選択が建設的にできているか、 ②現実的な対策をたて実際に動き始めているか、他授業での取り組みにも反映され始めているか、 ③出席率70%以上、レポート・課題提出100%厳守、総合評価60点以上を単位認定とする。		
テキスト	適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Keynote、Google slide、Microsoft PowerPoint他		

授業計画

[illegible]

科目名	情報デザイン基礎	年次 : 1年次前期	
担当教員	倉田 浩平	時間数 : 60時間	
授業概要	現代のデザインにおいて、ターゲットや顧客のニーズや動向を調査・分析し、適切な情報を提供する。 情報を視覚的な図形や文字として、デザインとは何かを模索しながら、人・情報・コミュニケーションを視覚化していく技術を、主にグラフィックデザインの実習を通して習得する。		
到達目標	情報を視覚的に表現する基礎技術を習得する。		
評価方法・基準	演習課題の理解と表現技術、授業の取組や制作における積極性 出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上で単位認定		
テキスト	オリジナルテキスト(オンライン共有または配布)		
参考文献	必要に応じて、随時紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator・Photoshop 等		

授業計画

[illegible]

科目名	プレゼンテーション技法 I	年次 : 1 年次前期	
担当教員	吉野 早苗	時間数 : 60時間	
授業概要	我々デザイナーの業界に限らず、昔も今も、世界中のビジネスの現場で、プレゼンテーションを避けて通れる道はありません。発表する企画やプロジェクトの趣旨が伝わり→聴き手が理解し→イメージも伝わり→共感呼び→感動を与え→賛同を得る、そんなプレゼンの成功を誰もが目指します。前期授業ではグループワークから始め、情報収集、資料作成、図解化、ビジュアル要素の展開、シナリオメイキング、そして基本となるプレゼン作成ソフトに加え、多機能な3dCGソフトを併用しユニークなデジタルプレゼンテーションを、語りのスキルアップと共にステップバイステップで習得します。		
到達目標	2D、3Dソフトを使いこなすことで、多次元、多要素の混在するイメージ表現方法を学びとる。		
評価方法・基準	グループワークでのコミュニケーション能力、プレゼン資料の出来栄え、発表に際してのストーリーテリングの技術、習得度を採点対象とする。 課題提出:100% 出席率:70%以上 評価基準:60点以上を単位認定とする		
テキスト	必要な時に配布		
参考文献	必要なタイミングで書籍やYouTube動画などを紹介する		
使用ソフト	Keynote , (PowerPoint) , Illustrator , Photoshop , Blender2.9 , Twinmotion2020		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	シラバス説明 アイスブレイク グループW.	相互取材 メンバーのキャラクター化	
	第2回	アクティブラーニング スライドプレゼン基礎	キャラクターを使用して 自己他己紹介 プレゼン	
	第3回	Keynoteレッスン スライド作成	自分のアバターと「取説(User's manual)」作成	
	第4回	プレゼン「アバター取説」 Keynoteレッスン	フィードバック(相互評価)修正	
	第5回	課題 Good&New「ねえ聞いて聞いて！」1	ビジュアルに語らせる 図解通訳	
	第6回	課題 Good&New「ねえ聞いて聞いて！」2	MECE ロジカルシンキング 面白プレゼン戦略	
	第7回	課題 Good&New「ねえ聞いて聞いて！」3	話し手の存在感 伝わる話し方の色々	
	第8回	聴衆の期待に応えるマナー 聴くマナー	PDCA PR SDS PREP KISSの法則 WHW	
	第9回	3Dコンテンツ作り 各種 相互援助	アバター AIロボット 働く〇〇イメージで	
	第10回	グループワーク 3Dオブジェクト集合	アバター会議(ロボット会議) 働く方法	
	第11回	3Dコンテンツ作り 各種 相互援助	キーワード探し BS 順番BS KJ法	
	第12回	グループワーク プレゼン設計	絵コンテ ストーリーメイキング 情報収集	
	第13回	グループワーク 作業	自分の得意部分 2D 3D アニメーションなど	
	第14回	グループワーク 作業	最終調整 編集 リハーサル 想定問答用意	
	第15回	グループプレゼン フィードバック(評価表)	プレゼン内自分担当部分について報告スライド提出	
後期	第16回			
	第17回			
	第18回			
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回			

科目名	プレゼンテーション技法Ⅱ	年次 : 1 年次後期	
担当教員	吉野 早苗	時間数 : 60時間	
授業概要	前期はKeynoteを使いこなすことに加え、3dCGソフトでプレゼン資料(スライド)の基本的な立体化、多次元化に挑みました。習得したテクニックを駆使して、ファンタジックでオリジナリティー満載のストーリーテリングを考えます。動的なデジタルプレゼン制作の知識と技術をベースに、この後期は、そのプレゼンコンテンツをビジネスユースに押し上げることに挑みます。刻々変化する梅田周辺を舞台として、道行く人の目を奪い立ち止まらせるプレゼンを考えます。他のプレゼン専用ソフトとも連携を可能にして、表現の幅を広げることも試みます。		
到達目標	「あってもいいね」(仮)クライアントに、納品できるレベルの有用なプレゼンテーションムービーの作成		
評価方法・基準	思いつきアイデアを、ビジネスマターにできたか否か、街で人が観てくれるプレゼンにできたか、また最終表現に至るまでの各部品制作の技術点を評価する。 課題提出:100% 出席率:70%以上 評価基準:60点以上を単位認定とする		
テキスト	必要な時に配布		
参考文献	必要なタイミングで書籍やYouTube動画などを紹介する		
使用ソフト	Keynote , (PowerPoint) , Illustrator , Photoshop ,Blender2.9 , Twinmotion2020		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	プレゼン 「夏休みの研究成果」	発表 フィードバック	
	第2回	課題 (仮)テーマ「梅田ファンタジー」	ストーリーメイキング 絵コンテ	
	第3回	アバターが語る「マイサクセスストーリー」	商品企画をデジタルプレゼンで発表してみる	
	第4回	時代のトレンドを読む グループBS→KJ	アイデアラッシュ思いつきをビジネスに押し上げ	
	第5回	後期課題 「デジタルサイネージ広告」	設置方式 場所 寸法 形状 設置例調査	
	第6回	制作	テーマ タイトル 商品&サービス内容	
	第7回	制作	目的 コンセプト キーワード ターゲット	
	第8回	制作	ペルソナ ビジョンストーリー	
	第9回	制作	設置場所 設置期間 等々条件設定	
	第10回	制作	個人作業、グループ作業	
	第11回	制作	個人作業、グループ作業	
	第12回	制作	個人作業、グループ作業	
	第13回	リハーサル プレゼンテーション	フィードバック想定問答シミュレーション 修正	
	第14回	最終プレゼンテーション	修正 細部調整 他	
	第15回	mp4で書き出し一本の動画としてフィニッシュ	DATAの提出	

科目名	写真基礎演習	年次:1年次後期	
担当教員	平原 栄治	時間数:60時間	
授業概要	クリエイターの必須道具としての『カメラ』の活用法にはじまり、写真の知識・画像データの管理などデジタル写真の基礎を学習し、『商品撮影』及び『取材』の技術を習得し、印刷・WEB・映像等各メディアに対応した画像制作技術を習得する。		
到達目標	写真撮影全般の基礎知識・デジタル画像の知識の習得。		
評価方法・基準	課題を通じての技術の習得度・授業への取り組みに出席率を加味して評価。筆記試験も予定。		
テキスト	適時プリント配布		
参考文献			
使用ソフト	Photoshop illustrator 等		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	ガイダンス・写真基礎実習(1)	授業概要説明 基本的なカメラの使い方・機能解説	
	第2回	写真基礎実習(1)	基本的なカメラの使い方・機能解説	
	第3回	写真基礎実習(2)	Photoshopを使用した画像処理	
	第4回	写真を加工・出力してみる(1)	小冊子の制作	
	第5回	写真を加工・出力してみる(1)	小冊子の制作	
	第6回	写真を出力する(1)	データ・解像度	
	第7回	写真基礎実習(3)	Illustrator演習(写真とグラフィックの組み合わせ)	
	第8回	写真基礎実習(4)	プリントアウト・各メディアへの出力	
	第9回	商品撮影演習(1)	カメラ操作の応用・カメラの知識	
	第10回	商品撮影演習(2)	レンズによる表現・露出による表現	
	第11回	商品撮影演習(3)	写真のライティング	
	第12回	テスト	筆記テスト	
	第13回	編集用写真実習(1)	テーマに基づいた写真を撮影し纏める	
	第14回	編集用写真実習(2)	写真を使用したエディトリアル作業実習	
	第15回	編集用写真実習(3)	実習課題提出	

科目名	インテリア製図演習	年次 : 1年次後期	
担当教員	姉川 仁	時間数 : 60時間	
授業概要	物をデザインする上で必要不可欠な図面を身近な住宅の図面を通じて、描き方、ルールを理解する。 併せて手書きの必要性も理解し実物に存在するものやを通じてスケール感に慣れる。 ルールを用いてより具体的な表現力を磨き、動線や機能性を理解した上で自分のプランニングを具現化するためのスキルを養う。		
到達目標	製図における基本的なルールを理解した上で、住宅(平家)の設計図を完成させる。		
評価方法・基準	課題提出物の提出期限での提出、及び出席率を重視し 完成度、理解度を評価する。		
テキスト	建築製図 基本の基本		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	基本図面と縮尺	図面各所の意味を理解	
	第2回	図面化の基礎①	身近なものを実測し、作図	
	第3回	図面化の基礎②	身近な家具を実測し、作図(三面図共)	
	第4回	図面化の基礎③	教室を実測し、作図	
	第5回	作図の基礎①	住宅の平面図を作図	
	第6回	作図の基礎②	屋根の種類、開口部の種類を理解	
	第7回	図面の理解① 配置図	木造住宅図面のトレースによる基本図面の体得	
	第8回	図面の理解② 詳細図	木造住宅図面のトレースによる基本図面の体得	
	第9回	最終課題	小住宅の計画	
	第10回	最終課題		
	第11回	最終課題		
	第12回	最終課題		
	第13回	最終課題		
	第14回	最終課題		
	第15回	最終課題		

科目名	空間デザイン	年次 : 1 年次後期	
担当教員	駒井 友規子	時間数 : 60時間	
授業概要	人や物が存在する空間を想像し、デザインする力、又それを現実化する為の表現力、伝える力を養う。空間をデザインし、図面化できるまでの専門的な技術・知識を身につけ、模型を作る技術を習得する。		
到達目標	空間デザイナーとしての基礎技術の取得		
評価方法・基準	各課題の提出物に対して、理解度、完成度を客観的に評価する。出席率70%以上、課題提出率100%、課題提出期日を厳守する。		
テキスト	適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop,他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	空間表現のためのスケール	身の回りの色んなサイズを知る	
	第2回		↓	
	第3回	空間構成エレメントについて	空間を構成するモノを知る	
	第4回		↓ 立体を構成するモノを知る	
	第5回	ドミノ・システムの模型を作る	フレーム・壁で立体をつくる	
	第6回		基本的構造体を知る	
	第7回	空間デザイン(演習)	屋台のデザイン	
	第8回		↓	
	第9回		↓	
	第10回		↓	
	第11回	最終課題	まとめ	
	第12回		↓	
	第13回		↓	
	第14回		↓	
	第15回	総括	↓	

科目名	デザインプロデュース演習(選択)	年次 : 1年次後期	
担当教員	濱本 修徳	時間数 : 60時間	
授業概要	デザインプロデュースではパッケージデザイナーや商品デザイナーを目指して、商品やサービスの企画からデザインに関わっていくための基本知識と技術を演習します。興味のある商品を手にとって“魅力的なモノを作ってみたいなあ”と思う課題を模索していきます。		
到達目標	デザイナーの着想力・洞察力・考察力を養うことを目標とする。		
評価方法・基準	出席率70%以上、課題提出率100%を厳守する。		
テキスト	適宜オンライン教材で配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Keynote, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, 他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	デザインプロデュース	目指すはデザインから商品企画まで	
	第2回	構想描写の手法	企画の構想を描写で捉える手法	
	第3回	紙とデザイン	紙製商品とデザインについて	
	第4回	パッケージデザインの仕事	形に応じた展開図の仕組み	
	第5回	I. お菓子のパッケージ	商品を企画する	
	第6回		商品のデザインを考える	
	第7回		商品の制作①	
	第8回		商品の制作②	
	第9回		商品のディスプレイについて	
	第10回	II. ペーパープロダクト	ペーパーブランドを考える	
	第11回		紙製商品に展開する	
	第12回		商品の制作①	
	第13回		商品の制作②	
	第14回		商品の宣伝方法について	
	第15回	デザインプロデュースの総括	まとめ	

科目名	生活コーディネーション	年次 : 1年次後期	
担当教員	駒井 友規子	時間数 : 60時間	
授業概要	インテリアを構成する要素(インテリアエレメント)について学びます。 商品知識(種類・素材・寸法・価格・メーカー等)を身につけ、様々な商品や動作寸法・基本寸法などを理解しながらレイアウトできる力を養います。様々な商品を理解した上で、設定に応じた提案が出来る力を身につけます。		
到達目標	コーディネーターとしての基礎技術の取得		
評価方法・基準	各課題の提出物に対して、理解度、完成度を客観的に評価する。出席率70%以上、課題提出率100%、課題提出期日を厳守する。		
テキスト	適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop,他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	インテリアコーディネーターとは		
	第2回	図面の表現	色鉛筆・マーカについて	
	第3回	インテリアエレメントについて	基本寸法・動作寸法を理解する	
	第4回	レイアウトについて	基本寸法から家具配置を考える	
	第5回	コーディネートについて	イメージを合わせたコーディネート	
	第6回		(家具・内装材)	
	第7回		↓	
	第8回	ボードワークについて	表現に必要な内容等	
	第9回	最終課題	マンションのプラン/コーディネート	
	第10回		↓	
	第11回		↓	
	第12回		↓	
	第13回		↓	
	第14回		↓	
	第15回	総括	↓	

デザイン学科
コミュニケーションデザインコース
2 年
2021 年度 シラバス

2021年度 講義概要

科目名	ブランディング	年次 : 2年次通年	
担当教員	倉田浩平/濱本修徳	時間数 : 120時間	
授業概要	「ブランド」の本質的な理解と認識を深め、資源から魅力を掘り起こし、より多くの人達に魅力をアピールしていくために必要なブランディングの表現力(コミュニケーションデザイン・インテリアデザイン)を養います。		
到達目標	ブランディング手法を取得		
評価方法・基準	総合的な視野がもてるプランナーやクリエイターとしての発想を評価の基準とする。出席率70%以上、課題提出率100%を厳守する。		
テキスト	適宜オンライン教材で配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Acrobat, Microsoft PowerPoint, Keynote		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	(1)講座オリエンテーション	春季ポートフォリオのチェック	
	第2回	(2)ブランディングの実例	デザインにおけるブランド戦略	
	第3回	I. ブランド計画	歴史、文化、風土、伝統、観光、居住 etc	
	第4回	①ブランドコンセプト	ブランディング計画書の作成	
	第5回		↓ モノ・コトを企画すること	
	第6回	②ブランディングのアプローチ	BI・VIの運用	
	第7回		↓ ロゴやブランドマーク等	
	第8回		↓	
	第9回	③ブランドを核としたプログラム	コミュニケーションの在り方	
	第10回		プロモーションの在り方	
	第11回		↓ 企画書のストーリーづくり	
	第12回	④プランボードの制作	ブランド表現	
	第13回		↓	
	第14回		↓ 出力	
	第15回	前期総括	チェック&アドバイス(ボード化)	
後期	第16回	II. ブランディングの発表	プレゼンテーション合評	
	第17回		まとめ	
	第18回	III. 卒業制作	卒業制作研究	
	第19回		↓	
	第20回		↓	
	第21回		↓	
	第22回		↓	
	第23回		↓	
	第24回		↓	
	第25回		↓	
	第26回		↓	
	第27回		卒業制作へ移行	
	第28回		↓	
	第29回		↓	
	第30回	総括	まとめ	

2021年度 講義概要

科目名	ライフスタイル研究	年次 : 2年次通年	
担当教員	矢代 恵 / 駒井友規子	時間数 : 120時間	
授業概要	ライフスタイル研究では様々な人の価値観や人生観に寄り添えるように生活を豊かにするという観点から課題に取り組みます。		
到達目標	デザイナーとして様々な価値観を理解し共有できる視野の広さを身につける。		
評価方法・基準	各課題の提出物に対して、理解度、完成度を客観的に評価する。出席率70%以上、課題提出率100%、課題提出期日を厳守する。		
テキスト	適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop,他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	ライフスタイル概論	課題1説明 ホームパーティ企画デザイン	
	第2回	食空間コーディネート計画	テーブルコーディネートアイテム1 折形(箸包・トラリーケース)制作	
	第3回	同上	テーブルコーディネートアイテム2	
	第4回	テーブルマナー他	フラワーアレンジメント・生花・カード	
	第5回	造形原理(錯視・模様文様他)	課題2説明 文様レポート	
	第6回	和のインテリア歴史	寝殿造～数寄屋造まで	
	第7回	茶の湯基礎知識1	ビデオ「月の館 桂離宮」	
	第8回	茶の湯基礎知識2	課題3説明 ライフスタイル研究1	
	第9回	課題3ライフスタイル研究1- 調査分析	調査分析4タイプ	
	第10回	同上	調査分析4タイプ、まとめ	
	第11回	課題4ライフスタイル研究2- 提案	課題4 説明・コンセプト、プランニング	
	第12回	ライフスタイル研究2- 提案1タイプ	コンセプト、プランニング、デザイン	
	第13回	同上	デザイン、コーディネート、パース	
	第14回	同上	コーディネート、パース、レイアウト	
	第15回	まとめプレゼンワーク 発表・講評		
後期	第16回	ライフスタイル分析より	ブランド提案(グループワーク)	
	第17回		コンセプト・ロゴ等	
	第18回		コンセプト発表会	
	第19回		雑貨・小物・パッケージ・ショップカード等の制作	
	第20回		展示計画	
	第21回		↓	
	第22回		↓	
	第23回		合評(可能であればイベント出店)	
	第24回	西洋様式史の流れ	主な様式の理解	
	第25回	ティーパーティーについて	紅茶とアフタヌーンティー(交代制にて)	
	第26回	パーティーの提案	コンセプト、プランニング、デザイン	
	第27回		↓	
	第28回	着物について①(予定)	歴史や模様について	
	第29回	着物について②(予定)	着物廻りの小物・着方について	
	第30回	総括		

2021年度 講義概要

科目名	情報デザイン応用	年次 : 2年次通年	
担当教員	小柴 昌也/中西 かおり/濱田 明美	時間数 : 120時間	
授業概要	前期は国家試験である「知的財産管理技能検定3級」の合格を目指し、知的財産法の基礎を学ぶ。実社会で求められる知識としての「知的財産」を「知的財産管理技能検定」の受検対策講義を通じて学修する。後期は、キャリアデザインの設計に重点を置いて、これまでに学んだ知識や経験、技術等をさらにブラッシュアップする。各自が将来の進路目標をクリアにし、それらを達成できるように、自分自身でアクションプランを立てられるように導いていく。		
到達目標	学生は知的財産法の仕組みと本質について見極めることができるようになる(リーガルマインドの構築)。設定した卒業後の進路目標をクリアし、専門職としてのスキルを社会で活用できる基盤固めを狙いとする。		
評価方法・基準	原則として、出席率および授業態度を対象に評価を行う。 出席率70%以上、課題提出率100%(課題の有無は未定)、総合評価60点以上を単位認定する。		
テキスト	『知的財産管理技能検定3級テキスト[改訂11版]』 適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Keynote、Google slide、Microsoft PowerPoint他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	知的財産法を学ぶ意義	オリエンテーション・ディスカッション	
	第2回	法律の基礎的な考え方・民法の基礎	講義	
	第3回	特許法・実用新案法の基礎(1)	特許法・実用新案法の講義・模擬試験など	
	第4回	特許法・実用新案法の基礎(2)	特許法・実用新案法の講義・模擬試験など	
	第5回	意匠法の基礎(1)	意匠法の講義・模擬試験など	
	第6回	意匠法の基礎(2)	意匠法の講義・模擬試験など	
	第7回	商標法の基礎(1)	商標法の講義・模擬試験など	
	第8回	商標法の基礎(2)	商標法の講義・模擬試験など	
	第9回	著作権法の基礎(1)	著作権法の講義・模擬試験など	
	第10回	著作権法の基礎(2)	著作権法の講義・模擬試験など	
	第11回	不正競争防止法の基礎	不正競争防止法の講義・模擬試験など	
	第12回	独占禁止法の基礎	独占禁止法の講義・模擬試験など	
	第13回	国際的な側面(条約など)	条約などの講義・模擬試験など	
	第14回	種苗法の基礎	種苗法の講義・模擬試験など	
	第15回	弁理士法の基礎	弁理士法の講義・模擬試験など	
後期	第1回	成果に繋げる行動と選択	成果に繋げるアクションプランの見直し	
	第2回	特別講師による特別授業「わかりやすい話の組み立て」	相手を惹きつける話し方・質疑応答術	
	第3回	特別講師による特別授業「好印象を得るためのポイント」	自分らしさを表現する服装・カラー、立ち居振る舞い、言葉遣いコントロール術	
	第4回	フィールドワーク	「時代の流れ×既存の価値」実践現場視察	
	第5回	営業思考のコミュニケーション	ビジネス商談の場で、理解・きょうかん・納得を得るためのコミュニケーション術	
	第6回	カウンセリング&進路サポート	↓	
	第7回	卒業制作研究期間	制作研究	
	第8回	↓ キャリア分野別サポート	↓	
	第9回	↓ ↓	↓	
	第10回	↓ ↓	↓	
	第11回	↓ ↓	↓	
	第12回	↓ ↓	↓	
	第13回	↓ ↓	↓	
	第14回	↓ ↓	↓	
	第15回	総括	まとめ	

2021年度 講義概要

科目名	情報デザイン応用(知的財産権)	年次 : 2年次前期	
担当教員	小柴 昌也	時間数 : 60時間	
授業概要	国家試験である「知的財産管理技能検定3級」の合格を目指し、知的財産法の基礎を学ぶ。本授業では、実社会で求められる知識としての「知的財産」を「知的財産管理技能検定」の受検対策講義を通じて学修する。同時に、民間検定である「ビジネス著作権検定(初級)」の合格を目指すことができる授業内容とする予定である。		
到達目標	学生は知的財産法の仕組みと本質について見極めることができるようになる(リーガルマインドの構築)。		
評価方法・基準	原則として、出席率および授業態度を対象に評価を行う。したがって、欠席・遅刻・早退は厳密に判断する。また、授業では、積極的な発言による参加を望む。 出席率70%以上、課題提出率100%(課題の有無は未定)、総合評価60点以上を単位認定する。		
テキスト	『知的財産管理技能検定3級テキスト[改訂11版]』知的財産教育協会編、株式会社アップロード		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	知的財産法を学ぶ意義	オリエンテーション・ディスカッション	
	第2回	法律の基礎的な考え方・民法の基礎	講義	
	第3回	特許法・実用新案法の基礎(1)	特許法・実用新案法の講義・模擬試験など	
	第4回	特許法・実用新案法の基礎(2)	特許法・実用新案法の講義・模擬試験など	
	第5回	意匠法の基礎(1)	意匠法の講義・模擬試験など	
	第6回	意匠法の基礎(2)	意匠法の講義・模擬試験など	
	第7回	商標法の基礎(1)	商標法の講義・模擬試験など	
	第8回	商標法の基礎(2)	商標法の講義・模擬試験など	
	第9回	著作権法の基礎(1)	著作権法の講義・模擬試験など	
	第10回	著作権法の基礎(2)	著作権法の講義・模擬試験など	
	第11回	不正競争防止法の基礎	不正競争防止法の講義・模擬試験など	
	第12回	独占禁止法の基礎	独占禁止法の講義・模擬試験など	
	第13回	国際的な側面(条約など)	条約などの講義・模擬試験など	
	第14回	種苗法の基礎	種苗法の講義・模擬試験など	
	第15回	弁理士法の基礎	弁理士法の講義・模擬試験など	
後期	第16回			
	第17回			
	第18回			
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回			

2021年度 講義概要

科目名	情報デザイン応用(キャリアデザイン)	年次 : 2年次後期	
担当教員	中西 かおり/濱田 明美	時間数 : 60時間	
授業概要	入学から現在まで積み重ねた知識・技術・経験・作品を、直面している就職活動や6ヶ月後に控えるプロとしてのデザイナー生活に活かせることが重要である。そのために必要な未到達部分を実践を通して補強しながら、学生としての総仕上げを行う。 ※自身で作成したアクションプランに対する進捗管理も並行して実施。		
到達目標	設定した卒業後の進路目標をクリアーし、専門職としてのスキルを社会で活用できる基盤固めを狙いとする。		
評価方法・基準	①卒業後の目指す分野に対して、現実的な対策をたて実際に動いているか、また自身の行動やポートフォリオに反映出来ているか。 ②出席率70%以上、レポート・課題提出100%厳守、総合評価60点以上を単位認定とする。		
テキスト	適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Keynote、Google slide、Microsoft PowerPoint他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	成果に繋げる行動と選択	成果に繋げるアクションプランの見直し	
	第2回	特別講師による特別授業「わかりやすい話の組み立て」	相手を惹きつける話し方・質疑応答術	
	第3回	特別講師による特別授業「好印象を得るためのポイント」	自分らしさを表現する服装・カラー、立ち居振る舞い、言葉遣いコントロール術	
	第4回	フィールドワーク	「時代の流れ×既存の価値」実践現場視察	
	第5回	営業思考のコミュニケーション	ビジネス商談の場で、理解・きょうかん・納得を得るためのコミュニケーション術	
	第6回	カウンセリング&進路サポート	↓	
	第7回	卒業制作研究期間	制作研究	
	第8回	↓ キャリア分野別サポート	↓	
	第9回	↓ ↓	↓	
	第10回	↓ ↓	↓	
	第11回	↓ ↓	↓	
	第12回	↓ ↓	↓	
	第13回	↓ ↓	↓	
	第14回	↓ ↓	↓	
	第15回	総括	まとめ	

2021年度 講義概要

科目名	コンピュータ演習	年次:2年次通年	
担当教員	平原栄治/松木洋	時間数:120時間	
授業概要	WEBサイト運営やSNSによる展開など、現代のデザイン・ビジネスに必要とされる映像技術を習得する。		
到達目標	各種メディアの知識・対応したデータ制作の技術習得。		
評価方法・基準	課題を通じての技術の習得度・授業への取り組みに出席率を加味して評価。		
テキスト	随時配布		
参考文献			
使用ソフト	Photoshop Lightroom Illustrator Premier AfterEffect 等		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	授業説明		
	第2回	WEBサイト運営実習	CMSサイト説明・学科ホームページ運営準備	
	第3回	WEBサイト運営実習		
	第4回	写真技術応用(1)	カメラ操作応用・各種撮影実習	
	第5回	写真技術応用(2)	ポスターデータ制作	
	第6回	写真技術応用(3)		
	第7回	映像制作演習(1)	動画撮影・動画データ概論	
	第8回	映像制作演習(2)	Premier 実習	
	第9回	映像制作演習(3)		
	第10回	映像制作演習(4)	公開・講評	
	第11回	モーション・グラフィックス演習(1)	Illustratorデータをアニメーション化	
	第12回	モーション・グラフィックス演習(2)	AfterEffects 実習	
	第13回	モーション・グラフィックス演習(3)		
	第14回	モーション・グラフィックス演習(4)		
	第15回	モーション・グラフィックス演習(5)前期まとめ	公開・講評	
後期	第16回	プロモーションムービー制作実習	公開を目的とした映像制作	
	第17回	↓		
	第18回	↓		
	第19回	↓		
	第20回	↓		
	第21回	↓		
	第22回	↓		
	第23回	↓		
	第24回	後期まとめ	学科ホームページ内で公開	
	第25回	卒業制作		
	第26回	↓		
	第27回	↓		
	第28回	↓		
	第29回	↓		
	第30回	授業まとめ		

2021年度 講義概要

科目名	コンピュータ演習	年次:2年次通年	
担当教員	平原 栄治	時間数:120時間	
授業概要	WEBサイト運営やSNSによる展開など、現代のデザイン・ビジネスに必要とされる映像技術を習得する。		
到達目標	各種メディアの知識・対応したデータ制作の技術習得。		
評価方法・基準	課題を通じての技術の習得度・授業への取り組みに出席率を加味して評価。		
テキスト	随時配布		
参考文献			
使用ソフト	Photoshop Lightroom Illustrator Premier AfterEffect 等		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	授業説明		
	第2回	WEBサイト運営実習	CMSサイト説明・学科ホームページ運営準備	
	第3回	WEBサイト運営実習		
	第4回	写真技術応用(1)	カメラ操作応用・各種撮影実習	
	第5回	写真技術応用(2)	ポスターデータ制作	
	第6回	写真技術応用(3)		
	第7回	映像制作演習(1)	動画撮影・動画データ概論	
	第8回	映像制作演習(2)	Premier 実習	
	第9回	映像制作演習(3)		
	第10回	映像制作演習(4)	公開・講評	
	第11回	モーション・グラフィックス演習(1)	Illustratorデータをアニメーション化	
	第12回	モーション・グラフィックス演習(2)	AfterEffects 実習	
	第13回	モーション・グラフィックス演習(3)		
	第14回	モーション・グラフィックス演習(4)		
	第15回	モーション・グラフィックス演習(5)前期まとめ	公開・講評	
後期	第16回	プロモーションムービー制作実習	公開を目的とした映像制作	
	第17回	↓		
	第18回	↓		
	第19回	↓		
	第20回	↓		
	第21回	↓		
	第22回	↓		
	第23回	↓		
	第24回	後期まとめ	学科ホームページ内で公開	
	第25回	卒業制作		
	第26回	↓		
	第27回	↓		
	第28回	↓		
	第29回	↓		
	第30回	授業まとめ		

2021年度 講義概要

科目名	コンピューター演習(VR)	年次 : 2年次通年	
担当教員	松木 洋	時間数 : 120時間	
授業概要	建築プレゼンや店舗のプレゼンで使用する図面やパース、アニメーション作成の仕方を学び、表現する。生徒さんパソコンで動けばVRでのリアルな表現にもチャレンジしてもらいます。		
到達目標	CAD、レンダリングソフトの使い方や、表現方法を習得する。		
評価方法・基準	CAD、レンダリングソフトが理解できているか、正確な入力、操作の速さ。応用力を作品を見ながら判断します。レタッチソフトを使用してパースの完成度や、センス、作画の難易度を判断基準にします。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	VectorWorks,Twinmotion、Adobe Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	グループ制作でショップのデザイン	去年の南館課題をベースにグループ制作でショップのデザインをデジタル化していきます。	
	第2回		入力した平面図を立体にしていきます。	
	第3回		パース、立面図、作成していきます。	
	第4回		同上	
	第5回	VRを作成します。コロナ過なので、ipadを使用したプレゼン。	VR用静止画を作成していきます。	
	第6回		VRレンダリング	
	第7回	進級制作のマンションの課題をベースにデジタル化していきます。	図面化、レンダリングの作業の後、アニメーションを作成します。	
	第8回	もしくは、ル・コルビジエの住宅をモデリングしてアニメーションを作成します。	入力した平面図を立体にしていきます。	
	第9回		同上	
	第10回		パース、展開図、断面図作成していきます。	
	第11回		同上	
	第12回		ボードを作成していきます。	
	第13回		同上	
	第14回		アニメーションを作成します。	
	第15回		プレゼンテーション	
後期	第16回	店舗デザインの課題をデジタル化していきます。	店舗デザインで作成した、課題をデジタル化	
	第17回		平面図を立体にしていきます。	
	第18回		内観パース作成。	
	第19回		外観パース作成	
	第20回	Adobe Photoshopを使用したパース作成	添景入力、パース、作成	
	第21回	VRを作成します。コロナ過なので、ipadを使用したプレゼン。	VR用静止画を作成していきます。	
	第22回			
	第23回		ボード提出。	
	第24回	卒業制作	卒業制作の図面、パース、等作成。	
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回		ボード提出。	

2021年度 講義概要

科目名	広告ディレクション	年次 : 2年次通年	
担当教員	吉田 順年	時間数 : 120時間	
授業概要	広告と社会の関わりに対する見聞を深め、観察力、分析力、企画力を養う。 さらに「広告戦略構築・制作・管理・評価」の理論を理解し、適切な創造力を培う。		
到達目標	広告の本質的な理解を通し、プロデューサー・ディレクター・クリエイターとしての予備的体験を実習し、実務に対する基本的技能を養うことを目標とする。		
評価方法・基準	1.課題分析・立案能力 2.表現技術能力 3.客観評価・修正能力 4.上記以外の、広告プロデューサー・ディレクター・クリエイターとしての適性。 出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上を単位認定する。		
テキスト	講師作成(プリント配付)。PPスライド上映)		
参考文献	特になし		
使用ソフト	PowerPoint、Illustrator、Photoshop、他（学生の技術習熟状況を確認した上で検討）		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	広告ディレクション・プロデュースの概要	広告ディレクションの概念とその目的を理解する	
	第2回	広告デザインとディレクション	デザイン制作とディレクションの機能を理解する	
	第3回	企業活動と広告ディレクション	企業活動における広告の果たすべき役割を理解する	
	第4回	広告ディレクションの全体構造	広告の媒体別効果を把握し、全体構造を理解する	
	第5回	広告ディレクションのプロセス	広告制作における工程とそれぞれの要点を理解する	
	第6回	経営戦略と広告ディレクション	企業経営に対して、広告の果たすべき役割を理解する	
	第7回	事業戦略と広告ディレクション	事業展開と広告に期待される効果を理解する	
	第8回	クリエイティブ戦略と広告ディレクション	企業アイデンティティと広告の関係を実習する	
	第9回	プロモーション戦略と広告ディレクション	セールスプロモーションと広告手法のあり方を実習する	
	第10回	PR戦略と広告ディレクション	企業広報とイメージづくりを理解し、実習する	
	第11回	メディア戦略と広告ディレクション	メディアそれぞれの特性を理解し、実習する	
	第12回	プッシュ型広告とプル型広告	プッシュ・プルそれぞれの広告戦略手法を理解し、実習する	
	第13回	トラディショナル広告の概要	放送・印刷系メディア広告の特性を理解する	
	第14回	トラディショナル広告の観察	放送・印刷系メディア広告の現状を把握し検証する	
	第15回	トラディショナル広告の分析	放送・印刷系メディア広告の効果を分析する手法を習得する	
後期	第16回	トラディショナル広告の評価	現状の放送・印刷系メディア広告の客観的評価の方法を習得する	
	第17回	トラディショナル広告の実践	電波・印刷系広告を試作実習し検証する	
	第18回	トラディショナル広告のプレゼンテーション	電波・印刷系広告の試作品を相互評価する	
	第19回	インタラクティブ広告の概要	WEBを中心とした情報通信系広告の特性を理解する	
	第20回	インタラクティブ広告の観察	WEBを中心とした情報通信系広告の現状を把握し検証する	
	第21回	インタラクティブ広告の分析	WEBを中心とした情報通信系広告の効果を分析する手法を習得する	
	第22回	インタラクティブ広告の評価	現状の情報通信系広告の客観的評価の方法を習得する	
	第23回	インタラクティブ広告の実践	情報通信系広告を試作実習し検証する	
	第24回	インタラクティブ広告のプレゼンテーション	情報通信系広告の試作品を相互評価する	
	第25回	卒業制作作品内における広告的視点	広告的視点が、効果的に反映されているかを検証する	
	第26回	卒業制作作品内における広告的アプローチ	企画に対して、広告的手法が導入されているかを検証する	
	第27回	卒業制作作品内における広告セオリー	広告的手法が破綻なく、精緻に展開されているかを検証する	
	第28回	卒業制作作品内における広告的効果	付加価値を生むことに、広告的手法が有効に機能しているかを検証する	
	第29回	卒業制作作品のプレゼンと相互評価	作品全体とプレゼンを通し、企画意図を伝え切れているかを検証する	
	第30回	卒業制作作品の最終ブラッシュアップと総括	講座で扱った広告制作・管理手法通り修正が施されたかを検証する	

2021年度 講義概要

科目名	WEBコンテンツデザイン	年次：2年次通年	
担当教員	林 芳男	時間数：120時間	
授業概要	通販企業や・Web制作会社はもちろんの事、一般企業にも必須となりつつあるWebサイト管理職に即戦力として活躍できる人材のスキルとして、マーケティングのプランニングスキルと制作スキルの獲得を目指します。1年次に身に着けたHTML5+CSS3の基本的なレスポンシブWEB制作スキルをCMS(WordPress)に拡大させて実在する企業サイト制作を行います。また、動的サイトに必要なPHP・JavaScriptの基礎的なプログラムスキルやAdobeXDを使ったWebレイアウトのスキル獲得を目指します。		
到達目標	実践的なCMSを使った動的サイト構築のスキル獲得と企業サイトのマーケティング・プランニングから制作に至るまでの企画提案力を養う。		
評価方法・基準	以下の3点で評価します。 ・出席率70%以上。PHP・WordPress各チャプターごとの課題完了と授業内での取組姿勢を評価 ・企業課題Webサイトの企画設計仕様書及びWordPressを利用したレスポンシブサイト構築の出来上がりを評価。 ・今まで習得したWeb技術を利用した卒業課題サイトを総合評価		
テキスト	「AdobeXD UIデザインとプロトタイプ制作の教科書」技術評論社、「フレキシブルボックスで作るHTML5&CSS3」エビスコム著、「WordPress仕事の現場でサッと使えるデザイン教科書」技術評論社		
参考文献	「HTML&CSS全事典」インプレス、「HTML5&CSS#デザイン現場の新標準ガイド」エビスコム著		
使用ソフト	Atom、DiffMerge、AdobeXD、Keynote、Photoshop、Filezilla、他CMS(WordPress)		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション		
	第2回	Webレイアウト企画設計		
	第3回	AdobeXDを使ったレイアウト制作Ⅰ		
	第4回	AdobeXDを使ったレイアウト制作Ⅱ		
	第5回	AdobeXDを使ったレイアウト制作Ⅲ		
	第6回	フレキシブルボックスを利用したレスポンシブデザイン・実装	Chapter1・2	
	第7回	フレキシブルボックスを利用したレスポンシブデザイン・実装	Chapter3	
	第8回	フレキシブルボックスを利用したレスポンシブデザイン・実装	Chapter4	
	第9回	フレキシブルボックスを利用したレスポンシブデザイン・実装	Chapter5	
	第10回	フレキシブルボックスを利用したレスポンシブデザイン・実装	Chapter6	
	第11回	フレキシブルボックスを利用したレスポンシブデザイン・実装	Chapter7・8	
	第12回	WordPressⅠ	WordPress基本設定	
	第13回	WordPressⅡ	WordPress基本サイトの構築	Chapter1
	第14回	WordPressⅢ	WordPress基本サイトの構築	Chapter2
	第15回	WordPressⅣ	WordPress基本サイトの構築	Chapter3
後期	第16回	WordPressⅤ	WordPress基本サイトの構築	Chapter4
	第17回	WordPressⅥ	WordPress基本サイトの構築	Chapter5
	第18回	WordPressⅦ	WordPress基本サイトの構築	Chapter6
	第19回	WordPressⅧ	WordPress基本サイトの構築	Chapter7
	第20回	WordPressⅨ	WordPress基本サイトの構築	Chapter8、9
	第21回	WordPressⅩ	WordPress基本サイトの構築	Chapter10
	第22回	Webプロモーション(SNSサイト制作)	SNSサイト(FB・INST)制作	
	第23回	Webプロモーション(SEO・SEM)	SEO対策及び広告戦略	
	第24回	卒業制作課題企画	卒業制作課題企画書作成	
	第25回	卒業制作課題企画	卒業制作課題企画書作成	
	第26回	卒業制作課題サイト制作	ゼミ授業	
	第27回	卒業制作課題サイト制作	ゼミ授業	
	第28回	卒業制作課題サイト制作	ゼミ授業	
	第29回	卒業制作課題サイト制作	ゼミ授業	
	第30回	卒業制作課題制作仕上げ	ゼミ授業	

2021年度 講義概要

科目名	商品デザイン	年次 : 2年次通年	
担当教員	濱本修徳	時間数 : 120時間	
授業概要	「魅力ある商品デザイン」をテーマに、商品デザイン、グッズデザイン等、オリジナルな発想でデザイン表現を試みていきます。実務に対する商品企画を踏まえた商品デザインの理論と技術を習得しながら、商品の強みを活かす考え方を軸にした企画を立案し、パッケージの実装から商品として売り出す広告・販促の提案力を養います。		
到達目標	商品ブランディングの手法を取得		
評価方法・基準	総合評価:綿密なプランは、細密な計画、正確な制作や実施、周到的準備と手順化、細心の検証を行って完成させること。出席率70%以上、課題提出率100%厳守、総合評価60点以上を認定する。		
テキスト	商品・雑貨分野専用テキスト『商品・販促ノート』2021年度版配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	各自ノートPC、専用ノート又はスケッチブック、筆記具		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	商品・雑貨分野の概要	講座オリエンテーション	資料
	第2回		↓ ①商品とパッケージを考察	見学(予)
	第3回		↓ ②商品のプロモーションを考察	見学(予)
	第4回		↓ ③商品のブランディングを考察	見学(予)
	第5回	I. 商品設計	コンセプトワーク	
	第6回		↓ 発案・企画(実施内容)	
	第7回		↓ BIの運用	
	第8回		↓ カラー設定	
	第9回		↓	
	第10回		モデル作成(材料・加工)	
	第11回		↓	
	第12回		包装設計・セット設計	
	第13回		↓	
	第14回		↓	
	第15回	前期総括	モックアップのチェック&アドバイス	
後期	第16回	II. 商品デザインの展開	プロモーションとの組み立て	
	第17回		↓ バリエーション化	
	第18回		↓ シリーズ化	
	第19回		↓	
	第20回		↓	
	第21回		↓	
	第22回		全ツールのモックアップ	
	第23回		↓	
	第24回		↓	
	第25回		↓	
	第26回		プレゼンテーション	
	第27回	【卒業制作】	卒業制作へ移行	
	第28回		↓	
	第29回		↓	
	第30回	商品デザイン総括	まとめ	

2021年度 講義概要

科目名	POP・販売促進	年次 : 2年次通年	
担当教員	濱本修徳	時間数 : 120時間	
授業概要	さまざまな商品・サービスの販売・流通において役立つセールスプロモーションの手法を試みます。特に商品デザインを元にして、販売促進における活動フォーメーションづくりと店頭ディスプレイ表現を中心にデザイン表現を追求します。		
到達目標	セールスプロモーションの手法を取得		
評価方法・基準	実制作 および プレゼンテーションにより評価。出席率70%以上、課題提出率100%を厳守する。		
テキスト	商品・雑貨分野専用テキスト『商品・販促ノート』2021年度版配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	各自ノートPC、専用ノート又はスケッチブック、筆記具		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	販売促進の実際	講座オリエンテーション	資料
	第2回		↓ ①プロモーションの種類について考察	見学(予)
	第3回		↓ ②ブランドの用い方について考察	見学(予)
	第4回		↓ ③POPの種類について考察	見学(予)
	第5回	I. 販売活動とプロモーションの施策	活動フォーメーションづくり	
	第6回		↓ 宣伝活動とPR	資料
	第7回		↓	
	第8回		売り場づくり	
	第9回		↓ 活動用具・斡旋物の計画	
	第10回		↓ 店頭プロモーション	
	第11回		↓ ・POPまたは店頭ディスプレイ	
	第12回		↓ (店舗CGや銃器イメージパス)	
	第13回		↓	
	第14回		↓	
	第15回	前期総括	販促計画のチェック&アドバイス	
後期	第16回		モックアップ&アウトプット	
	第17回		↓	
	第18回		プレゼンテーション	
	第19回	II. キャンペーンの手法	キャンペーンの施策	
	第20回		↓ ノベルティの実際	資料
	第21回		↓ 特殊印刷・加工の知識	資料
	第22回		↓	
	第23回		キャンペーンの企画	
	第24回		↓ スライドによるプレゼンテーション	
	第25回		↓	
	第26回		プレゼンテーション	
	第27回	【卒業制作】	卒業制作へ移行	
	第28回		↓	
	第29回		↓	
	第30回	商品デザイン総括	まとめ	

2021年度 講義概要

科目名	店舗デザイン	年次 : 2年次通年	
担当教員	林 茂勝	時間数 : 120時間	
授業概要	さまざまな業種の店舗をデザイン通じて、コンセプト作りから、インテリアの表現方法として、図面・パース・模型を作り、自分のデザインを表現する。		
到達目標	デザインの発想方法、図面の理解・模型の完成度。		
評価方法・基準	出席及び課題に取り組む姿勢。課題作品の完成度(コンセプト/デザイン)。課題の提出期限の厳守		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	課題の説明	店舗の見方・エレメントの説明	
	第2回	課題① 屋台のデザイン	コンセプト・ラフスケッチ案	
	第3回		平面図・立面図	
	第4回		模型製作	
	第5回	課題② CAFEのデザイン	屋台の発表会・CAFEのイメージだし	
	第6回		コンセプト・イメージボード作り	
	第7回		スケッチ・立面図・展開図作成	
	第8回		模型作成	
	第9回		発表会	
	第10回	課題③ 美容室のデザイン	ターゲットの設定	
	第11回		プランニング・スケッチ	
	第12回		平面図・ファサード・展開図作成	
	第13回		模型作成	
	第14回		模型作成	
	第15回		発表会	
後期	第16回	課題④ 店舗付き住宅のデザイン	コンセプト作り	
	第17回		イメージボード・ラフプラン	
	第18回		平面図・展開図・立面図	
	第19回		スケッチ・立面図・展開図作成	
	第20回		模型作成	
	第21回	課題⑤ 主張刷る店(コンペ)	過去の作品検討	
	第22回		コンセプト作り	
	第23回		コンセプト・プランニング	
	第24回		ボードワーク	
	第25回	卒業制作		
	第26回	卒業制作		
	第27回	卒業制作		
	第28回	卒業制作		
	第29回	卒業制作		
	第30回	卒業制作		

2021年度 講義概要

科目名	コーディネート	年次 : 2年次通年	
担当教員	駒井 友規子	時間数 : 120時間	
授業概要	インテリアを構成する要素・設備について学びます。また、住宅は住人によって必要な空間が異なり、同じ間取りであっても必要なエレメントは違います。顧客のニーズを理解し、それに応じた提案が出来るように商品理解・空間理解を含め空間表現・提案力を高めることを目指します。		
到達目標	コーディネーターとしての空間表現・演出力の習得		
評価方法・基準	各課題の提出物に対して、理解度、完成度を客観的に評価する。出席率70%以上、課題提出率100%、課題提出期日を厳守する。		
テキスト	適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop,他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	住宅が建つまでの流れについて		
	第2回	照明について	照明・スイッチ計画	
	第3回		↓	
	第4回		↓	
	第5回	ウインドウトリートメントについて	(見学)	
	第6回		ウインドウトリートメント提案	
	第7回		↓	
	第8回		↓	
	第9回	水廻りの提案	(見学)	
	第10回	(キッチン・洗面・トイレ等)	キッチン提案	
	第11回		↓	
	第12回		↓	
	第13回		洗面所・トイレ提案	
	第14回		↓	
	第15回		↓	
後期	第16回	店舗併用住宅デザイン	店舗デザインと合同/総合祭のデザイン	
	第17回	(内外装材について)	↓	
	第18回		↓	
	第19回		↓	
	第20回		↓	
	第21回		プレゼンテーション	
	第22回	卒業制作	卒制流れについて	
	第23回		課題への取り組み	
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回	総括		

2021年度 講義概要

科目名	グラフィック専門実習a（ジャケットデザイン）	年次：2年次前期	
担当教員	高柳 雅弘	時間数：60時間	
授業概要	表装としてのジャケットデザインをテーマに、コンセプトワークやデザイン制作の基本要素を中心としたビジュアルへの具現化をする。アイデアの幅とオリジナリティの追求、消費者心理に基づいた広告表現を統括するための知識と能力を培う。		
到達目標	コンセプトワークの理解とユニークさや美しさの発見、アイデアのストックを継続的に行える技術の習得		
評価方法・基準	課題への理解度と取り組み姿勢、発想・表現技術・コミュニケーション力を総合的に判断。出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上を単位認定する。		
テキスト	資料プリントを適宜配布・プロジェクターor画面共有にて説明		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator, Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	ビジュアルデザイン概論	コンセプトワークを含めた考え方	
	第2回	①音楽ジャケット	音楽をアピールするアルバムのデザイン	
	第3回		デザイン実習	
	第4回		↓	
	第5回	売場・ツールの考え方	購買行動を促進するための考え方/デザイン実習	
	第6回		↓	
	第7回		プレゼンテーション	
	第8回	①カバージャケット		
	第9回		デザイン実習	
	第10回		↓	
	第11回	売場・ツールの考え方	購買行動を促進するための考え方/デザイン実習	
	第12回		↓	
	第13回		プレゼンテーション	
	第14回	特殊印刷概論	デザインを引き立たせる印刷/紙の表現	印刷会社同席
	第15回	総括	まとめ	
後期	第16回			
	第17回			
	第18回			
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回			

2021年度 講義概要

科目名	グラフィック専門実習b (ロゴデザイン)	年次 : 2年次前期	
担当教員	田中 和明	時間数 : 60時間	
授業概要	・ ビジュアルコミュニケーションに於いて重要な要素の一つである ロゴタイプやシンボルマークの本質を理解する。 ・ ロゴデザインのより効果的な表現方法を掘り下げ習得する。 ・ ロゴデザインの制作を通して発想力・提案力を養う。		
到達目標	ロゴデザインの企画力・制作力・提案力を身につける。		
評価方法・基準	1. 課題分析・立案能力 2. 表現技術能力 3. 客観評価・修正能力 出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上を単位認定する。		
テキスト	講師作成(スライド上映 プリント配付)		
参考文献	特になし		
使用ソフト	主にIllustrator		

授業計画

[illegible]

2021年度 講義概要

科目名	グラフィック専門実習c(雑誌・編集デザイン)	年次 : 2年次後期	
担当教員	章本 明平	時間数 : 60時間	
授業概要	多くの人に知ってもらいたいあまり知られて無い理域観光。物産などを紹介する雑誌の誌面を編集デザイン制作します。インタビューはしません。内容としては記事の制作、写真の画像またはイラストの制作、見出しタイトルの制作を含む紙面4～6Pのレイアウトです。		
到達目標	雑誌 4～6Pの編集結果を出力します。		
評価方法・基準	課題評価 100点満点で評価します。		
テキスト	その都度伝達します。		
参考文献	その都度伝達します。		
使用ソフト	Mac Adobe illustrator,Adobe Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	オリエンテーション	テーマ設定	
	第2回	制作グループ編成(3人×8グループ)	モデル印刷物の選定(編集エレメント確認)	
	第3回	グループ毎のコンテンツを作成	記事、写真またはイラスト(グループ内共有)	
	第4回	↓	制作物スケジュール制作(記事、写真またはイラスト)	
	第5回	グループのコンテンツを使い各人のビジュアル制作	各人の編集ラフレイアウト	
	第6回	各エレメントの制作	各エレメントの制作	
	第7回	↓	↓	
	第8回	↓	↓	
	第9回	↓	↓	
	第10回	↓	↓	
	第11回	仮出力	修正する	
	第12回	↓	↓	
	第13回	↓	↓	
	第14回	↓	↓	
	第15回	紙面仕上げ(4P～6P)		

2021年度 講義概要

科目名	グラフィック専門実習d (ポスターデザイン)	年次 : 2年次後期	
担当教員	倉田 浩平	時間数 : 60時間	
授業概要	人々の目を引きつけるポスターは、販促やイベント告知、公共広告等、「見る」行為によってスムーズに情報伝達する広告媒体。サービスや商品情報をユーザーへ向けて発信する。アートディレクター目線として、クライアントと顧客との接点となり、ベネフィットに繋がる目標を定めて、広告ツールを企画・実施する。		
到達目標	商品広告、公共広告、募集広告等、業界に応じた企画デザインの違いを習得する。		
評価方法・基準	独創的な発想と表現技術、制作における積極性 出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上で単位認定		
テキスト	オリジナルテキスト(オンライン共有または配布)		
参考文献	必要に応じて、随時紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator・Photoshop 等		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	広告計画 ①	広告デザインについて	
	第2回	↓ 〈仮: ファッションアイテム〉	商品企画(チーム企画)・ネーミング開発	
	第3回	↓	VI設計・広告デザイン	
	第4回	↓	デザインデータ作成	
	第5回	↓	ビジュアル素材	
	第6回	↓	デザイン企画書作成	
	第7回	↓	プレゼンテーション	
	第8回	広告計画 ②	交通広告について	
	第9回	↓ 〈仮: 交通広告〉	企画設定・媒体計画	
	第10回	↓	広告デザイン計画	
	第11回	↓	デザインデータ作成	
	第12回	↓	↓	
	第13回	↓	↓	
	第14回	↓	プレゼンテーション	
	第15回		総 括	

2021年度 講義概要

科目名	商品デザイン専門実習a (コスメティックデザイン)	年次 : 2年次前期	
担当教員	今泉 知子	時間数 : 60時間	
授業概要	商品デザインの分野では、ビューティーやコスメといった消費者トレンドに話題が集まっています。消費者の意識の変化を捉えるために、コスメティックをキーワードに商品を企画しパッケージとして完成させ、ライフスタイルを提案するブランディングの手法を実習します。		
到達目標	商品デザインのための企画技術の取得		
評価方法・基準	商品の企画からデザイン制作のプロセスを踏んで企画表現しているかを判断する。事前の調査やターゲットを踏まえて取り組むことを基本とする。出席率70%以上と課題提出100%、総合評価60点以上で単位認定する。		
テキスト	資料プリント・データを適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe illustrator , Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	コスメティックデザインについて	商品のブランディングから店頭に出るまでの流れ	※店頭視察いけたらいいと思います
	第2回	商品企画(題材:美容マスクを想定)	商品特長とする部分は共通に与え、そこを元としたブランドストーリー	
	第3回		↓	※残1時間程度で各個人の発表 (@5分)
	第4回	美容マスクパッケージ制作(題材:箱デザイン)	商品デザイン・アテンションシールデザイン(箱のトムソンデータ支給)	
	第5回		↓	
	第6回		↓	
	第7回		↓	※残1時間程度で各個人の発表 (@5分)
	第8回	売り場(店頭・web)での展開 ※コーディングはしません	キービジュアルデザイン(W300×H200)	
	第9回		↓	
	第10回		↓	
	第11回		ディスプレイデザイン(カウンターディスプレイ作成)	
	第12回		↓	
	第13回		↓	※残1時間程度で各個人の発表 (@5分)
	第14回		web(LP・バナー)・SNS(Instagramなど)・広告デザイン(雑誌媒体)	
	第15回	学生のプレゼンテーション(@10分)・総括	まとめ	※学生全員のプレゼンテーション時間
後期	第16回			
	第17回			
	第18回			
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回			

2021年度 講義概要

科目名	商品デザイン専門実習b (パッケージデザイン)	年次 : 2年次前期	
担当教員	章本 明平	時間数 : 60時間	
授業概要	「豊かな生活のイメージ」に添って商品パッケージにビジュアル表現を試みます。全国の名産品、お土産物を各自の興味あるものを選び「ギフト」又は「プレゼント」に相応しいビジュアルデザインを計画及び制作します。習得手順は、コンセプトシート作成、イメージマップ制作、ロゴマーク制作、パッケージデザインモデル制作。		
到達目標	パッケージモデル制作		
評価方法・基準	パッケージデザイン計画書(イメージマップを含む100点満点で評価します。 パッケージデザイン制作物 100点満点で評価します。		
テキスト	特にありません		
参考文献	その都度提示します		
使用ソフト	Mac Adobe illustrator, Adobe Photoshop		

授業計画

[illegible]

2021年度 講義概要

科目名	商品デザイン専門実習c (ハンディクラフト)	年次 : 2年次後期	
担当教員	加藤 涼子	時間数 : 60時間	
授業概要	市場へと流通する商品を想定し、その為のターゲットを定め 付加価値を加えたデザインを考え、図面に基づき、金属工芸の技法を用いて制作していきます。デザインと加工のバランスを熟考し金属の性質を捉え、デザインから完成までの一連の流れを体験しながら金属加工による作品作りを行います。		
到達目標	デザインから完成までの一連の流れを習得する。		
評価方法・基準	出席率・課題提出率・授業態度・課題完成度		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	専門道具の使い方と素材体験	金属の種類や性質・専門道具の使い方を体験を通して学ぶ	デザイン宿題
	第2回	イメージ画から実寸大の3面図へ	イメージ画を実寸大の3面図で描く・チェック	
	第3回	「錫」のバンゲル	イラストレーションボードに写した図面を切り抜く	課題1
	第4回	「錫」を溶かして鋳造	紙を使った錫の鋳造法を学ぶ	
	第5回	錫の仕上げ	吹き上がった錫の仕上げ～ヘラ磨きをして完成	デザイン宿題
	第6回	「真鍮」の透かしデザインロングネックレス	デザインチェック～原寸大図面を描く・チェック	課題2
	第7回	糸鋸を使ってデザインを切り抜く	パーツの切り抜き、もしくは 焼鈍し～打刻～切り抜き	
	第8回	仕上げ・色止め・UVレジンで透胎七宝風加工	ヤスリ～＃240～＃1200～UVレジン加工	
	第9回	真鍮線を使ったチェーンの作り方	焼鈍し～線パーツ作り～組み立て	
	第10回	各パーツの組み立て～完成	仕上げ～チェーンの色止め～組み立て～完成	デザイン宿題
	第11回	半田付けを伴う「真鍮」の立体ブローチ	デザインチェック～原寸大図面を描く・チェック	課題3
	第12回	糸鋸を使ってデザインを切り抜く	パーツの切り抜き、もしくは 焼鈍し～打刻～切り抜き	
	第13回	鑿の作業・パーツの仕上げ	鑿による模様入れ～曲げ加工～荒仕上	
	第14回	半田付け	各パーツと金具の半田付け～組み立て	
	第15回	仕上げ・色止め 合評	仕上げ～色止め～UVレジン加工～完成	

2021年度 講義概要

科目名	商品デザイン専門実習d (文具デザイン)	年次 : 2年次後期	
担当教員	尾崎 聡子	時間数 : 60時間	
授業概要	・紙を「折る」「切る」「包む」「結ぶ」ことにより『紙ものの文具』を制作する。 ・「ギフト」をテーマにし、日本におけるギフトの基本知識、ギフト包装の基本技術を身に付ける。		
到達目標	・(一社)全日本ギフト用品協会認定ギフトラッピングコーディネーター資格取得 ・オリジナル「紙ものの文具」制作		
評価方法・基準	・包むことの意味、ギフトラッピングの付加価値を理解しているか。 ・オリジナル「紙ものの文具」提出		
テキスト	・贈答の一般知識 ・ギフト・ラッピングコーディネーター実技テキスト(全日本ギフト用品協会指定テキスト)		
参考文献	日本の折形集(荒木眞喜雄著)		
使用ソフト	なし		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	オリエンテーション/ラッピングのはじめに	ラッピングでのカッターナイフの使い方・リボンに親しむ	
	第2回	ラッピング実習・贈答に関する基本知識	講義と実習	
	第3回	箱、円柱、ピンの基本の包みとアレンジ	//	
	第4回	リボンの掛け方、結び方、	//	
	第5回	試験対策と模擬試験	試験対策と模擬試験	別日、資格認定試験実施 予定
	第6回	文具ギフトのラッピング提案と実習	ギフトの考え方、包みかたグループ発表(予定)	
	第7回	水引結び	実習	
	第8回	立体カード	//	
	第9回	ポチ袋・紋切り(切り紙)	講義(日本の文様の種類と意味)・実習	
	第10回		実習	
	第11回	折形(お年玉包み)	講義(折形の概要と歴史)・実習	
	第12回	折形(文房四宝)、折据	実習	
	第13回	//	//	
	第14回	オリジナルの紙ものの文具制作	実習	
	第15回	//	実習・提出	

2021年度 講義概要

科目名	インテリア専門実習a (DIY)	年次 : 2年次前期	
担当教員	工藤 一気	時間数 : 60時間	
授業概要	部屋の模様替えや素材、工具についての知識や技術を学ぶ。		
到達目標	空間から雑貨作り等に必要な知識、技術の習得。		
評価方法・基準	自分で考え、イメージした物を作れたか、制作過程、姿勢。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	Vectorworks、Formlabs		

授業計画

[illegible]

2021年度 講義概要

科目名	空間デザイン専門実習b(ディスプレイ)	年次 : 2年次前期	
担当教員	寺中 美加	時間数 : 60時間	
授業概要	一年次で身につけた知識と技術を活かして、ディスプレイのスキルを体得する		
到達目標	自分の好みを超えたアイデアを提案できる姿勢と知識を身につける		
評価方法・基準	スケジュール管理と締切日厳守、各課題の理解度と作品の完成度		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

[illegible]

2021年度 講義概要

科目名	空間デザイン専門実習c (リフォーム)	年次 : 2年次後期	
担当教員	寺中 美加	時間数 : 60時間	
授業概要	一年次に身につけた知識と技術を活かして、リフォームのスキルを体得する		
到達目標	自分好みを超えたアイデアを提案できる姿勢を身につける		
評価方法・基準	時間の観念と締切日厳守、各課題の把握度と作品の完成度		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	バリアフリーとユニバーサルデザイン	・エイジレスセンターの見学 ・ハートビル法について ・出入口を考える ・高齢者の個室を考える ・水回りを考える	
	第2回	↓		
	第3回	↓		
	第4回	↓		
	第5回	↓		
	第6回	STAY HOMEを考える	・一人ですぐす ・家族ですぐす ・家で作って食べる ・家で仕事する ・リモートする	
	第7回	↓		
	第8回	↓		
	第9回	↓		
	第10回	↓		
	第11回	ホテルの改装	・個性的な宿泊室の提案 ・パブリックスペースを考える ・用途を変更する	
	第12回	↓		
	第13回	↓		
	第14回	↓		
	第15回	↓		

2021年度 講義概要

科目名	空間デザイン専門実習d (家具・照明デザイン)	年次 : 2年次後期	
担当教員	ペリー・トーマス	時間数 : 60時間	
授業概要	空間における家具と照明の位置づけを、実際の空間や雑誌などで事前に調査しておくこと。		
到達目標	デザイン構成要素、から成る制限と、限られた寸法／かたちの中での、独特でユニークなデザインを創造する方法を探求する。		
評価方法・基準	テーブル、照明: craft & デザインに基づく評価 = 100 - 60点 ; 図面とその他 = √-, √, √+		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	家具デザインと図面: スツール		
	第2回	スツールの図面、木と材料の説明	スツールの締め切り、15:00	
	第3回	テーブルの 5:1 模型、突板の練習	素材の絵本の締め切り、13:30	
	第4回	テーブルの 5:1 模型、突板の練習		
	第5回	テーブルの 5:1 模型、突板の練習	家具の寸歩の締め切り、13:30	
	第6回	家具デザインと図面: タンス		
	第7回	タンスの図面		
	第8回	タンスの図面	テーブルの 締め切り、13:30	
	第9回	タンスの図面、照明の説明	タンスの締め切り、15:00	
	第10回	照明のデザイン		
	第11回	照明のデザイン		
	第12回	照明のデザイン		
	第13回	照明のデザイン		
	第14回	照明のデザイン		
	第15回	照明のプレゼンテーション		

デザイン学科
インテリアデザインコース
2 年
2021 年度 シラバス

2021年度 講義概要

科目名	ブランディング	年次 : 2年次通年	
担当教員	倉田浩平/濱本修徳	時間数 : 120時間	
授業概要	「ブランド」の本質的な理解と認識を深め、資源から魅力を掘り起こし、より多くの人達に魅力をアピールしていくために必要なブランディングの表現力(コミュニケーションデザイン・インテリアデザイン)を養います。		
到達目標	ブランディング手法を取得		
評価方法・基準	総合的な視野がもてるプランナーやクリエイターとしての発想を評価の基準とする。出席率70%以上、課題提出率100%を厳守する。		
テキスト	適宜オンライン教材で配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Acrobat, Microsoft PowerPoint, Keynote		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	(1)講座オリエンテーション	春季ポートフォリオのチェック	
	第2回	(2)ブランディングの実例	デザインにおけるブランド戦略	
	第3回	I. ブランド計画	歴史、文化、風土、伝統、観光、居住 etc	
	第4回	①ブランドコンセプト	ブランディング計画書の作成	
	第5回		↓ モノ・コトを企画すること	
	第6回	②ブランディングのアプローチ	BI・VIの運用	
	第7回		↓ ロゴやブランドマーク等	
	第8回		↓	
	第9回	③ブランドを核としたプログラム	コミュニケーションの在り方	
	第10回		プロモーションの在り方	
	第11回		↓ 企画書のストーリーづくり	
	第12回	④プランボードの制作	ブランド表現	
	第13回		↓	
	第14回		↓ 出力	
	第15回	前期総括	チェック&アドバイス(ボード化)	
後期	第16回	II. ブランディングの発表	プレゼンテーション合評	
	第17回		まとめ	
	第18回	III. 卒業制作	卒業制作研究	
	第19回		↓	
	第20回		↓	
	第21回		↓	
	第22回		↓	
	第23回		↓	
	第24回		↓	
	第25回		↓	
	第26回		↓	
	第27回		卒業制作へ移行	
	第28回		↓	
	第29回		↓	
	第30回	総括	まとめ	

2021年度 講義概要

科目名	ライフスタイル研究	年次 : 2年次通年	
担当教員	矢代 恵 / 駒井友規子	時間数 : 120時間	
授業概要	ライフスタイル研究では様々な人の価値観や人生観に寄り添えるように生活を豊かにするという観点から課題に取り組みます。		
到達目標	デザイナーとして様々な価値観を理解し共有できる視野の広さを身につける。		
評価方法・基準	各課題の提出物に対して、理解度、完成度を客観的に評価する。出席率70%以上、課題提出率100%、課題提出期日を厳守する。		
テキスト	適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop,他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	ライフスタイル概論	課題1説明 ホームパーティ企画デザイン	
	第2回	食空間コーディネート計画	テーブルコーディネートアイテム1 折形(箸包・トラリーケース)制作	
	第3回	同上	テーブルコーディネートアイテム2	
	第4回	テーブルマナー他	フラワーアレンジメント・生花・カード	
	第5回	造形原理(錯視・模様文様他)	課題2説明 文様レポート	
	第6回	和のインテリア歴史	寝殿造～数寄屋造まで	
	第7回	茶の湯基礎知識1	ビデオ「月の館 桂離宮」	
	第8回	茶の湯基礎知識2	課題3説明 ライフスタイル研究1	
	第9回	課題3ライフスタイル研究1- 調査分析	調査分析4タイプ	
	第10回	同上	調査分析4タイプ、まとめ	
	第11回	課題4ライフスタイル研究2- 提案	課題4 説明・コンセプト、プランニング	
	第12回	ライフスタイル研究2- 提案1タイプ	コンセプト、プランニング、デザイン	
	第13回	同上	デザイン、コーディネート、パース	
	第14回	同上	コーディネート、パース、レイアウト	
	第15回	まとめプレゼンワーク 発表・講評		
後期	第16回	ライフスタイル分析より	ブランド提案(グループワーク)	
	第17回		コンセプト・ロゴ等	
	第18回		コンセプト発表会	
	第19回		雑貨・小物・パッケージ・ショップカード等の制作	
	第20回		展示計画	
	第21回		↓	
	第22回		↓	
	第23回		合評(可能であればイベント出店)	
	第24回	西洋様式史の流れ	主な様式の理解	
	第25回	ティーパーティーについて	紅茶とアフタヌーンティー(交代制にて)	
	第26回	パーティーの提案	コンセプト、プランニング、デザイン	
	第27回		↓	
	第28回	着物について①(予定)	歴史や模様について	
	第29回	着物について②(予定)	着物廻りの小物・着方について	
	第30回	総括		

2021年度 講義概要

科目名	情報デザイン応用	年次 : 2年次通年	
担当教員	小柴 昌也/中西 かおり/濱田 明美	時間数 : 120時間	
授業概要	前期は国家試験である「知的財産管理技能検定3級」の合格を目指し、知的財産法の基礎を学ぶ。実社会で求められる知識としての「知的財産」を「知的財産管理技能検定」の受検対策講義を通じて学修する。後期は、キャリアデザインの設計に重点を置いて、これまでに学んだ知識や経験、技術等をさらにブラッシュアップする。各自が将来の進路目標をクリアにし、それらを達成できるように、自分自身でアクションプランを立てられるように導いていく。		
到達目標	学生は知的財産法の仕組みと本質について見極めることができるようになる(リーガルマインドの構築)。設定した卒業後の進路目標をクリアし、専門職としてのスキルを社会で活用できる基盤固めを狙いとする。		
評価方法・基準	原則として、出席率および授業態度を対象に評価を行う。 出席率70%以上、課題提出率100%(課題の有無は未定)、総合評価60点以上を単位認定する。		
テキスト	『知的財産管理技能検定3級テキスト[改訂11版]』 適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Keynote、Google slide、Microsoft PowerPoint他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	知的財産法を学ぶ意義	オリエンテーション・ディスカッション	
	第2回	法律の基礎的な考え方・民法の基礎	講義	
	第3回	特許法・実用新案法の基礎(1)	特許法・実用新案法の講義・模擬試験など	
	第4回	特許法・実用新案法の基礎(2)	特許法・実用新案法の講義・模擬試験など	
	第5回	意匠法の基礎(1)	意匠法の講義・模擬試験など	
	第6回	意匠法の基礎(2)	意匠法の講義・模擬試験など	
	第7回	商標法の基礎(1)	商標法の講義・模擬試験など	
	第8回	商標法の基礎(2)	商標法の講義・模擬試験など	
	第9回	著作権法の基礎(1)	著作権法の講義・模擬試験など	
	第10回	著作権法の基礎(2)	著作権法の講義・模擬試験など	
	第11回	不正競争防止法の基礎	不正競争防止法の講義・模擬試験など	
	第12回	独占禁止法の基礎	独占禁止法の講義・模擬試験など	
	第13回	国際的な側面(条約など)	条約などの講義・模擬試験など	
	第14回	種苗法の基礎	種苗法の講義・模擬試験など	
	第15回	弁理士法の基礎	弁理士法の講義・模擬試験など	
後期	第1回	成果に繋げる行動と選択	成果に繋げるアクションプランの見直し	
	第2回	特別講師による特別授業「わかりやすい話の組み立て」	相手を惹きつける話し方・質疑応答術	
	第3回	特別講師による特別授業「好印象を得るためのポイント」	自分らしさを表現する服装・カラー、立ち居振る舞い、言葉遣いコントロール術	
	第4回	フィールドワーク	「時代の流れ×既存の価値」実践現場視察	
	第5回	営業思考のコミュニケーション	ビジネス商談の場で、理解・きょうかん・納得を得るためのコミュニケーション術	
	第6回	カウンセリング&進路サポート	↓	
	第7回	卒業制作研究期間	制作研究	
	第8回	↓ キャリア分野別サポート	↓	
	第9回	↓ ↓	↓	
	第10回	↓ ↓	↓	
	第11回	↓ ↓	↓	
	第12回	↓ ↓	↓	
	第13回	↓ ↓	↓	
	第14回	↓ ↓	↓	
	第15回	総括	まとめ	

2021年度 講義概要

科目名	情報デザイン応用(知的財産権)	年次 : 2年次前期	
担当教員	小柴 昌也	時間数 : 60時間	
授業概要	国家試験である「知的財産管理技能検定3級」の合格を目指し、知的財産法の基礎を学ぶ。本授業では、実社会で求められる知識としての「知的財産」を「知的財産管理技能検定」の受検対策講義を通じて学修する。同時に、民間検定である「ビジネス著作権検定(初級)」の合格を目指すことができる授業内容とする予定である。		
到達目標	学生は知的財産法の仕組みと本質について見極めることができるようになる(リーガルマインドの構築)。		
評価方法・基準	原則として、出席率および授業態度を対象に評価を行う。したがって、欠席・遅刻・早退は厳密に判断する。また、授業では、積極的な発言による参加を望む。 出席率70%以上、課題提出率100%(課題の有無は未定)、総合評価60点以上を単位認定する。		
テキスト	『知的財産管理技能検定3級テキスト[改訂11版]』9 適宜配布		
参考文献			
使用ソフト	Keynote、Google slide、Microsoft PowerPoint他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	知的財産法を学ぶ意義	オリエンテーション・ディスカッション	
	第2回	法律の基礎的な考え方・民法の基礎	講義	
	第3回	特許法・実用新案法の基礎(1)	特許法・実用新案法の講義・模擬試験など	
	第4回	特許法・実用新案法の基礎(2)	特許法・実用新案法の講義・模擬試験など	
	第5回	意匠法の基礎(1)	意匠法の講義・模擬試験など	
	第6回	意匠法の基礎(2)	意匠法の講義・模擬試験など	
	第7回	商標法の基礎(1)	商標法の講義・模擬試験など	
	第8回	商標法の基礎(2)	商標法の講義・模擬試験など	
	第9回	著作権法の基礎(1)	著作権法の講義・模擬試験など	
	第10回	著作権法の基礎(2)	著作権法の講義・模擬試験など	
	第11回	不正競争防止法の基礎	不正競争防止法の講義・模擬試験など	
	第12回	独占禁止法の基礎	独占禁止法の講義・模擬試験など	
	第13回	国際的な側面(条約など)	条約などの講義・模擬試験など	
	第14回	種苗法の基礎	種苗法の講義・模擬試験など	
	第15回	弁理士法の基礎	弁理士法の講義・模擬試験など	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2021年度 講義概要

科目名	情報デザイン応用(キャリアデザイン)	年次 : 2年次後期	
担当教員	中西 かおり/濱田 明美	時間数 : 60時間	
授業概要	入学から現在まで積み重ねた知識・技術・経験・作品を、直面している就職活動や6ヶ月後に控えるプロとしてのデザイナー生活に活かせることが重要である。そのために必要な未到達部分を実践を通して補強しながら、学生としての総仕上げを行う。 ※自身で作成したアクションプランに対する進捗管理も並行して実施。		
到達目標	設定した卒業後の進路目標をクリアーし、専門職としてのスキルを社会で活用できる基盤固めを狙いとする。		
評価方法・基準	①卒業後の目指す分野に対して、現実的な対策をたて実際に動いているか、また自身の行動やポートフォリオに反映出来ているか。 ②出席率70%以上、レポート・課題提出100%厳守、総合評価60点以上を単位認定とする。		
テキスト	適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Keynote、Google slide、Microsoft PowerPoint他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	成果に繋げる行動と選択	成果に繋げるアクションプランの見直し	
	第2回	特別講師による特別授業「わかりやすい話の組み立て」	相手を惹きつける話し方・質疑応答術	
	第3回	特別講師による特別授業「好印象を得るためのポイント」	自分らしさを表現する服装・カラー、立ち居振る舞い、言葉遣いコントロール術	
	第4回	フィールドワーク	「時代の流れ×既存の価値」実践現場視察	
	第5回	営業思考のコミュニケーション	ビジネス商談の場で、理解・きょうかん・納得を得るためのコミュニケーション術	
	第6回	カウンセリング&進路サポート	↓	
	第7回	卒業制作研究期間	制作研究	
	第8回	↓ キャリア分野別サポート	↓	
	第9回	↓ ↓	↓	
	第10回	↓ ↓	↓	
	第11回	↓ ↓	↓	
	第12回	↓ ↓	↓	
	第13回	↓ ↓	↓	
	第14回	↓ ↓	↓	
	第15回	総括	まとめ	

2021年度 講義概要

科目名	コンピュータ演習(映像)	年次:2年次通年	
担当教員	平原栄治	時間数:120時間	
授業概要	WEBサイト運営やSNSによる展開など、現代のデザイン・ビジネスに必要とされる映像技術を習得する。		
到達目標	各種メディアの知識・対応したデータ制作の技術習得。		
評価方法・基準	課題を通じての技術の習得度・授業への取り組みに出席率を加味して評価。		
テキスト	随時配布		
参考文献			
使用ソフト	Photoshop Lightroom Illustrator Premier AfterEffect 等		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	授業説明		
	第2回	WEBサイト運営実習	CMSサイト説明・学科ホームページ運営準備	
	第3回	WEBサイト運営実習		
	第4回	写真技術応用(1)	カメラ操作応用・各種撮影実習	
	第5回	写真技術応用(2)	ポスターデータ制作	
	第6回	写真技術応用(3)		
	第7回	映像制作演習(1)	動画撮影・動画データ概論	
	第8回	映像制作演習(2)	Premier 実習	
	第9回	映像制作演習(3)		
	第10回	映像制作演習(4)	公開・講評	
	第11回	モーション・グラフィックス演習(1)	Illustratorデータをアニメーション化	
	第12回	モーション・グラフィックス演習(2)	AfterEffects 実習	
	第13回	モーション・グラフィックス演習(3)		
	第14回	モーション・グラフィックス演習(4)		
	第15回	モーション・グラフィックス演習(5)前期まとめ	公開・講評	
後期	第16回	プロモーションムービー制作実習	公開を目的とした映像制作	
	第17回	↓		
	第18回	↓		
	第19回	↓		
	第20回	↓		
	第21回	↓		
	第22回	↓		
	第23回	↓		
	第24回	後期まとめ	学科ホームページ内で公開	
	第25回	卒業制作		
	第26回	↓		
	第27回	↓		
	第28回	↓		
	第29回	↓		
	第30回	授業まとめ		

2021年度 講義概要

科目名	コンピュータ演習	年次:2年次通年	
担当教員	平原栄治/松木洋	時間数:120時間	
授業概要	WEBサイト運営やSNSによる展開など、現代のデザイン・ビジネスに必要とされる映像技術を習得する。		
到達目標	各種メディアの知識・対応したデータ制作の技術習得。		
評価方法・基準	課題を通じての技術の習得度・授業への取り組みに出席率を加味して評価。		
テキスト	随時配布		
参考文献			
使用ソフト	Photoshop Lightroom Illustrator Premier AfterEffect 等		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	授業説明		
	第2回	WEBサイト運営実習	CMSサイト説明・学科ホームページ運営準備	
	第3回	WEBサイト運営実習		
	第4回	写真技術応用(1)	カメラ操作応用・各種撮影実習	
	第5回	写真技術応用(2)	ポスターデータ制作	
	第6回	写真技術応用(3)		
	第7回	映像制作演習(1)	動画撮影・動画データ概論	
	第8回	映像制作演習(2)	Premier 実習	
	第9回	映像制作演習(3)		
	第10回	映像制作演習(4)	公開・講評	
	第11回	モーション・グラフィックス演習(1)	Illustratorデータをアニメーション化	
	第12回	モーション・グラフィックス演習(2)	AfterEffects 実習	
	第13回	モーション・グラフィックス演習(3)		
	第14回	モーション・グラフィックス演習(4)		
	第15回	モーション・グラフィックス演習(5)前期まとめ	公開・講評	
後期	第16回	プロモーションムービー制作実習	公開を目的とした映像制作	
	第17回	↓		
	第18回	↓		
	第19回	↓		
	第20回	↓		
	第21回	↓		
	第22回	↓		
	第23回	↓		
	第24回	後期まとめ	学科ホームページ内で公開	
	第25回	卒業制作		
	第26回	↓		
	第27回	↓		
	第28回	↓		
	第29回	↓		
	第30回	授業まとめ		

2021年度 講義概要

科目名	コンピューター演習	年次 : 2年次通年	
担当教員	松木 洋	時間数 : 120時間	
授業概要	建築プレゼンや店舗のプレゼンで使用する図面やパース、アニメーション作成の仕方を学び、表現する。生徒さんパソコンで動けばVRでのリアルな表現にもチャレンジしてもらいます。		
到達目標	CAD、レンダリングソフトの使い方や、表現方法を習得する。		
評価方法・基準	CAD、レンダリングソフトが理解できているか、正確な入力、操作の速さ。応用力を作品を見ながら判断します。レタッチソフトを使用してパースの完成度や、センス、作画の難易度を判断基準にします。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	VectorWorks,Twinmotion、Adobe Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	グループ制作でショップのデザイン	去年の南館課題をベースにグループ制作でショップのデザインをデジタル化していきます。	
	第2回		入力した平面図を立体にしていきます。	
	第3回		パース、立面図、作成していきます。	
	第4回		同上	
	第5回	VRを作成します。コロナ過なので、ipadを使用したプレゼン。	VR用静止画を作成していきます。	
	第6回		VRレンダリング	
	第7回	進級制作のマンションの課題をベースにデジタル化していきます。	図面化、レンダリングの作業の後、アニメーションを作成します。	
	第8回	もしくは、ル・コルビジェの住宅をモデリングしてアニメーションを作成します。	入力した平面図を立体にしていきます。	
	第9回		同上	
	第10回		パース、展開図、断面図作成していきます。	
	第11回		同上	
	第12回		ボードを作成していきます。	
	第13回		同上	
	第14回		アニメーションを作成します。	
	第15回		プレゼンテーション	
後期	第16回	店舗デザインの課題をデジタル化していきます。	店舗デザインで作成した、課題をデジタル化	
	第17回		平面図を立体にしていきます。	
	第18回		内観パース作成。	
	第19回		外観パース作成	
	第20回	Adobe Photoshopを使用したパース作成	添景入力、パース、作成	
	第21回	VRを作成します。コロナ過なので、ipadを使用したプレゼン。	VR用静止画を作成していきます。	
	第22回			
	第23回		ボード提出。	
	第24回	卒業制作	卒業制作の図面、パース、等作成。	
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回		ボード提出。	

2021年度 講義概要

科目名	広告ディレクション	年次 : 2年次通年	
担当教員	吉田 順年	時間数 : 120時間	
授業概要	広告と社会の関わりに対する見間を深め、観察力、分析力、企画力を養う。 さらに「広告戦略構築・制作・管理・評価」の理論を理解し、適切な創造力を培う。		
到達目標	広告の本質的な理解を通し、プロデューサー・ディレクター・クリエイターとしての予備的体験を実習し、実務に対する基本的技能を養うことを目標とする。		
評価方法・基準	1.課題分析・立案能力 2.表現技術能力 3.客観評価・修正能力 4.上記以外の、広告プロデューサー・ディレクター・クリエイターとしての適性。 出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上を単位認定する。		
テキスト	講師作成(プリント配付)。PPスライド上映)		
参考文献	特になし		
使用ソフト	PowerPoint、Illustrator、Photoshop、他（学生の技術習熟状況を確認した上で検討）		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	広告ディレクション・プロデュースの概要	広告ディレクションの概念とその目的を理解する	
	第2回	広告デザインとディレクション	デザイン制作とディレクションの機能を理解する	
	第3回	企業活動と広告ディレクション	企業活動における広告の果たすべき役割を理解する	
	第4回	広告ディレクションの全体構造	広告の媒体別効果を把握し、全体構造を理解する	
	第5回	広告ディレクションのプロセス	広告制作における工程とそれぞれの要点を理解する	
	第6回	経営戦略と広告ディレクション	企業経営に対して、広告の果たすべき役割を理解する	
	第7回	事業戦略と広告ディレクション	事業展開と広告に期待される効果を理解する	
	第8回	クリエイティブ戦略と広告ディレクション	企業アイデンティティと広告の関係を実習する	
	第9回	プロモーション戦略と広告ディレクション	セールスプロモーションと広告手法のあり方を実習する	
	第10回	PR戦略と広告ディレクション	企業広報とイメージづくりを理解し、実習する	
	第11回	メディア戦略と広告ディレクション	メディアそれぞれの特性を理解し、実習する	
	第12回	プッシュ型広告とプル型広告	プッシュ・プルそれぞれの広告戦略手法を理解し、実習する	
	第13回	トラディショナル広告の概要	放送・印刷系メディア広告の特性を理解する	
	第14回	トラディショナル広告の観察	放送・印刷系メディア広告の現状を把握し検証する	
	第15回	トラディショナル広告の分析	放送・印刷系メディア広告の効果を分析する手法を習得する	
後期	第16回	トラディショナル広告の評価	現状の放送・印刷系メディア広告の客観的評価の方法を習得する	
	第17回	トラディショナル広告の実践	電波・印刷系広告を試作実習し検証する	
	第18回	トラディショナル広告のプレゼンテーション	電波・印刷系広告の試作品を相互評価する	
	第19回	インタラクティブ広告の概要	WEBを中心とした情報通信系広告の特性を理解する	
	第20回	インタラクティブ広告の観察	WEBを中心とした情報通信系広告の現状を把握し検証する	
	第21回	インタラクティブ広告の分析	WEBを中心とした情報通信系広告の効果を分析する手法を習得する	
	第22回	インタラクティブ広告の評価	現状の情報通信系広告の客観的評価の方法を習得する	
	第23回	インタラクティブ広告の実践	情報通信系広告を試作実習し検証する	
	第24回	インタラクティブ広告のプレゼンテーション	情報通信系広告の試作品を相互評価する	
	第25回	卒業制作作品内における広告的視点	広告的視点が、効果的に反映されているかを検証する	
	第26回	卒業制作作品内における広告的アプローチ	企画に対して、広告的手法が導入されているかを検証する	
	第27回	卒業制作作品内における広告セオリー	広告的手法が破綻なく、精緻に展開されているかを検証する	
	第28回	卒業制作作品内における広告的効果	付加価値を生むことに、広告的手法が有効に機能しているかを検証する	
	第29回	卒業制作作品のプレゼンと相互評価	作品全体とプレゼンを通し、企画意図を伝え切れているかを検証する	
	第30回	卒業制作作品の最終ブラッシュアップと総括	講座で扱った広告制作・管理手法通り修正が施されたかを検証する	

2021年度 講義概要

科目名	WEBコンテンツデザイン	年次：2年次通年	
担当教員	林 芳男	時間数：120時間	
授業概要	通販企業や・Web制作会社はもちろんの事、一般企業にも必須となりつつあるWebサイト管理職に即戦力として活躍できる人材のスキルとして、マーケティングのプランニングスキルと制作スキルの獲得を目指します。1年次に身に着けたHTML5+CSS3の基本的なレスポンシブWEB制作スキルをCMS(WordPress)に拡大させて実在する企業サイト制作を行います。また、動的サイトに必要なPHP・JavaScriptの基礎的なプログラムスキルやAdobeXDを使ったWebレイアウトのスキル獲得を目指します。		
到達目標	実践的なCMSを使った動的サイト構築のスキル獲得と企業サイトのマーケティング・プランニングから制作に至るまでの企画提案力を養う。		
評価方法・基準	以下の3点で評価します。 ・出席率70%以上。PHP・WordPress各チャプターごとの課題完了と授業内での取組姿勢を評価 ・企業課題Webサイトの企画設計仕様書及びWordPressを利用したレスポンシブサイト構築の出来上がりを評価。 ・今まで習得したWeb技術を利用した卒業課題サイトを総合評価		
テキスト	「AdobeXD UIデザインとプロトタイプ制作の教科書」技術評論社、「フレキシブルボックスで作るHTML5&CSS3」エビスコム著、「WordPress仕事の現場でサッと使えるデザイン教科書」技術評論社		
参考文献	「HTML & CSS全事典」インプレス、「HTML5&CSS#デザイン現場の新標準ガイド」エビスコム著		
使用ソフト	Atom、DiffMerge、AdobeXD、Keynote、Photoshop、Filezilla、他CMS(WordPress)		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション		
	第2回	Webレイアウト企画設計		
	第3回	AdobeXDを使ったレイアウト制作Ⅰ		
	第4回	AdobeXDを使ったレイアウト制作Ⅱ		
	第5回	AdobeXDを使ったレイアウト制作Ⅲ		
	第6回	フレキシブルボックスを利用したレスポンシブデザイン・実装	Chapter1・2	
	第7回	フレキシブルボックスを利用したレスポンシブデザイン・実装	Chapter3	
	第8回	フレキシブルボックスを利用したレスポンシブデザイン・実装	Chapter4	
	第9回	フレキシブルボックスを利用したレスポンシブデザイン・実装	Chapter5	
	第10回	フレキシブルボックスを利用したレスポンシブデザイン・実装	Chapter6	
	第11回	フレキシブルボックスを利用したレスポンシブデザイン・実装	Chapter7・8	
	第12回	WordPressⅠ	WordPress基本設定	
	第13回	WordPressⅡ	WordPress基本サイトの構築	Chapter1
	第14回	WordPressⅢ	WordPress基本サイトの構築	Chapter2
	第15回	WordPressⅣ	WordPress基本サイトの構築	Chapter3
後期	第16回	WordPressⅤ	WordPress基本サイトの構築	Chapter4
	第17回	WordPressⅥ	WordPress基本サイトの構築	Chapter5
	第18回	WordPressⅦ	WordPress基本サイトの構築	Chapter6
	第19回	WordPressⅧ	WordPress基本サイトの構築	Chapter7
	第20回	WordPressⅨ	WordPress基本サイトの構築	Chapter8、9
	第21回	WordPressⅩ	WordPress基本サイトの構築	Chapter10
	第22回	Webプロモーション(SNSサイト制作)	SNSサイト(FB・INST)制作	
	第23回	Webプロモーション(SEO・SEM)	SEO対策及び広告戦略	
	第24回	卒業制作課題企画	卒業制作課題企画書作成	
	第25回	卒業制作課題企画	卒業制作課題企画書作成	
	第26回	卒業制作課題サイト制作	ゼミ授業	
	第27回	卒業制作課題サイト制作	ゼミ授業	
	第28回	卒業制作課題サイト制作	ゼミ授業	
	第29回	卒業制作課題サイト制作	ゼミ授業	
	第30回	卒業制作課題制作仕上げ	ゼミ授業	

2021年度 講義概要

科目名	商品デザイン	年次 : 2年次通年	
担当教員	濱本修徳	時間数 : 120時間	
授業概要	「魅力ある商品デザイン」をテーマに、商品デザイン、グッズデザイン等、オリジナルな発想でデザイン表現を試みていきます。実務に対する商品企画を踏まえた商品デザインの理論と技術を習得しながら、商品の強みを活かす考え方を軸にした企画を立案し、パッケージの実装から商品として売り出す広告・販促の提案力を養います。		
到達目標	商品ブランディングの手法を取得		
評価方法・基準	総合評価:綿密なプランは、細密な計画、正確な制作や実施、周到的準備と手順化、細心の検証を行って完成させること。出席率70%以上、課題提出率100%厳守、総合評価60点以上を認定する。		
テキスト	商品・雑貨分野専用テキスト『商品・販促ノート』2021年度版配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	各自ノートPC、専用ノート又はスケッチブック、筆記具		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	商品・雑貨分野の概要	講座オリエンテーション	資料
	第2回		↓ ①商品とパッケージを考察	見学(予)
	第3回		↓ ②商品のプロモーションを考察	見学(予)
	第4回		↓ ③商品のブランディングを考察	見学(予)
	第5回	I. 商品設計	コンセプトワーク	
	第6回		↓ 発案・企画(実施内容)	
	第7回		↓ BIの運用	
	第8回		↓ カラー設定	
	第9回		↓	
	第10回		モデル作成(材料・加工)	
	第11回		↓	
	第12回		包装設計・セット設計	
	第13回		↓	
	第14回		↓	
	第15回	前期総括	モックアップのチェック&アドバイス	
後期	第16回	II. 商品デザインの展開	プロモーションとの組み立て	
	第17回		↓ バリエーション化	
	第18回		↓ シリーズ化	
	第19回		↓	
	第20回		↓	
	第21回		↓	
	第22回		全ツールのモックアップ	
	第23回		↓	
	第24回		↓	
	第25回		↓	
	第26回		プレゼンテーション	
	第27回	【卒業制作】	卒業制作へ移行	
	第28回		↓	
	第29回		↓	
	第30回	商品デザイン総括	まとめ	

2021年度 講義概要

科目名	POP・販売促進	年次 : 2年次通年	
担当教員	濱本修徳	時間数 : 120時間	
授業概要	さまざまな商品・サービスの販売・流通において役立つセールスプロモーションの手法を試みます。特に商品デザインを元にして、販売促進における活動フォーメーションづくりと店頭ディスプレイ表現を中心にデザイン表現を追求します。		
到達目標	セールスプロモーションの手法を取得		
評価方法・基準	実制作 および プレゼンテーションにより評価。出席率70%以上、課題提出率100%を厳守する。		
テキスト	商品・雑貨分野専用テキスト『商品・販促ノート』2021年度版配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	各自ノートPC、専用ノート又はスケッチブック、筆記具		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	販売促進の実際	講座オリエンテーション	資料
	第2回		↓ ①プロモーションの種類について考察	見学(予)
	第3回		↓ ②ブランドの用い方について考察	見学(予)
	第4回		↓ ③POPの種類について考察	見学(予)
	第5回	I. 販売活動とプロモーションの施策	活動フォーメーションづくり	
	第6回		↓ 宣伝活動とPR	資料
	第7回		↓	
	第8回		売り場づくり	
	第9回		↓ 活動用具・斡旋物の計画	
	第10回		↓ 店頭プロモーション	
	第11回		↓ ・POPまたは店頭ディスプレイ	
	第12回		↓ (店舗CGや銃器イメージパス)	
	第13回		↓	
	第14回		↓	
	第15回	前期総括	販促計画のチェック&アドバイス	
後期	第16回		モックアップ&アウトプット	
	第17回		↓	
	第18回		プレゼンテーション	
	第19回	II. キャンペーンの手法	キャンペーンの施策	
	第20回		↓ ノベルティの実際	資料
	第21回		↓ 特殊印刷・加工の知識	資料
	第22回		↓	
	第23回		キャンペーンの企画	
	第24回		↓ スライドによるプレゼンテーション	
	第25回		↓	
	第26回		プレゼンテーション	
	第27回	【卒業制作】	卒業制作へ移行	
	第28回		↓	
	第29回		↓	
	第30回	商品デザイン総括	まとめ	

2021年度 講義概要

科目名	店舗デザイン	年次 : 2年次通年	
担当教員	林 茂勝	時間数 : 120時間	
授業概要	さまざまな業種の店舗をデザイン通じて、コンセプト作りから、インテリアの表現方法として、図面・パース・模型を作り、自分のデザインを表現する。		
到達目標	デザインの発想方法、図面の理解・模型の完成度。		
評価方法・基準	出席及び課題に取り組む姿勢。課題作品の完成度(コンセプト/デザイン)。課題の提出期限の厳守		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	課題の説明	店舗の見方・エレメントの説明	
	第2回	課題① 屋台のデザイン	コンセプト・ラフスケッチ案	
	第3回		平面図・立面図	
	第4回		模型製作	
	第5回	課題② CAFEのデザイン	屋台の発表会・CAFEのイメージだし	
	第6回		コンセプト・イメージボード作り	
	第7回		スケッチ・立面図・展開図作成	
	第8回		模型作成	
	第9回		発表会	
	第10回	課題③ 美容室のデザイン	ターゲットの設定	
	第11回		プランニング・スケッチ	
	第12回		平面図・ファサード・展開図作成	
	第13回		模型作成	
	第14回		模型作成	
	第15回		発表会	
後期	第16回	課題④ 店舗付き住宅のデザイン	コンセプト作り	
	第17回		イメージボード・ラフプラン	
	第18回		平面図・展開図・立面図	
	第19回		スケッチ・立面図・展開図作成	
	第20回		模型作成	
	第21回	課題⑤ 主張刷る店(コンペ)	過去の作品検討	
	第22回		コンセプト作り	
	第23回		コンセプト・プランニング	
	第24回		ボードワーク	
	第25回	卒業制作		
	第26回	卒業制作		
	第27回	卒業制作		
	第28回	卒業制作		
	第29回	卒業制作		
	第30回	卒業制作		

2021年度 講義概要

科目名	コーディネート	年次 : 2年次通年	
担当教員	駒井友規子	時間数 : 120時間	
授業概要	インテリアを構成する要素・設備について学びます。また、住宅は住人によって必要な空間が異なり、同じ間取りであっても必要なエレメントは違います。顧客のニーズを理解し、それに応じた提案が出来るように商品理解・空間理解を含め空間表現・提案力を高めることを目指します。		
到達目標	コーディネーターとしての空間表現・演出力の習得		
評価方法・基準	各課題の提出物に対して、理解度、完成度を客観的に評価する。出席率70%以上、課題提出率100%、課題提出期日を厳守する。		
テキスト	適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop,他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	住宅が建つまでの流れについて		
	第2回	照明について	照明・スイッチ計画	
	第3回		↓	
	第4回		↓	
	第5回	ウインドウトリートメントについて	(見学)	
	第6回		ウインドウトリートメント提案	
	第7回		↓	
	第8回		↓	
	第9回	水廻りの提案	(見学)	
	第10回	(キッチン・洗面・トイレ等)	キッチン提案	
	第11回		↓	
	第12回		↓	
	第13回		洗面所・トイレ提案	
	第14回		↓	
	第15回		↓	
後期	第16回	店舗併用住宅デザイン	店舗デザインと合同/総合祭のデザイン	
	第17回	(内外装材について)	↓	
	第18回		↓	
	第19回		↓	
	第20回		↓	
	第21回		プレゼンテーション	
	第22回	卒業制作	卒制流れについて	
	第23回		課題への取り組み	
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回	総括		

2021年度 講義概要

科目名	グラフィック専門実習a（ジャケットデザイン）	年次：2年次前期	
担当教員	高柳雅弘	時間数：60時間	
授業概要	表装としてのジャケットデザインをテーマに、コンセプトワークやデザイン制作の基本要素を中心としたビジュアルへの具現化をする。アイデアの幅とオリジナリティの追求、消費者心理に基づいた広告表現を統括するための知識と能力を培う。		
到達目標	コンセプトワークの理解とユニークさや美しさの発見、アイデアのストックを継続的に行える技術の習得		
評価方法・基準	課題への理解度と取り組み姿勢、発想・表現技術・コミュニケーション力を総合的に判断。出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上を単位認定する。		
テキスト	資料プリントを適宜配布・プロジェクターor画面共有にて説明		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator, Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	ビジュアルデザイン概論	コンセプトワークを含めた考え方	
	第2回	①音楽ジャケット	音楽をアピールするアルバムのデザイン	
	第3回		デザイン実習	
	第4回		↓	
	第5回	売場・ツールの考え方	購買行動を促進するための考え方/デザイン実習	
	第6回		↓	
	第7回		プレゼンテーション	
	第8回	①カバージャケット		
	第9回		デザイン実習	
	第10回		↓	
	第11回	売場・ツールの考え方	購買行動を促進するための考え方/デザイン実習	
	第12回		↓	
	第13回		プレゼンテーション	
	第14回	特殊印刷概論	デザインを引き立たせる印刷/紙の表現	印刷会社同席
	第15回	総括	まとめ	
後期	第16回			
	第17回			
	第18回			
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回			

2021年度 講義概要

科目名	グラフィック専門実習b（ロゴデザイン）	年次：2年次前期	
担当教員	田中 和明	時間数：60時間	
授業概要	・ ビジュアルコミュニケーションに於いて重要な要素の一つである ロゴタイプやシンボルマークの本質を理解する。 ・ ロゴデザインのより効果的な表現方法を掘り下げ習得する。 ・ ロゴデザインの制作を通して発想力・提案力を養う。		
到達目標	ロゴデザインの企画力・制作力・提案力を身につける。		
評価方法・基準	1. 課題分析・立案能力 2. 表現技術能力 3. 客観評価・修正能力 出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上を単位認定する。		
テキスト	講師作成（スライド上映 プリント配付）		
参考文献	特になし		
使用ソフト	主にIllustrator		

授業計画

[illegible]

2021年度 講義概要

科目名	グラフィック専門実習c(雑誌・編集デザイン)	年次 : 2年次後期	
担当教員	章本明平	時間数 : 60時間	
授業概要	多くの人に知ってもらいたいあまり知られて無い理域観光。物産などを紹介する雑誌の誌面を編集デザイン制作します。インタビューはしません。内容としては記事の制作、写真の画像またはイラストの制作、見出しタイトルの制作を含む紙面4～6Pのレイアウトです。		
到達目標	雑誌 4～6Pの編集結果を出力します。		
評価方法・基準	課題評価 100点満点で評価します。		
テキスト	その都度伝達します。		
参考文献	その都度伝達します。		
使用ソフト	Mac Adobe illustrator,Adobe Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	オリエンテーション	テーマ設定	
	第2回	制作グループ編成(3人×8グループ)	モデル印刷物の選定(編集エレメント確認)	
	第3回	グループ毎のコンテンツを作成	記事、写真またはイラスト(グループ内共有)	
	第4回	↓	制作物スケジュール制作(記事、写真またはイラスト)	
	第5回	グループのコンテンツを使い各人のビジュアル制作	各人の編集ラフレイアウト	
	第6回	各エレメントの制作	各エレメントの制作	
	第7回	↓	↓	
	第8回	↓	↓	
	第9回	↓	↓	
	第10回	↓	↓	
	第11回	仮出力	修正する	
	第12回	↓	↓	
	第13回	↓	↓	
	第14回	↓	↓	
	第15回	紙面仕上げ(4P～6P)		

2021年度 講義概要

科目名	グラフィック専門実習d (ポスターデザイン)	年次 : 2年次後期	
担当教員	倉田 浩平	時間数 : 60時間	
授業概要	人々の目を引きつけるポスターは、販促やイベント告知、公共広告等、「見る」行為によってスムーズに情報伝達する広告媒体。サービスや商品情報をユーザーへ向けて発信する。アートディレクター目線として、クライアントと顧客との接点となり、ベネフィットに繋がる目標を定めて、広告ツールを企画・実施する。		
到達目標	商品広告、公共広告、募集広告等、業界に応じた企画デザインの違いを習得する。		
評価方法・基準	独創的な発想と表現技術、制作における積極性 出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上で単位認定		
テキスト	オリジナルテキスト(オンライン共有または配布)		
参考文献	必要に応じて、随時紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator・Photoshop 等		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	広告計画 ①	広告デザインについて	
	第2回	↓ 〈仮: ファッションアイテム〉	商品企画(チーム企画)・ネーミング開発	
	第3回	↓	VI設計・広告デザイン	
	第4回	↓	デザインデータ作成	
	第5回	↓	ビジュアル素材	
	第6回	↓	デザイン企画書作成	
	第7回	↓	プレゼンテーション	
	第8回	広告計画 ②	交通広告について	
	第9回	↓ 〈仮: 交通広告〉	企画設定・媒体計画	
	第10回	↓	広告デザイン計画	
	第11回	↓	デザインデータ作成	
	第12回	↓	↓	
	第13回	↓	↓	
	第14回	↓	プレゼンテーション	
	第15回		総 括	

2021年度 講義概要

科目名	商品デザイン専門実習a (コスメティックデザイン)	年次 : 2年次前期	
担当教員	今泉知子	時間数 : 60時間	
授業概要	商品デザインの分野では、ビューティーやコスメといった消費者トレンドに話題が集まっています。消費者の意識の変化を捉えるために、コスメティックをキーワードに商品を企画しパッケージとして完成させ、ライフスタイルを提案するブランディングの手法を実習します。		
到達目標	商品デザインのための企画技術の取得		
評価方法・基準	商品の企画からデザイン制作のプロセスを踏んで企画表現しているかを判断する。事前の調査やターゲットを踏まえて取り組むことを基本とする。出席率70%以上と課題提出100%、総合評価60点以上で単位認定する。		
テキスト	資料プリント・データを適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe illustrator , Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	コスメティックデザインについて	商品のブランディングから店頭に出るまでの流れ	※店頭視察いけたらいいと思います
	第2回	商品企画(題材:美容マスクを想定)	商品特長とする部分は共通に与え、そこを元としたブランドストーリー	
	第3回		↓	※残1時間程度で各個人の発表 (@5分)
	第4回	美容マスクパッケージ制作(題材:箱デザイン)	商品デザイン・アテンションシールデザイン(箱のトムソンデータ支給)	
	第5回		↓	
	第6回		↓	
	第7回		↓	※残1時間程度で各個人の発表 (@5分)
	第8回	売り場(店頭・web)での展開 ※コーディングはしません	キービジュアルデザイン(W300×H200)	
	第9回		↓	
	第10回		↓	
	第11回		ディスプレイデザイン(カウンターディスプレイ作成)	
	第12回		↓	
	第13回		↓	※残1時間程度で各個人の発表 (@5分)
	第14回		web(LP・バナー)・SNS(Instagramなど)・広告デザイン(雑誌媒体)	
	第15回	学生のプレゼンテーション(@10分)・総括	まとめ	※学生全員のプレゼンテーション時間
後期	第16回			
	第17回			
	第18回			
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回			

2021年度 講義概要

科目名	商品デザイン専門実習b (パッケージデザイン)	年次 : 2年次前期	
担当教員	章本明平	時間数 : 60時間	
授業概要	「豊かな生活のイメージ」に添って商品パッケージにビジュアル表現を試みます。全国の名産品、お土産物を各自の興味あるものを選び「ギフト」又は「プレゼント」に相応しいビジュアルデザインを計画及び制作します。習得手順は、コンセプトシート作成、イメージマップ制作、ロゴマーク制作、パッケージデザインモデル制作。		
到達目標	パッケージモデル制作		
評価方法・基準	パッケージデザイン計画書(イメージマップを含む100点満点で評価します。 パッケージデザイン制作物 100点満点で評価します。		
テキスト	特にありません		
参考文献	その都度提示します		
使用ソフト	Mac Adobe illustrator, Adobe Photoshop		

授業計画

[illegible]

2021年度 講義概要

科目名	商品デザイン専門実習c (ハンディクラフト)	年次 : 2年次後期	
担当教員	加藤 涼子	時間数 : 60時間	
授業概要	市場へと流通する商品を想定し、その為のターゲットを定め 付加価値を加えたデザインを考え、図面に基づき、金属工芸の技法を用いて制作していきます。デザインと加工のバランスを熟考し金属の性質を捉え、デザインから完成までの一連の流れを体験しながら金属加工による作品作りを行います。		
到達目標	デザインから完成までの一連の流れを習得する。		
評価方法・基準	出席率・課題提出率・授業態度・課題完成度		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	専門道具の使い方と素材体験	金属の種類や性質・専門道具の使い方を体験を通して学ぶ	デザイン宿題
	第2回	イメージ画から実寸大の3面図へ	イメージ画を実寸大の3面図で描く・チェック	
	第3回	「錫」のバンゲル	イラストレーションボードに写した図面を切り抜く	課題1
	第4回	「錫」を溶かして鋳造	紙を使った錫の鋳造法を学ぶ	
	第5回	錫の仕上げ	吹き上がった錫の仕上げ～ヘラ磨きをして完成	デザイン宿題
	第6回	「真鍮」の透かしデザインロングネックレス	デザインチェック～原寸大図面を描く・チェック	課題2
	第7回	糸鋸を使ってデザインを切り抜く	パーツの切り抜き、もしくは 焼鈍し～打刻～切り抜き	
	第8回	仕上げ・色止め・UVレジンで透胎七宝風加工	ヤスリ～＃240～＃1200～UVレジン加工	
	第9回	真鍮線を使ったチェーンの作り方	焼鈍し～線パーツ作り～組み立て	
	第10回	各パーツの組み立て～完成	仕上げ～チェーンの色止め～組み立て～完成	デザイン宿題
	第11回	半田付けを伴う「真鍮」の立体ブローチ	デザインチェック～原寸大図面を描く・チェック	課題3
	第12回	糸鋸を使ってデザインを切り抜く	パーツの切り抜き、もしくは 焼鈍し～打刻～切り抜き	
	第13回	鑿の作業・パーツの仕上げ	鑿による模様入れ～曲げ加工～荒仕上	
	第14回	半田付け	各パーツと金具の半田付け～組み立て	
	第15回	仕上げ・色止め 合評	仕上げ～色止め～UVレジン加工～完成	

2021年度 講義概要

科目名	商品デザイン専門実習d (文具デザイン)	年次 : 2年次後期	
担当教員	尾崎聡子	時間数 : 60時間	
授業概要	・紙を「折る」「切る」「包む」「結ぶ」ことにより『紙ものの文具』を制作する。 ・「ギフト」をテーマにし、日本におけるギフトの基本知識、ギフト包装の基本技術を身に付ける。		
到達目標	・(一社)全日本ギフト用品協会認定ギフトラッピングコーディネーター資格取得 ・オリジナル「紙ものの文具」制作		
評価方法・基準	・包むことの意味、ギフトラッピングの付加価値を理解しているか。 ・オリジナル「紙ものの文具」提出		
テキスト	・贈答の一般知識 ・ギフト・ラッピングコーディネーター実技テキスト(全日本ギフト用品協会指定テキスト)		
参考文献	日本の折形集(荒木真喜雄著)		
使用ソフト	なし		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	オリエンテーション/ラッピングのはじめに	ラッピングでのカッターナイフの使い方・リボンに親しむ	
	第2回	ラッピング実習・贈答に関する基本知識	講義と実習	
	第3回	箱、円柱、ピンの基本の包みとアレンジ	//	
	第4回	リボンの掛け方、結び方、	//	
	第5回	試験対策と模擬試験	試験対策と模擬試験	別日、資格認定試験実施 予定
	第6回	文具ギフトのラッピング提案と実習	ギフトの考え方、包みかたグループ発表(予定)	
	第7回	水引結び	実習	
	第8回	立体カード	//	
	第9回	ポチ袋・紋切り(切り紙)	講義(日本の文様の種類と意味)・実習	
	第10回		実習	
	第11回	折形(お年玉包み)	講義(折形の概要と歴史)・実習	
	第12回	折形(文房四宝)、折据	実習	
	第13回	//	//	
	第14回	オリジナルの紙ものの文具制作	実習	
	第15回	//	実習・提出	

2021年度 講義概要

科目名	インテリア専門実習a (DIY)	年次 : 2年次前期	
担当教員	工藤 一気	時間数 : 60時間	
授業概要	部屋の模様替えや素材、工具についての知識や技術を学ぶ。		
到達目標	空間から雑貨作り等に必要な知識、技術の習得。		
評価方法・基準	自分で考え、イメージした物を作れたか、制作過程、姿勢。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	Vectorworks、Formlabs		

授業計画

[illegible]

2021年度 講義概要

科目名	空間デザイン専門実習b(ディスプレイ)	年次 : 2年次前期	
担当教員	寺中 美加	時間数 : 60時間	
授業概要	一年次で身につけた知識と技術を活かして、ディスプレイのスキルを体得する		
到達目標	自分の好みを超えたアイデアを提案できる姿勢と知識を身につける		
評価方法・基準	スケジュール管理と締切日厳守、各課題の理解度と作品の完成度		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

[illegible]

2021年度 講義概要

科目名	空間デザイン専門実習c (リフォーム)	年次 : 2年次後期	
担当教員	寺中 美加	時間数 : 60時間	
授業概要	一年次に身につけた知識と技術を活かして、リフォームのスキルを体得する		
到達目標	自分好みを超えたアイデアを提案できる姿勢を身につける		
評価方法・基準	時間の観念と締切日厳守、各課題の把握度と作品の完成度		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	バリアフリーとユニバーサルデザイン	・エイジレスセンターの見学 ・ハートビル法について ・出入口を考える ・高齢者の個室を考える ・水回りを考える	
	第2回	↓		
	第3回	↓		
	第4回	↓		
	第5回	↓		
	第6回	STAY HOMEを考える	・一人ですぐす ・家族ですぐす ・家で作って食べる ・家で仕事する ・リモートする	
	第7回	↓		
	第8回	↓		
	第9回	↓		
	第10回	↓		
	第11回	ホテルの改装	・個性的な宿泊室の提案 ・パブリックスペースを考える ・用途を変更する	
	第12回	↓		
	第13回	↓		
	第14回	↓		
	第15回	↓		

2021年度 講義概要

科目名	空間デザイン専門実習d (家具・照明デザイン)	年次 : 2年次後期	
担当教員	ペリー・トーマス	時間数 : 60時間	
授業概要	空間における家具と照明の位置づけを、実際の空間や雑誌などで事前に調査しておくこと。		
到達目標	デザイン構成要素、から成る制限と、限られた寸法／かたちの中での、独特でユニークなデザインを創造する方法を探求する。		
評価方法・基準	テーブル、照明: craft & デザインに基づく評価 = 100 - 60点; 図面とその他 = $\sqrt{-}$, $\sqrt{}$, $\sqrt{+}$		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期				
後期	第1回	家具デザインと図面: スツール		
	第2回	スツールの図面、木と材料の説明	スツールの締め切り、15:00	
	第3回	テーブルの 5:1 模型、突板の練習	素材の絵本の締め切り、13:30	
	第4回	テーブルの 5:1 模型、突板の練習		
	第5回	テーブルの 5:1 模型、突板の練習	家具の寸歩の締め切り、13:30	
	第6回	家具デザインと図面: タンス		
	第7回	タンスの図面		
	第8回	タンスの図面	テーブルの 締め切り、13:30	
	第9回	タンスの図面、照明の説明	タンスの締め切り、15:00	
	第10回	照明のデザイン		
	第11回	照明のデザイン		
	第12回	照明のデザイン		
	第13回	照明のデザイン		
	第14回	照明のデザイン		
	第15回	照明のプレゼンテーション		

クリエイティブ学科

漫画コース

1 年

2021 年度 シラバス

2021年度 講義概要

科目名	デッサン I	年次 : 1 年次 前期	M1A CA1A CA1D
担当教員	浜本隆司	時間数 : 60時間	
授業概要	デッサンの基礎を習得する。 ● 鉛筆での調子付け（ハッチング・シェーディング・塗りの技法）を身につける。 ● 〇ものを見る目を養う（観察眼を養う） ● ㊦次元のものを2次元に写し取る様々な方法を知る。（描写表現力を養う）		
到達目標	ものの形を正確に写し取り、ものの陰影を表現できるようになる。観察力と集中力を高める。		
評価方法・基準	作品評価／課題ごとの目標にどれだけ近づけられたか（個々の達成度） 80% 授業態度（意欲）／作品の完成と提出への責任 20%		
テキスト	特になし		
参考文献	特になし		
使用ソフト	特になし		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション	ハッチング・シェーディング・塗りの技法	
	第2回	立方体 1	白と黒の立方体	
	第3回	立方体 2	白と黒の立方体	
	第4回	木片とレンガ 1	立方体の応用	
	第5回	木片とレンガ 2	立方体の応用 ～ 質感の表現	
	第6回	円柱	円柱の陰のつき方と反射光	
	第7回	球	球の陰のつき方と反射光	
	第8回	瓶とビニールボール 1	基本幾何形体の応用1	
	第9回	瓶とビニールボール 2	基本幾何形体の応用2	
	第10回	ワイン瓶 1	円柱の応用 透明感 ラベルデザインの表現	
	第11回	ワイン瓶 2	円柱の応用 透明感 ラベルデザインの表現	
	第12回	ワイン瓶 3	円柱の応用 透明感 ラベルデザインの表現	
	第13回	けん玉 1	複雑な形体を正確に描写	
	第14回	けん玉 2	複雑な形体を正確に描写	
	第15回	ワイングラスとおもちゃのアヒル	前期終了テスト	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2021年度 講義概要

科目名	デッサン II	年次 : 1 年次 後期	M1A CA1A CA1D
担当教員	浜本隆司	時間数 : 60時間	
授業概要	デッサンの基礎を習得する。 ● 鉛筆での調子付け（ハッチング・シェーディング・塗りの技法）を身につける。 ● □ものを見る目を養う（観察眼を養う） ● 図次元のものを2次元に写し取る様々な方法を知る。（描写表現力を養う）		
到達目標	ものの形を正確に写し取り、ものの陰影を表現できるようになる。観察力と集中力を高める。		
評価方法・基準	作品評価／課題ごとの目標にどれだけ近づけられたか（個々の達成度） 80% 授業態度（意欲）／作品の完成と提出への責任 20%		
テキスト	特になし		
参考文献	特になし		
使用ソフト	特になし		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	ボーダー柄の布で包むもの 1	布の皺と中の見えない形を表現	
	第2回	ボーダー柄の布で包むもの 2	布の皺と中の見えない形を表現	
	第3回	ボーダー柄の布で包むもの 3	布の皺と中の見えない形を表現	
	第4回	靴 1	細部の描き込みと存在感の表現を追求	
	第5回	靴 2	細部の描き込みと存在感の表現を追求	
	第6回	靴 3	細部の描き込みと存在感の表現を追求	
	第7回	靴 4	細部の描き込みと存在感の表現を追求	
	第8回	箱詰め私のお気に入り（最終課題） 1	モチーフとして魅力的な構成を考える	
	第9回	箱詰め私のお気に入り（最終課題） 2	モチーフとして魅力的な構成を考える	
	第10回	箱詰め私のお気に入り（最終課題） 3	モチーフとして魅力的な構成を考える	
	第11回	箱詰め私のお気に入り（最終課題） 4	モチーフとして魅力的な構成を考える	
	第12回	箱詰め私のお気に入り（最終課題） 5	モチーフとして魅力的な構成を考える	
	第13回	箱詰め私のお気に入り（最終課題） 6	モチーフとして魅力的な構成を考える	
	第14回	箱詰め私のお気に入り（最終課題） 7	モチーフとして魅力的な構成を考える	
	第15回	箱詰め私のお気に入り（最終課題） 8	モチーフとして魅力的な構成を考える	

2021年度 講義概要

科目名	クロッキーⅠ	年次：1年次 前期	
担当教員	原田 アキヒコ	時間数：60時間	
授業概要	アーティストに必要な絵を描くための自己の内部循環を体得する授業です。 繰り返し描く中で、自然に得られるものです。自分の中で自然に循環するようになるまでは、物と真摯に向き合い、知りたい描きたいという気持ちが大切です。美術解剖学の知見を基に、実際のモデルを短時間で描く体験型実習です。		
到達目標	人体の動勢を解剖学知見を基に的確に表現する力をつける。		
評価方法・基準	1 実習中の取り組みの姿勢。2 課題の理解力。3 人体の骨格・筋肉及びプロポーション・動き／動勢の捉え方。 4 ドローイング力。5 出席率。 1～5項目を総合的に点数化して評価する。		
テキスト	各回プリントを配布する		
参考文献	授業の中で紹介する		
使用ソフト	使用しない		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション	絵を描くための基礎トレーニング	講義後実習
	第2回	人体測定 頭部のプロポーション	顔・頭部、正面と横顔を実測し描く	講義後実習
	第3回	人体測定 全身のプロポーション	頭部のプロポーション簡略図/全身のプロポーション簡略図	講義後実習
	第4回	人体のパース	パースの実験/人体のパースの板 骨格で描くクロッキー	講義後実習
	第5回	人物と空間	目の高さと平行線/空間の位置 骨格で描くクロッキー	講義後実習
	第6回	顔の部分	目の描き方/漫画表現との比較 骨格で描くクロッキー	講義後実習
	第7回	顔の部分	口、鼻、耳の描き方/漫画表現との比較	講義後実習
	第8回	手と足	手と足の描き方/骨格や比率を基にした描き方	講義後実習
	第9回	骨格/頭部	頭部の骨格と比率/猿から人へ、動物との比較	講義後実習
	第10回	骨格/胸、腰、脊柱	胸郭、骨盤、脊柱の構造/男女差	講義後実習
	第11回	骨格/腕	腕と鎖骨、肩甲骨の連動	講義後実習
	第12回	骨格/脚	骨盤と脚部の構造	講義後実習
	第13回	全身の骨格	人体の全身骨格/動物・空想の生物との比較	講義後実習
	第14回	人物モデルクロッキー	モデルクロッキー	実習
	第15回	前期まとめ		実習
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2021年度 講義概要

科目名	クロッキーⅡ	年次：1年次 後期	
担当教員	原田 アキヒコ	時間数：60時間	
授業概要	アーティストに必要な絵を描くための自己の内部循環を体得する授業です。 繰り返し描く中で、自然に得られるものです。自分の中で自然に循環するようになるまでは、物と真摯に向き合い、知りたい描きたいという気持ちが大切です。美術解剖学の知見を基に、実際のモデルを短時間で描く体験型実習です。		
到達目標	人体の動勢を解剖学知見を基に的確に表現する力をつける。		
評価方法・基準	1 実習中の取り組みの姿勢。2 課題の理解力。3 人体の骨格・筋肉及びプロポーション・動き／動勢の捉え方。 4 ドローイング力。5 出席率。 1～5項目を総合的に点数化して評価する。		
テキスト	各回プリントを配布する		
参考文献	授業の中で紹介する		
使用ソフト	使用しない		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	オリエンテーション	全身の筋肉の概略説明	講義後実習
	第2回	筋肉/頭部（表情筋）	人物の表情と筋	講義後実習
	第3回	動物クロッキー	近郊の動物園にて実習	実習
	第4回	筋肉/頭頸部	首の筋肉の描き方/漫画表現との比較	講義後実習
	第5回	描画画材とその表情1	墨を用いた表現/線の強弱とぼかし	実習
	第6回	筋肉/体幹（前面）	筋肉の描き方とその働き/漫画表現との比較	講義後実習
	第7回	筋肉/体幹（側面）	筋肉の描き方とその働き/漫画表現との比較	講義後実習
	第8回	筋肉/体幹（背面）	筋肉の描き方とその働き/漫画表現との比較	講義後実習
	第9回	描画画材とその表情2	コンテを用いた表現/光と陰影	実習
	第10回	筋肉/上肢（上腕・前腕）	筋肉の描き方とその働き/漫画表現との比較	講義後実習
	第11回	筋肉/下肢（大腿・下腿）	筋肉の描き方とその働き/漫画表現との比較	講義後実習
	第12回	描画画材とその表情3	水彩・色鉛筆を用いた表現/色彩	実習
	第13回	全身筋肉まとめ	筋肉の描き方とその働き/動物との比較	講義後実習
	第14回	人物モデルクロッキー	モデルクロッキー	実習
	第15回	クロッキーをまとめる	作品集制作	実習

科目名	コンピュータ基礎Ⅰ（adb）		年次　：１年次　前期	
担当教員	石原　志保美		時間数　：　60時間(半期)	
授業概要	デザイン制作で使用するAdobeソフトウェアの基本操作をはじめ、デザイン現場で必要となるデータを正確かつ効率的に作成するオペレーション技術と知識の修得を目指します。			
到達目標	ソフトウェアの特徴を理解する。Adobeソフトウェアの基本操作の習得			
評価方法・基準	課題および練習課題への取り組み姿勢、課題完成度			
テキスト	PDF資料配布			
参考文献				
使用ソフト	Adobe Creative Cloud（Adobe Illustrator，Photoshop，Bridge，Acrobat他）			
授業計画				
期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第１回	オリエンテーション、DTPソフトウェア概論	使用するPC環境とソフトウェアを知る	
	第２回	デジタルデータの基礎知識	メディアに合わせたデータ作成、パターン作成	
	第３回	Illustrator基本　オブジェクトの描画,選択,色指定	アイコンの作成１（基本図形を使用したイラスト）	練習課題１
	第４回	Illustrator基本　ペンツール、線の描画と設定	アイコンの作成２（基本図形を使用したイラスト）	〃
	第５回	Illustrator基本　オブジェクトの編集とベクトルイラスト	フォントをベースにロゴを作成	課題１
	第６回	Illustrator基本　文字とレイアウト１	プライベート名刺をデザインする１	〃
	第７回	Illustrator基本　文字とレイアウト２	プライベート名刺をデザインする２	〃
	第８回	Photoshop基本　写真加工とレタッチ	Photoコラージュの作成１	練習課題２
	第９回	Photoshop基本　レイヤー操作、画像合成	Photoコラージュの作成２	〃
	第１０回	Photoshop基本　画像の入力と解像度、画像ファイルの保存	Photoコラージュの作成３	〃
	第１１回	IllustratorとPhotoshopの連携１（レイアウト用紙の作成）	トレーディングカードをデザインする	課題２
	第１２回	IllustratorとPhotoshopの連携２（画像の配置とマスク）	〃	〃
	第１３回	IllustratorとPhotoshopの連携３（画像トレース,ライブペイント）	〃	〃
	第１４回	IllustratorとPhotoshopの連携３（保存と出力、PDF）	〃	〃
	第１５回	合評		
後期	第１６回			
	第１７回			
	第１８回			
	第１９回			
	第２０回			
	第２１回			
	第２２回			
	第２３回			
	第２４回			
	第２５回			
	第２６回			
	第２７回			
	第２８回			
	第２９回			
	第３０回			

2021年度 講義概要

科目名	パース基礎	年次:1年次後期	
担当教員	水田孝彦	60時間	
授業概要	漫画の背景を描くために必要不可欠なパース。その基本を学び、各自の作品に活かしていく。		
到達目標	様々な構図での画面作りを習得する。		
評価方法・基準	出席率及び課題の提出を評価(パースの理解度・作業の丁寧さ)		
テキスト	毎回配布するプリント。		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	目線(アイレベル)の存在	透視図法のパターンの紹介。	
	第2回	一点透視図法の基本	一点透視で廊下を描写する。	
	第3回	二点透視図法の基本	二点透視で室内を描写する。	
	第4回	三点透視図法の基本(フカン)	三点透視(フカン)で室内を描写する。	
	第5回	〃 (アオリ)	三点透視(アオリ)で建物を描写する。	
	第6回	小テスト(透視図法の復習)	これまでの透視図法の復習。	
	第7回	透視図法の応用	目線を斜めに設定し、空間を作る。	
	第8回	モブシーン	複数の人物を配置する。	
	第9回	階段の描き方	正面から見た階段を描く。	
	第10回	〃	横から見た階段を描く。	
	第11回	〃	上から見た階段を描く。	
	第12回	最終課題	2ページの漫画を制作する。	
	第13回	〃	〃	
	第14回	〃	〃	
	第15回	〃	〃	

2021年度 講義概要

科目名	漫画表現	年次 : 1年次前期	
担当教員	水田孝彦	時間数 : 60時間	
授業概要	漫画における様々な効果(集中線・カケアミetc.)を毎回の課題を通じて身につける。		
到達目標	つけペンの使い方やトーンワークをマスターし、原稿の完成度を上げる。		
評価方法・基準	出席率及び課題の提出を評価(線に対する意識・作業の丁寧さ)		
テキスト	毎回配布するプリント		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	定規を使用した線(線の重要性)	つけペンの練習及び定規を使用した線	
	第2回	〃 (集中線Ⅰ)	3パターンの集中線	
	第3回	〃 (集中線Ⅱ)	ベタフラッシュ+集中線の応用	
	第4回	フリーハンドによる効果Ⅰ	カケアミ+ナワアミ	
	第5回	〃 Ⅱ	カケアミ+ナワアミの応用	
	第6回	雲型定規を使用した線	雲型定規の使い方	
	第7回	集中線の応用	3パターンのウニフラッシュ	
	第8回	ホワイトの効果的な使い方Ⅰ	ホワイトをペン先につけての作業	
	第9回	〃 Ⅱ	パツティング 他	
	第10回	シフト(線の掛け合わせ)	様々な線の掛け合わせ	
	第11回	トーンの基本的な削り方Ⅰ	トーンの様々な削り方(フリーハンド)	
	第12回	〃	〃	
	第13回	トーンの基本的な削り方Ⅱ	トーンの様々な削り方(定規)	
	第14回	〃	〃	
	第15回	前期試験		
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2021年度 講義概要

科目名	漫画制作 I	年次:1年次前期	
担当教員	水田孝彦・南谷直美	時間数:60時間	
授業概要	オリジナルストーリー漫画の制作。コマ割りの仕方やストーリーの作り方等、漫画制作の基礎を学んでいく。個人指導を原則とし、クラス担任によるカウンセリングも併せて行う。		
到達目標	16ページ漫画作品の完成		
評価方法・基準	完成作品の提出。各自のテーマに基づいた漫画作品における表現力、技術力と完成度。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	デジタルで制作する学生は「CLIP STUDIO」等		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション／16ページ漫画制作	ミニ講義(ストーリーの基本構成)	
	第2回	16ページ漫画制作(アイデア出し・ネーム)	ミニ講義(ネームの描き方)	
	第3回	16ページ漫画制作(ネーム)	ミニ講義(原稿／下描き)	
	第4回	16ページ漫画制作(ネーム)	ミニ講義(原稿／ペン入れ・仕上げ)	
	第5回	16ページ漫画制作(下描き)	ミニ講義(漫画を描く道具)	
	第6回	16ページ漫画制作(下描き)	個別指導及びカウンセリング等	
	第7回	16ページ漫画制作(下描き)	〃	
	第8回	16ページ漫画制作(下描き)	〃	
	第9回	16ページ漫画制作(ペン入れ)	〃	
	第10回	16ページ漫画制作(ペン入れ)	〃	
	第11回	16ページ漫画制作(ペン入れ)	〃	
	第12回	16ページ漫画制作(ペン入れ)	〃	
	第13回	16ページ漫画制作(ペン入れ)	〃	
	第14回	16ページ漫画制作(仕上げ)	〃	
	第15回	16ページ漫画制作(仕上げ)	※16ページ漫画締切(7月27日)	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2021年度 講義概要

科目名	漫画制作Ⅱ	年次:1年次後期	
担当教員	水田孝彦・南谷直美	時間数:60時間	
授業概要	オリジナルストーリー漫画の制作。前期作品の反省点と各自のセールスポイントを活かし、よりレベルアップした作品制作を行う。個人指導を原則とし、クラス担任によるカウンセリングも併せて行う。		
到達目標	16ページ以上の漫画作品の完成		
評価方法・基準	完成作品の提出。各自のテーマに基づいた漫画作品における表現力、技術力と完成度。		
テキスト			
参考文献	「げこげこ」 水上悟志著 少年画報社		
使用ソフト	デジタルで制作する学生は「CLIP STUDIO」等		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第16回	ストーリー構成 & キャラ作り	「げこげこ」を参考にした講義	
	第17回	〃	〃	
	第18回	16ページ以上の漫画制作(ネーム)	個別指導およびカウンセリング等	
	第19回	16ページ以上の漫画制作(ネーム)	〃	
	第20回	16ページ以上の漫画制作(下描き)	〃	
	第21回	16ページ以上の漫画制作(下描き)	〃	
	第22回	16ページ以上の漫画制作(下描き)	〃	
	第23回	16ページ以上の漫画制作(ペン入れ)	〃	
	第24回	16ページ以上の漫画制作(ペン入れ)	〃	
	第25回	16ページ以上の漫画制作(ペン入れ)	〃	
	第26回	16ページ以上の漫画制作(ペン入れ)	〃	
	第27回	16ページ以上の漫画制作(ペン入れ)	〃	
	第28回	16ページ以上の漫画制作(仕上げ)	〃	
	第29回	16ページ以上の漫画制作(仕上げ)	〃	
	第30回	16ページ以上の漫画制作(仕上げ)	※作品提出締切／2月7日	

2021年度 講義概要

科目名	デジタルテクニック I	年次 : 一年次 前期	
担当教員	瀧上和	時間数 : 60時間	
授業概要	【CLIP STUDIO】を使い、デジタルで漫画を作成する基礎を身につける。身につけた基礎を元に本格的な漫画をデジタルで制作する。		
到達目標	デジタルでの漫画制作を通して、実践に向けた基本的な操作に慣れることを目標とする。		
評価方法・基準	出席率が70%未満、課題が提出されない、定められた課題内容に沿って制作を行っていない場合は不合格とする。課題、出席状況、授業態度などを総合的に評価する。		
テキスト	プリント配布、写真集、冊子、雑誌など		
参考文献	CLIP STUDIO参考書など		
使用ソフト	CLIP STUDIO(他印刷するためにPhotoshopなどを使用)		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	下書き/ペン入れの作画方法	一枚絵の下書きからペン入れを行う	
	第2回	トーンの貼り方	前回描いた絵にトーンを貼る	
	第3回	人物のみのイラスト(課題①)		
	第4回	*		
	第5回	背景の描き方(一点透視)	パース定規を使用した一点透視の練習課題	
	第6回	背景の描き方(二点透視)	パース定規を使用した二点透視の練習課題	
	第7回	インテリアを含むイラスト(課題②)	背景込みのイラスト制作	
	第8回	*		
	第9回	*		
	第10回	*		
	第11回	少テスト	パース、操作方法の確認小テスト	
	第12回	漫画原稿の作成(枠線、写植、効果線など)	デジタルで漫画を一から作成する	
	第13回	前期最終課題(課題③)		
	第14回	*		
	第15回	*		
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2021年度 講義概要

科目名	デジタルテクニックⅡ	年次：一年次 後期	
担当教員	瀧上和	時間数：60時間	
授業概要	【CLIP STUDIO】を使い、デジタルで漫画を作成する基礎を身につける。身につけた基礎を元に本格的な漫画をデジタルで制作する。		
到達目標	デジタルでの漫画制作を通して、実践に向けた基本的な操作に慣れることを目標とする。		
評価方法・基準	出席率が70%未満、課題が提出されない、定められた課題内容に沿って制作を行っていない場合は不合格とする。課題、出席状況、授業態度などを総合的に評価する。		
テキスト	プリント配布、写真集、冊子、雑誌など		
参考文献	CLIP STUDIO参考書など		
使用ソフト	CLIP STUDIO(他印刷するためにPhotoshopなどを使用)		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	デジタル漫画作成の復習(課題①)	基本操作を簡単な課題を使用し復習する	
	第2回	*		
	第3回	背景の描き方(三点透視)	パース定規を使用した三点透視の練習課題	
	第4回	三点透視を含んだ1P漫画(課題②)	パース定規を使用した漫画制作	
	第5回	*		
	第6回	*		
	第7回	*		
	第8回	マスク、フチ取り等の機能紹介(課題③)	デジタルならではの機能を課題で習得	
	第9回	実際の写真をLT変換する(課題④)	LT変換した画像を背景に使用、加工する	
	第10回	*		
	第11回	LT変換、三点透視を使った2P漫画制作(課題⑤)	テーマに基づいた2P漫画制作	
	第12回	*		
	第13回	*		
	第14回	*		
	第15回	*		

2021年度 講義概要

科目名	キャラクター作画 I	年次 : 1 年次 前期	
担当教員	米山美樹	時間数 : 60時間	
授業概要	漫画で描く様々な表現の中で登場人物(キャラクター)の頭部や全身の基本的な作画を学ぶ。前期はポーズについて、後期は日常的な様々な仕草や迫力のある画面を作るための表情や画面作りを考えていき課題を行う		
到達目標	まずはバランスのとれたポーズを様々な方向から描ける様にしていく		
評価方法・基準	授業に対する取り組みの姿勢。それを積極的に自分の作品づくりに活かしているか、また応用させていこうとしているか。出席率		
テキスト	授業の中でプリントを配布していく		
参考文献	特になし		
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	はじめに 線の重要性	線を使っでの表現を考える	
	第2回	頭部 水平アングル 男女差	頭部を180度水平に回したアングル描写	
	第3回	頭部 アオリアングル	頭部を下から見上げた時のアングル描写	
	第4回	頭部 フカンアングル	頭部を上から見下ろした時のアングル描写	
	第5回	手の基本描写	部分描写として手の基本を知る	
	第6回	足の基本描写	部分描写として足の基本を知る	
	第7回	立ちポーズ基本	バランスのとれた立ちポーズを描く	
	第8回	立ちポーズ女性のフォルム	女性のフォルムを考えた立ちポーズ	
	第9回	歩く、走るポーズ	歩く、走るポーズの基本	
	第10回	座るポーズ(椅子)	立つ、歩く、走るポーズの課題	
	第11回	座るポーズ(床)	立つ、歩く、走るポーズの課題	
	第12回	課題	椅子に座るポーズの基本	
	第13回	課題	床に座るポーズの基本	
	第14回	課題	座るポーズの課題	
	第15回	課題	座るポーズの課題	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2021年度 講義概要

科目名	キャラクター作画Ⅱ	年次 : 1年次 後期	
担当教員	米山美樹	時間数 : 60時間	
授業概要	漫画で描く様々な表現の中で登場人物(キャラクター)の頭部や全身の基本的な作画を学ぶ。前期はポーズについて、後期は日常的な様々な仕草や迫力のある画面を作るための表情や画面作りを考えていき課題を行う		
到達目標	まずはバランスのとれたポーズを様々な方向から描ける様にしていく		
評価方法・基準	授業に対する取り組みの姿勢。それを積極的に自分の作品づくりに活かしているか、また応用させていこうとしているか。出席率		
テキスト	授業の中でプリントを配布していく		
参考文献	特になし		
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	手と顔 比率と仕草	手と顔を合わせた仕草を描く	
	第2回	手と顔 食べるポーズ	道具を使つての食べるポーズを描く	
	第3回	手と顔 飲むポーズ	道具を使つての飲むポーズを描く	
	第4回	食器と食べ物の描き方	食器や食べ物の描き方を考えて描く	
	第5回	課題	食べる、飲むの課題	
	第6回	課題	食べる、飲むの課題	
	第7回	課題	食べる、飲むの課題	
	第8回	課題	食べる、飲むの課題	
	第9回	表情とサブキャラクター	表情とサブキャラクターの描き分け方	
	第10回	立つポーズアオリとフカン	全身のアオリとフカン	
	第11回	課題	クライマックスシーン課題	
	第12回	課題	クライマックスシーン課題	
	第13回	課題	クライマックスシーン課題	
	第14回	課題	クライマックスシーン課題	
	第15回	課題	クライマックスシーン課題	

2021年度 講義概要

科目名	漫画のカメラワーク I	1年次後期	
担当教員	梅本昌樹	60時間	
授業概要	漫画における視覚的な効果、演出を考え、より読者に伝えやすいコマ割り、画面構成の基礎を学ぶ。		
到達目標	画面構成、コマ割りの基本的な技術を習得する		
評価方法・基準	授業の理解度。出席率。課題の完成度。小テストの成績。		
テキスト	「漫画のカメラワーク」		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	ショットサイズ	講義	
	第2回	ショットサイズとコマ割りの基本	「自己を表現する」原稿課題	
	第3回	コマ割りの基本	「自己を表現する」原稿課題	
	第4回	コマ割りの基本	「自己を表現する」原稿課題	
	第5回	漫画の音声	原稿の模写	
	第6回	漫画の色	原稿の模写	
	第7回	漫画の絵、表現	原稿の模写	
	第8回	絵を繋ぐ	講義	
	第9回	絵を繋ぐ「ロケーション」	「登校と下校」原稿課題	
	第10回	絵を繋ぐ「ロケーション」	「登校と下校」原稿課題	
	第11回	絵を繋ぐ「ロケーション」	「登校と下校」原稿課題	
	第12回	イマジナリーライン	講義	
	第13回	小テスト①	ネーム練習	
	第14回	小テスト②	ネーム練習	
	第15回	授業総括	テストの解説	

2021年度 講義概要

科目名	漫画イラスト	年次 : 一年次前期	
担当教員	南谷 直美	時間数 : 60時間	
授業概要	画材の特徴と表現方法を研究し、色彩の知識を深める。テーマに合わせたイラストを制作する。		
到達目標	カラーの特徴を活かし、一枚の絵で世界観と物語り性のあるイラストを制作する。		
評価方法・基準	課題の提出と出席状況。課題においては着色についての知識や見識を深め、個々の持ち味を活かした表現が来ているかを評価する。		
テキスト			
参考文献	画集・写真集・雑誌など。		
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	水彩絵具の着色方法	光と影・キャラの着色	サイズ:B5
	第2回	立体感の表現	果物を描く	サイズ:B5
	第3回	キャラクターの着色	身体・服・ポーズ(ラフ⇒下描き)	サイズ:A4
	第4回		↓ (トレース⇒着色)	
	第5回		↓ (着色⇒提出)	
	第6回	風景	風景写真を元に描く	サイズ:B5
	第7回	キャラクター+背景	世界観のあるイラストを描く(ラフ⇒下描き)	サイズ:B4
	第8回		↓ (下描き⇒トレース)	
	第9回		↓ (着色)	
	第10回		↓ (着色⇒提出)	
	第11回	イラスト(物語性のあるイラストを描く)	小説・童話・曲などをモチーフに(ラフ⇒下描き)	サイズ:B4
	第12回		↓ (下描き⇒トレース)	
	第13回		↓ (着色)	
	第14回		↓ (着色)	
	第15回		↓ (着色⇒提出)	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

クリエイティブ学科
アニメーションコース
1 年
2021 年度 シラバス

2021年度 講義概要

科目名	デッサンⅠ	年次：1年次前期	An1
担当教員	鈴木健太郎	時間数：60時間	
授業概要	この「デッサンⅠ・Ⅱ」は、主に静物デッサンを通して、対象物を正確に描写する基礎的な能力を身につけるための授業です。対象物を正確に画面の中に構成するためには、主に「構図」、「形」、「固有色」、「空間」、「明暗」の5つの要素が必要になってきます。これらの要素をよく理解し、習得することで、ものを見る目を養うことができます。またこれらの要素は表現における創造的能力の基礎です。この授業で基礎的な能力を高め、各自の制作の糧にしましょう。		
到達目標	「構図」、「形」、「固有色」、「空間」、「明暗」を理解し、対象物を正確に描写する基礎技能を習得する。		
評価方法・基準	課題提出70% 授業態度などの平常点 30%		
テキスト	適宜配布		
参考文献	なし		
使用ソフト	なし		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	ガイダンス 授業導入 オリエンテーション	授業概要、評価方法、評価基準、準備物の説明	クロッキー帳、練り消しゴム、カッター、鉛筆全種類
	第2回	形と明暗 立方体と球体	立方体、パース、陰影の説明。石膏の立方体と球体を描写。	
	第3回	形と明暗 直方体と円柱	円柱、円錐の説明。	
	第4回	固有色と質感 ガラス瓶と布	レタリング、質感、固有色の説明。描写。	
	第5回	固有色と質感 ガラス瓶と布	描写。	
	第6回	空間と構図 複数個のモチーフを組む訓練	空間、構図の説明。形をとり、満遍なく手を入れる訓練をする。	
	第7回	空間と構図 複数個のモチーフを組む訓練	形をとり、満遍なく手を入れる訓練をする。	
	第8回	応用 3点のモチーフを組み描写	今までの課題を基に、3点のモチーフを組み描写する。	
	第9回	応用 3点のモチーフを組み描写	今までの課題を基に、3点のモチーフを組み描写する。	
	第10回	応用 3点のモチーフを組み描写	今までの課題を基に、3点のモチーフを組み描写する。	
	第11回	前期最終課題制作「靴を描く」1	課題説明、エスキースを作成し、構図を決める。	
	第12回	前期最終課題制作「靴を描く」2	描写	
	第13回	前期最終課題制作「靴を描く」3	描写	
	第14回	前期最終課題制作「靴を描く」4	描写、合評	
	第15回	前期最終課題制作「靴を描く」5	合評を基に加筆、修正、提出	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2021年度 講義概要

科目名	デッサンⅡ	年次：1年次後期	An1
担当教員	鈴木健太郎	時間数：60時間	
授業概要	この「デッサンⅠ・Ⅱ」は、主に静物デッサンを通して、対象物を正確に描写する基礎的な能力を身につけるための授業です。対象物を正確に画面の中に構成するためには、主に「構図」、「形」、「固有色」、「空間」、「明暗」の5つの要素が必要になってきます。これらの要素をよく理解し、習得することで、ものを見る目を養うことができます。またこれらの要素は表現における創造的能力の基礎です。この授業で基礎的な能力を高め、各自の制作の糧にしましょう。		
到達目標	「構図」、「形」、「固有色」、「空間」、「明暗」を理解し、対象物を正確に描写する基礎技能を習得する。		
評価方法・基準	課題提出70% 授業態度などの平常点 30%		
テキスト	適宜配布		
参考文献	なし		
使用ソフト	なし		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	最終課題「お気に入りの箱」	最終課題制作に向けての準備・解説	クロッキー帳、練り消しゴム、カッター、鉛筆全種類
	第2回	最終課題「お気に入りの箱」	モチーフレイアウト・固定	
	第3回	最終課題「お気に入りの箱」	描写	
	第4回	最終課題「お気に入りの箱」	描写	
	第5回	最終課題「お気に入りの箱」	描写	
	第6回	最終課題「お気に入りの箱」	描写	
	第7回	最終課題「お気に入りの箱」	描写	
	第8回	最終課題「お気に入りの箱」	描写	
	第9回	最終課題「お気に入りの箱」	描写	
	第10回	最終課題「お気に入りの箱」	描写、完成、中間合評	
	第11回	最終課題「お気に入りの箱」	描写、完成	
	第12回	応用 複数のモチーフを構成し描く	今まで学んできたことを基に、指定されたモチーフの中から選択し描写する	
	第13回	応用 複数のモチーフを構成し描く	今まで学んできたことを基に、指定されたモチーフの中から選択し描写する	
	第14回	手を描こう 紐を持つ手	手の構造の把握、描写	
	第15回	最終課題「お気に入りの箱」	描写、完成、提出。最終日総括	

2021年度 講義概要

	クロッキーI		年次：1年次 前期	
担当教員	三浦 康男		時間数：60時間	
授業概要	「絵を描くための基礎トレーニング」 「やさしい美術解剖学」 「魅力的な線・人体の表現」 以上、3つの体験を授業の軸とし、毎回数多くの人物クロッキーを描きます			
到達目標	観察力の強化と、描画力の向上。知識を得たうえでの説得力のある描画ができるようになること。			
評価方法・基準	「対象の構造を踏まえた上で、動作・動勢（動的・静的）がうまくとらえられているか」 「すばやく対象の本質までとらえることができるか」 「魅力的な人物表現ができているか」 出席率、作品提出率、提出された作品のレベル（上記3項目）を総合評価します。			
テキスト	適宜プリント配布			
参考文献				
使用ソフト				
授業計画				
期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	・オリエンテーション／導入鉛筆について	練習課題「描いてみる」模写	線の話、見え方の話練習
	第2回	・全身の構造について	頭身/バランス/簡略化	
	第3回	・全身の構造について2	実測	想定クロッキー
	第4回	・全身の構造について2	骨格/筋肉	囲みクロッキー
	第5回	・頭部を描く	頭部/実測	
	第6回	・体の部分	腕、手、脚、足 服のしわ	
	第7回	・遠近法	・目線の位置、パースを意識する	
	第8回	一筆描き	ルビンの壺 ネガポジの境界線を描く	筆ペン
	第9回	・抽出	ポーズリクエスト動きのあるポーズ	コンテ使用
	第10回	・立体で捉える（造形1全身のシルエット）	粘土でクロッキー	
	第11回			
	第12回	・動きを捉える（ラジオ体操）	動いている人物の描写	
	第13回	・グループクロッキー（指定ポーズで）		
	第14回	・モデルクロッキーI（着衣）		
	第15回	前期授業統括	各自チェックシート記入/目標が達成できたか？	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2021年度 講義概要

科目名	クロッキーⅡ		年次：1年次 後期	
担当教員	三浦 康男		時間数：60時間	
授業概要	「絵を描くための基礎トレーニング」 「やさしい美術解剖学」 「魅力的な線・人体の表現」 以上、3つの体験を授業の軸とし、毎回数多くの人物クロッキーを描きます			
到達目標	観察力の強化と、描画力の向上。知識を得たうえでの説得力のある描画ができるようになること。			
評価方法・基準	「対象の構造を踏まえた上で、動作・動勢（動的・静的）がうまくとらえられているか」 「すばやく対象の本質までとらえることができているか」 「魅力的な人物表現ができているか」 出席率、作品提出率、提出された作品のレベル（上記3項目）を総合評価します。			
テキスト	適宜プリント配布			
参考文献				
使用ソフト				
授業計画				
期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	前期授業の復習		
	第2回	・全身の構造について	頭身/骨格/頭部/腕/手/脚/足	
	第3回			
	第4回	・鳥獣人物戯画	・筆ペンを使用して描く	
	第5回	・背景との関係性（映画のシーンを描く）	・目線の位置、パースを意識する	
	第6回	・身の回りの物体を描く 最低4方向から	・モチーフを持ってきてそれをクロッキーする	
	第7回	・グループクロッキー（自由なポーズ）	視野にあるものはすべて描く	
	第8回		以降クロッキー枚数を描く 各自セルフチェック	
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回	・モデルクロッキーⅡ（ヌード）		
	第14回	クロッキー選集制作	1年間のクロッキーから30枚選出しファイリングする	
	第15回	授業総括	各自チェックシート記入/目標が達成できたか？	

2021年度 講義概要

科目名	コンピュータ基礎ⅠA (adb)	年次 : 1 年次 前期	
担当教員	石原 志保美	時間数 : 60時間	
授業概要	デザイン制作で使用するAdobeソフトウェアの基本操作をはじめ、デザイン現場で必要となるデータを正確かつ効率的に作成するオペレーション技術と知識の修得を目指します。		
到達目標	ソフトウェアの特徴を理解する。Adobeソフトウェアの基本操作の習得		
評価方法・基準	課題および練習課題への取り組み姿勢、課題完成度		
テキスト	PDF資料配布		
参考文献			
使用ソフト	Adobe Creative Cloud (Adobe Illustrator , Photoshop , Bridge , Acrobat他)		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	オリエンテーション、DTPソフトウェア概論	使用するPC環境とソフトウェアを知る	
	第 2 回	デジタルデータの基礎知識	メディアに合わせたデータ作成、パターン作成	
	第 3 回	Illustrator基本 オブジェクトの描画、選択、色指定	アイコンの作成 1 (基本図形を使用したイラスト)	練習課題 1
	第 4 回	Illustrator基本 ペンツール、線の描画と設定	アイコンの作成 2 (基本図形を使用したイラスト)	〃
	第 5 回	Illustrator基本 オブジェクトの編集とベクトルイラスト	フォントをベースにロゴを作成	課題 1
	第 6 回	Illustrator基本 文字とレイアウト 1	プライベート名刺をデザインする 1	〃
	第 7 回	Illustrator基本 文字とレイアウト 2	プライベート名刺をデザインする 2	〃
	第 8 回	Photoshop基本 写真加工とレタッチ	Photoコラージュの作成 1	練習課題 2
	第 9 回	Photoshop基本 レイヤー操作、画像合成	Photoコラージュの作成 2	〃
	第 1 0 回	Photoshop基本 画像の入力と解像度、画像ファイルの保存	Photoコラージュの作成 3	〃
	第 1 1 回	IllustratorとPhotoshopの連携 1 (レイアウト用紙の作成)	トレーディングカードをデザインする	課題 2
	第 1 2 回	IllustratorとPhotoshopの連携 2 (画像の配置とマスク)	〃	〃
	第 1 3 回	IllustratorとPhotoshopの連携 3 (画像トレース、ライブペイント)	〃	〃
	第 1 4 回	IllustratorとPhotoshopの連携 3 (保存と出力、PDF)	〃	〃
	第 1 5 回	合評		
後期	第 1 回			
	第 2 回			
	第 3 回			
	第 4 回			
	第 5 回			
	第 6 回			
	第 7 回			
	第 8 回			
	第 9 回			
	第 1 0 回			
	第 1 1 回			
	第 1 2 回			
	第 1 3 回			
	第 1 4 回			
	第 1 5 回			

2021年度 講義概要

科目名	コンピューター基礎1B (An1)	年次 : 1年次前期	
担当教員	中村 成吾	時間数 : 60時間	
授業概要	3DCGの基本を学び制作の技術の幅を向上させる。		
到達目標	3Dに慣れ、就職活動に生きる作品づくりが出来る様になる。		
評価方法・基準	授業の理解度、課題提出日の厳守、課題のクオリティ		
テキスト	適宜配布します。		
参考文献	AfterEffects for アニメーション BEGINNER を使用します。		
使用ソフト	Maya3D		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	3DCGの概念	テキストを使用して基本操作を学ぶ (プリミティブモデル)	
	第2回	モデリング基本 (ローポリゴンモデリング)	テンプレートを使用し、猪をモデリングする。	
	第3回	↓		
	第4回	モデリング基本完了		
	第5回	モデリング応用 (フェイスモデリング)	テンプレートを使用し、顔をモデリングする。	
	第6回	↓		
	第7回	↓		
	第8回	モデリング応用完了		
	第9回	質感設定、テクスチャー	素材感など質感の作り方を学ぶ	
	第10回	質感設定完了		
	第11回	簡単なキャラクターのモデリング	レゴキャラクターモデリング (数値入力によるモデリング)	
	第12回	↓		
	第13回	↓		
	第14回	↓		
	第15回	キャラクターモデリング完了		
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2021年度 講義概要

科目名	パース基礎	年次 : 1年次前期	
担当教員	谷口 龍彦	時間数 : 60時間(半期)	
授業概要	アニメーションの絵作りは人物が中心。単に背景描写のためのパースではなく、理解をすることで「絵作り」のためのパースまで高めていく。		
到達目標	パースの理解		
評価方法・基準	課題の理解度と提出、出席率等を総合的に評価。		
テキスト	必要に応じて配布。		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	パースの種類と考え方。	パースの種類と考え方。簡単な練習課題。	
	第2回	基本一点透視図法/基本二点透視図法	距離と角度について理解する。	
	第3回	人物の配置と簡略図法	簡略図法と分割	
	第4回	簡略一点透視。	内観描写と人物配置	
	第5回	簡略一点透視。	内観描写と人物配置	
	第6回	簡略二点透視。	水飲み場を描く。	
	第7回	簡略二点透視。	水飲み場を描く。	
	第8回	傾斜、階段。一点透視。	パースを使って階段を描く。	
	第9回	傾斜、階段。二点透視。	パースを使って階段を描く。	
	第10回	陰影	パースを使って陰影を描く。	
	第11回	陰影	パースを使って陰影を描く。	
	第12回	外観描写	二点透視図法で住宅の外観を描く。	
	第13回	外観描写		
	第14回	外観描写		
	第15回	外観描写		
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2021年度 講義概要

科目名	キャラクター基礎テクニック	年次：1年次前期	
担当教員	西村 大志	時間数：60時間	
授業概要	キャラクターを描く上での基礎や発想の仕方、描き方に関するコツを講義と実習を通して学ぶ。		
到達目標	キャラクターを描く上での理解度を上げ、キャラクターのフォルムやバランスをしっかりと描けるようにする。		
評価方法・基準	出席率、課題提出、授業態度を総合して評価する		
テキスト	適時データで配布		
参考文献			
使用ソフト	CLIP STUDIO PAINT EX など		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	等身とバランスを意識する	キャラクターを描くためのバランスのとり方等	
	第2回	↓	提出	
	第3回	立体的にキャラクターを描く	単純な形から立体的にキャラクターを描く	
	第4回	↓	実習	
	第5回	↓	提出	
	第6回	キャラクターデザイン	キャラクターをデザインする上での発想方法と実習	
	第7回	↓	実習	
	第8回	↓	提出	
	第9回	キャラクターの所持品などの制作	キャラクターの所持品などの描き方に関する講義と実習	
	第10回	↓	実習	
	第11回	↓	提出	
	第12回	キャラクター設定画制作	三面図の作成等	
	第13回	↓	表情集、色見本（三面図） アニメーションを想定したイメージカット作成	
	第14回	↓	実習	
	第15回	↓	提出	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2021年度 講義概要

科目名	モーションデザイン I	年次 :1年次前期	
担当教員	市ノ川聡	時間数 : 60時間	
授業概要	速度変化、軌道の取り方、形状変形など、商業作品で用いられる基礎的なアニメーション技法を作画演習を通じて学習する。		
到達目標	アニメーションの技法の基本を理解する。		
評価方法・基準	出席率、課題提出、授業態度を総合して評価する		
テキスト	適時配布する		
参考文献	アニメーションの基礎知識大百科		
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	速度変化と軌道の基礎	練習素材を使用して動画の中割練習を行う	
	第2回	↓	↓	
	第3回	↓	↓	
	第4回	物理を考慮した物体の動かし方	練習素材を使用して動画の中割練習を行う	
	第5回	↓	↓	
	第6回	↓	↓	
	第7回	人物の動かし方1(日常的な動きなど)	練習素材を使用して動画の中割練習を行う	
	第8回	↓	↓	
	第9回	↓	↓	
	第10回	不定形物の動かし方(水や煙、旗のなびきなど)	練習素材を使用して動画の中割練習を行う	
	第11回	↓	↓	
	第12回	↓	↓	
	第13回	人物の動かし方2(全身運動など)	練習素材を使用して動画の中割練習を行う	
	第14回	↓	↓	
	第15回	↓	↓	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2021年度 講義概要

科目名	モーショントデザインⅡ	年次：1年次後期	
担当教員	市ノ川聡	時間数：60時間	
授業概要	モーショントデザインⅠで学習した基礎的なアニメーション技法をベースに、短い動画作品を制作してアニメーションの制作力を身に着ける。		
到達目標	アニメーションの技法を作品制作に応用していくテクニックを習得する。		
評価方法・基準	出席率、課題提出、授業態度を総合して評価する		
テキスト	適時配布する		
参考文献	アニメーションの基礎知識大百科		
使用ソフト	CLIP STUDIO PAINT EX		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	制作準備	作品設定	
	第2回	↓	キャラクター設定	
	第3回	↓	↓	
	第4回	↓	モーショントテスト	
	第5回	↓	色見本作成	
	第6回	↓	絵コンテ作成	
	第7回	短編動画制作	表情アクション	
	第8回	↓		
	第9回	↓	走り(歩き)アクション	
	第10回	↓		
	第11回	↓	複数キャラクターのアクション	
	第12回	↓		
	第13回	↓	カメラワークを使用したアクション	
	第14回	↓		
	第15回	↓	合評	

2021年度 講義概要

科目名	制作実習 I	年次 :1年次後期	
担当教員	市ノ川聡	時間数 : 60時間	
授業概要	商業アニメーションの基本的なワークフローに基づいたアニメーション制作方法を学習する。		
到達目標	グループで制作を行い、共同作業に必要なスキルや考え方を学習する。		
評価方法・基準	出席率、課題提出、授業態度を総合して評価する		
テキスト			
参考文献	アニメーションの基礎知識大百科		
使用ソフト	CLIP STUDIO PAINT EX / After Effects / Premiere など		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	企画立案	作品アイデア出し	
	第2回	↓	プロット検討	
	第3回	↓	プレゼンテーションとディスカッションにより企画決定	
	第4回	絵コンテ・設定制作	プロットから絵コンテをおこす	
	第5回	↓	制作時間や作業量の検討、絵コンテのブラッシュアップ	
	第6回	↓	キャラクターや舞台設定制作、イメージボードの作成	
	第7回	レイアウト・原画	絵コンテを元に画面構成(レイアウト)を作成	
	第8回	↓	作画監督によるレイアウトチェック	
	第9回	↓	原画制作	
	第10回	動画・仕上・背景	原画に中割を足して動きを作る(動画作成)	
	第11回	↓	動画を彩色する	
	第12回	↓	背景の制作	
	第13回	撮影	AfterEffectsなどで動画と背景を合成する	
	第14回	編集	カットを繋げて一本の映像にする	
	第15回	合評	完成発表	

2021年度 講義概要

科目名	映像研究	年次 : 1年次後期	
担当教員	杉井ギサブロー/谷口龍彦	時間数 : 60時間(半期)	
授業概要	杉井ギサブロー先生の講義を中心に、映像、アニメーション制作のノウハウを学んでいく。 また、講義とグループ制作を通して、卒業後や将来の仕事に対する可能性を考えていく。		
到達目標			
評価方法・基準	出席率、課題提出、授業態度を総合して評価する		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	ギサブローのアニメ講座①	アニメの企画について	
	第2回	グループ制作		
	第3回	ギサブローのアニメ講座②	アニメの脚本(シナリオ)	
	第4回	グループ制作		
	第5回	ギサブローのアニメ講座③	アニメの絵コンテ	
	第6回	「補完」による表現①	補完について。映像作品の鑑賞。	
	第7回	「補完」による表現②	映像作品の解説。	
	第8回	ギサブローのアニメ講座④	キャラクターデザインと舞台設定	
	第9回	グループ制作		
	第10回	ギサブローのアニメ講座⑤	アニメーションの技法	
	第11回	グループ制作		
	第12回	ギサブローのアニメ講座⑥	アニメの編集と音響	
	第13回	グループ制作		
	第14回	ギサブローのアニメ講座⑦	まとめ	
	第15回	グループ制作		

2021年度 講義概要

科目名	デジタルアニメーション I	年次 : 1年次前期	
担当教員	市ノ川聡	時間数 : 60時間	
授業概要	作画、彩色、撮影などアニメーションの各制作工程で必要となるデジタル技術の学習		
到達目標	アニメーションの基本的制作方法の習得		
評価方法・基準	出席率、課題提出、授業態度を総合して評価する		
テキスト	適時配布する		
参考文献	アニメーションの基礎知識大百科		
使用ソフト	CLIP STUDIO PAINT EX / After Effects / Premiere など		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	デジタル作画の基礎	CLIP STUDIO PAINTの基本操作	
	第2回	↓	作画ツールの基本操作、タイムラインの操作	
	第3回	↓	ライトテーブルツールの操作	
	第4回	↓	紙素材のスキャンと彩色(紙で作画する場合の手順)	
	第5回	1カットアニメーション課題	特定のレイアウトを使用した動画制作練習課題	
	第6回	↓	↓	
	第7回	↓	作品合評	
	第8回	ロトスコープ	実写の撮影と取り込み方法	
	第9回	↓	実写素材のトレース	
	第10回	↓	彩色	
	第11回	↓	完成	
	第12回	カメラワーク	カメラワークの実例解説	
	第13回	↓	カメラワークの作成、キーフレームの使い方	
	第14回	↓	練習課題	
	第15回	↓	↓	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

クリエイティブ学科
デジタルクリエイティブコース
1 年
2021 年度 シラバス

2021年度 講義概要

科目名	3D造形基礎 I	年次 :1年次前期	
担当教員	奥井 花音	時間数 : 60時間	
授業概要	3D造形基礎は造形基本技能の習得に加え、他の3D制作ツール、メディア化ツール、VRツールなどとの連携ができる基本操作能力を養う。3D造形基礎1、2、3の授業は連携しており、この科目は講義と説明に従って操作を覚えることに重点を置く。 授業の後半はメディアツール系の授業と連携した取り組みを行い、最終的には実写映像の3DCGコンテンツ化の課題を行う。		
到達目標	Zbrushを使った造形技術、テクスチャツール、モーショントール、映像・VR系ツールとのデータ連携スキルの習得		
評価方法・基準	・出席率 ・取り組みの姿勢 ・質問など教員とのコミュニケーションの頻度 ・課題における基本操作能力の達成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	○講義1 Zbrush操作基礎1	動物キャラクター造形	
	第2回	○講義2 Zbrush操作基礎2	初歩的な人物キャラクター造形	
	第3回	○講義3 Zbrush操作基礎3	人物キャラクター造形1	
	第4回	○講義4 Zbrush操作基礎4	人物キャラクター造形2	
	第5回	○講義5 テクスチャ基礎	SubstancePainter基礎技術習得	
	第6回	○講義6 テクスチャ応用	SubstancePainter応用1	
	第7回	○講義7 テクスチャ応用	SubstancePainter応用2	
	第8回	○講義8 造形ツール連携1	zbrush・Substance・Mayaの連携その1	
	第9回	○講義9 造形ツール連携2	zbrush・Substance・Mayaの連携その2	
	第10回	○講義10 メディアツール連携1	AE・UnrealEngineと3Dオブジェクト連携1	
	第11回	○講義11 メディアツール連携2	AE・UnrealEngineと3Dオブジェクト連携2	
	第12回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	課題説明と制作プロセス指導	
	第13回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	造形制作業務と進捗指導	
	第14回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	造形制作業務と進捗指導	
	第15回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	最終仕上げ作業	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2021年度 講義概要

科目名	3D造形基礎Ⅱ	年次 : 1年次前期	
担当教員	奥井 花音	時間数 : 60時間	
授業概要	3D造形基礎は造形基本技能の習得に加え、他の3D制作ツール、メディア化ツール、VRツールなどとの連携ができる基本操作能力を養う。3D造形基礎1、2、3の授業は連携しており、この科目は1の科目を受けての実施作業で課題制作に取り組む。 授業の後半はメディアツール系の授業と連携した取り組みを行い、最終的には実写映像の3DCGコンテンツ化の課題を行う。		
到達目標	Zbrushを使った造形技術、テクスチャツール、モーションツール、映像・VR系ツールとのデータ連携スキルの習得		
評価方法・基準	・出席率 ・作業段階でのわからない部分を積極的に教員や助手に尋ね解決していく姿勢 ・課題における基本操作能力の達成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	○練習課題1 Zbrush操作基礎	動物キャラクター造形 制作業務	
	第2回	○練習課題2 Zbrush操作基礎	初歩的な人物キャラクター造形 制作業務	
	第3回	○練習課題3 Zbrush操作基礎	人物キャラクター造形1 制作業務	
	第4回	○練習課題4 Zbrush操作基礎	人物キャラクター造形2 制作業務	
	第5回	○練習課題5 テクスチャ基礎	SubstancePainter基礎技術習得	
	第6回	○練習課題6 テクスチャ応用	SubstancePainter応用1 制作業務	
	第7回	○練習課題7 テクスチャ応用	SubstancePainter応用2 制作業務	
	第8回	○練習課題8 造形ツール連携1	zbrush・Substance・Mayaの連携練習課題	
	第9回	○練習課題9 造形ツール連携2	zbrush・Substance・Mayaの連携練習課題	
	第10回	○練習課題10 メディアツール連携1	メディア開発ツールと3Dオブジェクト連携練習課題1	
	第11回	○練習課題11 メディアツール連携2	メディア開発ツールと3Dオブジェクト連携練習課題2	
	第12回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	造形制作業務と進捗指導	
	第13回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	造形制作業務と進捗指導	
	第14回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	造形制作業務と進捗指導	
	第15回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	最終仕上げ作業	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2021年度 講義概要

科目名	3D造形基礎Ⅲ	年次 :1年次前期	
担当教員	小幡 高久	時間数 : 60時間	
授業概要	3D造形基礎は造形基本技能の習得に加え、他の3D制作ツール、メディア化ツール、VRツールなどとの連携ができる基本操作能力を養う。3D造形基礎1、2、3の授業は連携しており、この科目は1、2の科目を通じた練習課題、課題の提出を行う。 授業の後半はメディアツール系の授業と連携した取り組みを行い、最終的には実写映像の3DCGコンテンツ化の課題を行う。		
到達目標	Mayaを使った造形・モーション技術、テクスチャツール、映像・VR系ツールとのデータ連携スキルの習得		
評価方法・基準	・出席率 ・作業段階でのわからない部分を積極的に教員や助手に尋ね解決していく姿勢 ・課題提出の期限厳守 ・課題における基本操作能力の達成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	○練習課題1 Zbrush操作基礎	動物キャラクター造形 練習課題提出	
	第2回	○練習課題2 Zbrush操作基礎	初歩的な人物キャラクター造形 練習課題提出	
	第3回	○練習課題3 Zbrush操作基礎	人物キャラクター造形1 練習課題提出	
	第4回	○練習課題4 Zbrush操作基礎	人物キャラクター造形2 練習課題提出	
	第5回	○練習課題5 テクスチャ基礎	SubstancePainter基礎技術習得	
	第6回	○練習課題6 テクスチャ応用	SubstancePainter応用1 練習課題提出	
	第7回	○練習課題7 テクスチャ応用	SubstancePainter応用2 練習課題提出	
	第8回	○練習課題8 造形ツール連携1	zbrush・Substance・Mayaの連携作品提出	
	第9回	○練習課題9 造形ツール連携2	zbrush・Substance・Mayaの連携作品提出	
	第10回	○練習課題10 メディアツール連携1	メディアツールと3Dオブジェクト連携1作品提出	
	第11回	○練習課題11 メディアツール連携2	メディアツールと3Dオブジェクト連携2作品提出	
	第12回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	造形制作業務と進捗指導	
	第13回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	造形制作業務と進捗指導	
	第14回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	造形制作業務と進捗指導	
	第15回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	最終仕上げ作業	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2021年度 講義概要

科目名	3D演出基礎 I	年次 :1年次前期	
担当教員	涌井 晃	時間数 : 60時間	
授業概要	3D演出基礎はローポリゴンの造形基本技能と3Dモーションデザインをメインに行い、他の3D制作ツール、メディア化ツール、VRツールなどとの連携ができる基本操作能力を養う。3D演出基礎1、2、3の授業は連携しており、この科目は講義と説明に従って操作を覚えることに重点を置く。 授業の後半はメディアツール系の授業と連携した取り組みを行い、最終的には実写映像の3DCGコンテンツ化の課題を行う。		
到達目標	Mayaを使った造形・モーション技術、テクスチャツール、映像・VR系ツールとのデータ連携スキルの習得		
評価方法・基準	・出席率 ・取り組みの姿勢 ・質問など教員とのコミュニケーションの頻度 ・課題における基本操作能力の達成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	○講義1 Maya造形基礎1	シンプルオブジェクト制作	
	第2回	○講義2 Maya造形基礎2	シンプルオブジェクト応用	
	第3回	○講義3 Maya造形基礎3	ローポリ人物キャラクター造形	
	第4回	○講義4 Maya演出基礎1	モーションデザイン基礎1	
	第5回	○講義5 Maya演出基礎2	モーションデザイン基礎2	
	第6回	○講義6 Maya演出基礎3	モーションデザイン基礎3	
	第7回	○講義7 テクスチャ基礎1	MayaとSubstancePainterの連携技術	
	第8回	○講義8 造形ツール連携1	zbrush・Substance・Mayaの連携その1	
	第9回	○講義9 造形ツール連携2	zbrush・Substance・Mayaの連携その2	
	第10回	○講義10 メディアツール連携1	AE・UnrealEngineと3Dオブジェクト連携1	
	第11回	○講義11 メディアツール連携2	AE・UnrealEngineと3Dオブジェクト連携2	
	第12回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	造形制作業務と進捗指導	
	第13回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	演出制作業務と進捗指導	
	第14回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	演出制作業務と進捗指導	
	第15回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	最終仕上げ作業	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2021年度 講義概要

科目名	3D演出基礎Ⅱ	年次 : 1年次前期	
担当教員	涌井 晃	時間数 : 60時間	
授業概要	3D演出基礎はローポリゴンの造形基本技能と3Dモーションデザインをメインに行い、他の3D制作ツール、メディア化ツール、VRツールなどとの連携ができる基本操作能力を養う。3D造形基礎1、2、3の授業は連携しており、この科目は1の科目を受けての実施作業で課題制作に取り組む。 授業の後半はメディアツール系の授業と連携した取り組みを行い、最終的には実写映像の3DCGコンテンツ化の課題を行う。		
到達目標	Mayaを使った造形・モーション技術、テクスチャツール、映像・VR系ツールとのデータ連携スキルの習得		
評価方法・基準	・出席率 ・作業段階でのわからない部分を積極的に教員や助手に尋ね解決していく姿勢 ・課題における基本操作能力の達成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	○練習課題1 Maya造形基礎1	シンプルオブジェクト制作業務	
	第2回	○練習課題2 Maya造形基礎2	シンプルオブジェクト応用制作業務	
	第3回	○練習課題3 Maya造形基礎3	ローポリ人物キャラクター造形制作業務	
	第4回	○練習課題4 Maya演出基礎1	モーションデザイン基礎1 制作業務	
	第5回	○練習課題5 Maya演出基礎2	モーションデザイン基礎2 制作業務	
	第6回	○練習課題6 Maya演出基礎3	モーションデザイン基礎3 制作業務	
	第7回	○練習課題7 テクスチャ基礎1	MayaとSubstancePainterの連携 制作業務	
	第8回	○練習課題8 造形ツール連携1	zbrush・Substance・Mayaの連携練習課題	
	第9回	○練習課題9 造形ツール連携2	zbrush・Substance・Mayaの連携練習課題	
	第10回	○練習課題10 メディアツール連携1	メディア開発ツールと3Dオブジェクト連携練習課題1	
	第11回	○練習課題11 メディアツール連携2	メディア開発ツールと3Dオブジェクト連携練習課題2	
	第12回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	造形制作業務と進捗指導	
	第13回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	演出制作業務と進捗指導	
	第14回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	演出制作業務と進捗指導	
	第15回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	最終仕上げ作業	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2021年度 講義概要

科目名	3D演出基礎Ⅲ	年次 :1年次前期	
担当教員	小幡 高久	時間数 : 60時間	
授業概要	3D演出基礎はローポリゴンの造形基本技能と3Dモーションデザインをメインに行い、他の3D制作ツール、メディア化ツール、VRツールなどとの連携ができる基本操作能力を養う。 3D造形基礎1、2、3の授業は連携しており、この科目は1、2の科目を通じた練習課題、課題の提出を行う。 授業の後半はメディアツール系の授業と連携した取り組みを行い、最終的には実写映像の3DCGコンテンツ化の課題を行う。		
到達目標	Mayaを使った造形・モーション技術、テクスチャツール、映像・VR系ツールとのデータ連携スキルの習得		
評価方法・基準	・出席率 ・作業段階でのわからない部分を積極的に教員や助手に尋ね解決していく姿勢 ・課題提出の期限厳守 ・課題における基本操作能力の達成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	○練習課題1 Maya造形基礎1	シンプルオブジェクト制作 練習課題提出	
	第2回	○練習課題2 Maya造形基礎2	シンプルオブジェクト応用 練習課題提出	
	第3回	○練習課題3 Maya造形基礎3	ローポリ人物キャラクター造形 練習課題提出	
	第4回	○練習課題4 Maya演出基礎1	モーションデザイン基礎1 練習課題提出	
	第5回	○練習課題5 Maya演出基礎2	モーションデザイン基礎2 練習課題提出	
	第6回	○練習課題6 Maya演出基礎3	モーションデザイン基礎3 練習課題提出	
	第7回	○練習課題7 テクスチャ基礎1	MayaとSubstancePainterの連携技術 練習課題提出	
	第8回	○練習課題8 造形ツール連携1	zbrush・Substance・Mayaの連携作品提出	
	第9回	○練習課題9 造形ツール連携2	zbrush・Substance・Mayaの連携作品提出	
	第10回	○練習課題10 メディアツール連携1	メディアツールと3Dオブジェクト連携1作品提出	
	第11回	○練習課題11 メディアツール連携2	メディアツールと3Dオブジェクト連携2作品提出	
	第12回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	造形制作業務と進捗指導	
	第13回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	演出制作業務と進捗指導	
	第14回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	演出制作業務と進捗指導	
	第15回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	最終仕上げ作業	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2021年度 講義概要

科目名+AE1	3D映像基礎 I	年次 :1年次前期	
担当教員	加地 陽美	時間数 : 60時間	
授業概要	Adobe系のグラフィックツールの基本を学び、そのうえでメインツールとなるAfterEffectsの操作能力を養う。映像制作、アニメーション制作、3Dエフェクトなどゲーム、映像、メディアアートすべての分野に波及するツールをひとまず動かせるスキルを身に付けていく。 授業の後半はモデリングやモーション系の授業と連携した取り組みを行い、最終的には実写映像の3DCGコンテンツ化の課題を行う。		
到達目標	AfterEffectsの操作に習熟すること、3Dコンテンツの組み込みやデータ連携スキルを身に着けること		
評価方法・基準	・出席率 ・作業段階でのわからない部分を積極的に教員や助手に尋ね解決していく姿勢 ・課題提出の期限厳守/課題における基本操作能力の達成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	○Adobeツール基礎	Illustrator+Photoshop	
	第2回	○Adobeツール基礎	Illustrator+Photoshop	
	第3回	○Adobeツール基礎	Illustrator+Photoshop+AE	
	第4回	○Adobeツール基礎	Illustrator+Photoshop+AE	
	第5回	○Adobeツール基礎	Illustrator+Photoshop+AE	
	第6回	○Adobeツール基礎	Illustrator+Photoshop+AE	
	第7回	○Adobeツール応用	映像編集実習	
	第8回	○Adobeツール応用	映像編集実習	
	第9回	○Adobeツール応用	映像編集実習	
	第10回	○練習課題8 メディアツール連携1	メディア開発ツールと3Dオブジェクト連携練習課題1	
	第11回	○練習課題8 メディアツール連携2	メディア開発ツールと3Dオブジェクト連携練習課題2	
	第12回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	造形制作業務と進捗指導	
	第13回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	映像演出制作業務と進捗指導	
	第14回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	映像演出制作業務と進捗指導	
	第15回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	最終仕上げ作業	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2021年度 講義概要

科目名	3D映像基礎Ⅱ	年次 : 1年次前期	
担当教員	涌井 晃	時間数 : 60時間	
授業概要	VR開発に不可欠となるゲームエンジンの操作能力を養う。 具体的にはUnrealEngineをメインツールに、VRコンテンツの具体的な制作技術とプロセスを学び、サブにUnityを使用する。 授業の後半はモデリングやモーション系の授業と連携した取り組みを行い、最終的には実写映像の3DCGコンテンツ化の課題を行う。		
到達目標	UnrealEngineの操作に習熟すること、3Dコンテンツの組み込みやデータ連携スキルを身に着けること		
評価方法・基準	・出席率 ・作業段階でのわからない部分を積極的に教員や助手に尋ね解決していく姿勢 ・課題提出の期限厳守/課題における基本操作能力の達成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	○VR開発ツール基礎	UnrealEngine基礎	
	第2回	○VR開発ツール基礎	UnrealEngine基礎	
	第3回	○VR開発ツール基礎	UnrealEngine基礎	
	第4回	○VR開発ツール基礎	UnrealEngine基礎	
	第5回	○VR開発ツール基礎	Unity	
	第6回	○VR開発ツール基礎	Unity	
	第7回	○VR開発ツール応用	VRコンテンツ開発実習	
	第8回	○VR開発ツール応用	VRコンテンツ開発実習	
	第9回	○VR開発ツール応用	VRコンテンツ開発実習	
	第10回	○練習課題8 メディアツール連携1	メディアツールと3Dオブジェクト連携1作品提出	
	第11回	○練習課題8 メディアツール連携2	メディアツールと3Dオブジェクト連携2作品提出	
	第12回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	造形制作業務と進捗指導	
	第13回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	映像演出制作業務と進捗指導	
	第14回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	映像演出制作業務と進捗指導	
	第15回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	最終仕上げ作業	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2021年度 講義概要

科目名	コンテンツ研究 I	年次 :1年次後期	
担当教員	吉岡 聡	時間数 : 60時間	
授業概要	本格的なコンテンツ開発に取り掛かるにおいて自らの作ろうとする作品の傾向や使用されている技術を把握し、重点的に必要とされるスキルをいくつか絞り、そのブラッシュアップに取り組む。またコンペ作品などを研究し、試作(ラフ制作)を行うなどを通じて自分の強みと弱みを把握し、強みのブラッシュアップと弱みの改善を図る。 2年次前期のグループワークにおける役割分担にも通じる授業。 上記の意味合いからこの授業では企業インターンを認める授業とする。		
到達目標	コンテンツ制作における得意分野不得意分野の客観的に把握と対処トレーニング		
評価方法・基準	・出席率 ・取り組みの姿勢 ・質問など教員とのコミュニケーションの頻度 ・試作・ラフ制作作品が自分の長所進展、短所改善に沿ったものか。		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	■作品研究1	求められるものの実態把握	
	第2回		関連する技術研究作品制作(インターン可)	
	第3回		関連する技術研究作品制作(インターン可)	
	第4回		関連する技術研究作品制作(インターン可)	
	第5回		関連する技術研究作品制作(インターン可)	
	第6回	■作品研究2	コンペ作品の研究	
	第7回		関連する技術研究作品制作(インターン可)	
	第8回		関連する技術研究作品制作(インターン可)	
	第9回		関連する技術研究作品制作(インターン可)	
	第10回		関連する技術研究作品制作(インターン可)	
	第11回	■ポートフォリオ制作	就活ポートフォリオに関連する制作	
	第12回	※キャリアサポート含む	就活ポートフォリオに関連する制作	
	第13回		就活ポートフォリオに関連する制作	
	第14回		就活ポートフォリオに関連する制作	
	第15回		就活ポートフォリオに関連する制作	

2021年度 講義概要

科目名	コンテンツ開発 I	年次 :1年次後期	
担当教員	涌井 晃	時間数 : 60時間	
授業概要	1年次後半は独力での複数コンテンツ開発に挑戦することを大きな課題とし本科目はその中心基地となる授業。メインコンテンツ1種類とそこから派生するサブコンテンツ2種類以上を同時並行で一人で制作し、メインコンテンツは映像系、ゲーム系、サブコンテンツはフィギュア、印刷物、プロモーション映像、モーショングラフィックなどを想定している。 この授業においてもスキルアップのための企業インターンを認める。		
到達目標	複数コンテンツを個人で同時に開発する経験を通じて自分の得意分野を客観視できるようにする。		
評価方法・基準	・出席率 ・取り組みの姿勢 ・質問など教員とのコミュニケーションの頻度 ・課題作品の完成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	■個人プロジェクトの発表	個人制作のメインとサブコンテンツの発表	
	第2回	■工程表管理表作成	造形・演出・映像化別工程管理表作成	
	第3回		制作業務(インターン可)	
	第4回		制作業務(インターン可)	
	第5回		制作業務(インターン可)	
	第6回		制作業務(インターン可)	
	第7回	■中間報告会	教員のアドバイス、方向修正ほか	
	第8回		制作業務(インターン可)	
	第9回		制作業務(インターン可)	
	第10回		制作業務(インターン可)	
	第11回		制作業務(インターン可)	
	第12回		制作業務(インターン可)	
	第13回		制作業務(インターン可)	
	第14回	■プロジェクト作品全体提出	プロジェクトコンテンツ提出	
	第15回	■次年度コンテンツ計画発表	チーム分けと制作内容発表	

2021年度 講義概要

科目名	3DCG演習 I	年次 :1年次後期	
担当教員	奥井 花音	時間数 : 60時間	
授業概要	複数コンテンツ開発課題の「メインコンテンツの造形技術」に重点を置いた授業。 基礎技術の再確認再構築とともに、作ろうとするコンテンツに必要な新たな技術などについて教員の指導にしたがって自身のテクニカルスペックに組み込んでいく。		
到達目標	メインコンテンツの造形技術側面での技術力ブラッシュアップ		
評価方法・基準	・出席率 ・取り組みの姿勢と工程管理意識 ・質問など教員とのコミュニケーションの頻度 ・課題作品の完成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	■課題1 メインコンテンツ制作	ゲーム・映像分野からメインコンテンツ制作	
	第2回		制作業務＋造形メイン指導	
	第3回		制作業務＋造形メイン指導	
	第4回	工程表管理表の修正	制作業務＋造形メイン指導	
	第5回		制作業務＋造形メイン指導	
	第6回		制作業務＋造形メイン指導	
	第7回	★中間チェック	教員レビューと修正指示	
	第8回		制作業務＋造形メイン指導	
	第9回		制作業務＋造形メイン指導	
	第10回	工程表管理表の修正	制作業務＋造形メイン指導	
	第11回		制作業務＋造形メイン指導	
	第12回		制作業務＋造形メイン指導	
	第13回	■メインコンテンツ作品提出	提出	
	第14回	■次年度コンテンツ計画作成	チーム分けと内容協議	
	第15回	■課題1作品修正	就活・作品展に向けての修正	

2021年度 講義概要

科目名	3DCG演習Ⅱ	年次：1年次後期	
担当教員	涌井 晃	時間数：60時間	
授業概要	複数コンテンツ開発課題の「メインコンテンツの演出・メディア系技術」に重点を置いた授業。 基礎技術の再確認再構築とともに、作ろうとするコンテンツに必要な新たな技術などについて教員の指導にしたがって自身のテクニカルスペックに組み込んでいく。		
到達目標	メインコンテンツのモーションデザインとメディア連携面での技術力ブラッシュアップ		
評価方法・基準	・出席率 ・取り組みの姿勢と工程管理意識 ・質問など教員とのコミュニケーションの頻度 ・課題作品の完成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	■課題1 メインコンテンツ制作	ゲーム・映像分野からメインコンテンツ制作	
	第2回		制作業務+演出・メディア系指導	
	第3回		制作業務+演出・メディア系指導	
	第4回	工程表管理表の修正	制作業務+演出・メディア系指導	
	第5回		制作業務+演出・メディア系指導	
	第6回		制作業務+演出・メディア系指導	
	第7回	★中間チェック	教員レビューと修正指示	
	第8回		制作業務+演出・メディア系指導	
	第9回		制作業務+演出・メディア系指導	
	第10回	工程表管理表の修正	制作業務+演出・メディア系指導	
	第11回		制作業務+演出・メディア系指導	
	第12回		制作業務+演出・メディア系指導	
	第13回	■メインコンテンツ作品提出	提出	
	第14回	■次年度コンテンツ計画作成	チーム分けと内容協議	
	第15回	■課題1作品修正	就活・作品展に向けての修正	

2021年度 講義概要

科目名	3DCG演習Ⅲ	年次：1年次後期	
担当教員	奥井 花音	時間数：60時間	
授業概要	複数コンテンツ開発課題の「サブコンテンツの造形・メディア系技術」に重点を置いた授業。 基礎技術の再確認再構築とともに、作ろうとするコンテンツに必要な新たな技術などについて教員の指導にしたがって自身のテクニカルスペックに組み込んでいく。		
到達目標	サブコンテンツの造形連携とメディア連携面での技術力ブラッシュアップ		
評価方法・基準	・出席率 ・取り組みの姿勢と工程管理意識 ・質問など教員とのコミュニケーションの頻度 ・課題作品の完成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	■課題1 サブコンテンツ制作	メインコンテンツ派生の作品制作	
	第2回		制作業務＋造形・メディア系指導	
	第3回		制作業務＋造形・メディア系指導	
	第4回	工程表管理表の修正	制作業務＋造形・メディア系指導	
	第5回		制作業務＋造形・メディア系指導	
	第6回		制作業務＋造形・メディア系指導	
	第7回	★中間チェック	教員レビューと修正指示	
	第8回		制作業務＋造形・メディア系指導	
	第9回		制作業務＋造形・メディア系指導	
	第10回	工程表管理表の修正	制作業務＋造形・メディア系指導	
	第11回		制作業務＋造形・メディア系指導	
	第12回		制作業務＋造形・メディア系指導	
	第13回	■サブコンテンツ作品提出	提出	
	第14回	■次年度コンテンツ計画作成	チーム分けと内容協議	
	第15回	■課題1作品修正	就活・作品展に向けての修正	

2021年度 講義概要

科目名	3DCG演習Ⅳ	年次：1年次後期	
担当教員	小幡 高久	時間数：60時間	
授業概要	複数コンテンツ開発課題の「サブコンテンツの演出・メディア系技術」に重点を置いた授業。 基礎技術の再確認再構築とともに、作ろうとするコンテンツに必要な新たな技術などについて教員の指導にしたがって自身のテクニカルスペックに組み込んでいく。		
到達目標	サブコンテンツのモーションデザインとメディア連携面での技術力ブラッシュアップ		
評価方法・基準	・出席率 ・取り組みの姿勢と工程管理意識 ・質問など教員とのコミュニケーションの頻度 ・課題作品の完成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	■課題1 サブコンテンツ制作	メインコンテンツ派生の作品制作	
	第2回		制作業務＋演出・メディア系指導	
	第3回		制作業務＋演出・メディア系指導	
	第4回	工程表管理表の修正	制作業務＋演出・メディア系指導	
	第5回		制作業務＋演出・メディア系指導	
	第6回		制作業務＋演出・メディア系指導	
	第7回	★中間チェック	教員レビューと修正指示	
	第8回		制作業務＋演出・メディア系指導	
	第9回		制作業務＋演出・メディア系指導	
	第10回	工程表管理表の修正	制作業務＋演出・メディア系指導	
	第11回		制作業務＋演出・メディア系指導	
	第12回		制作業務＋演出・メディア系指導	
	第13回	■サブコンテンツ作品提出	提出	
	第14回	■次年度コンテンツ計画作成	チーム分けと内容協議	
	第15回	■課題1作品修正	就活・作品展に向けての修正	

2021年度 講義概要

科目名	実践技術演習 I	年次 :1年次後期	
担当教員	小幡 高久	時間数 : 60時間	
授業概要	他コース他学科のコンテンツの3D化・VR化・映像化などの取り組みを行うとともに、対外企業や団体等との共同プロジェクトや依頼案件に取り組む。		
到達目標	実際に存在する仕事、依頼などに対応する経験を積むこと、それに対応できる技量の実情を知ること。		
評価方法・基準	・出席率 ・質問など教員とのコミュニケーションの頻度 ・他コース他学科企業等との緻密な連携業務の進行		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	■取り組み課題の決定	教員のチェック	
	第2回	■ミーティング	他コース他学科との打ち合わせ	
	第3回		制作作業	
	第4回		制作作業	
	第5回		制作作業	
	第6回		制作作業	
	第7回	■ミーティング	中間チェック(教員及び関係学生)	
	第8回		制作作業	
	第9回		制作作業	
	第10回		制作作業	
	第11回		制作作業	
	第12回		制作作業	
	第13回		完成・提出	
	第14回		修正	
	第15回		修正	

2021年度 講義概要

科目名	選択授業	年次 :1年次後期	
担当教員	吉坂峰子、谷口龍彦、岡村洋	時間数 : 60時間	
授業概要	コンテンツ開発に携わる中でデジタルクリエイティブコースでは学べないスキル、イラスト作画、漫画表現、デッサン等基礎造形力養成などの分野で授業を選択しデジタルクリエイティブワークの作品完成度向上に資するものとする。		
到達目標	3DCGクリエイターの制作意識の枠を拡張するような新たな刺激を受ける。		
評価方法・基準	・出席率 ・質問など教員とのコミュニケーションの頻度 ・他コース他学科企業等との緻密な連携業務の進行		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	ガイダンス(イラスト選択の例)		
	第2回	■課題1 コンセプトアートイラスト	説明	
	第3回		ラフ	
	第4回		中間チェック	
	第5回		制作	
	第6回		提出	
	第7回	■課題2 決められた世界観設定で描く	説明	
	第8回		ラフ	
	第9回		中間チェック	
	第10回		制作	
	第11回		提出	
	第12回	■課題3 キャラクターデザイン	説明	
	第13回		ラフ	
	第14回		制作	
	第15回		提出	

**クリエイティブ学科
フィギュア造形コース
2 年
2021 年度 講義概要**

2021年度 講義概要

科目名	人体造形	年次：2年次通年	
担当教員	池上陽二	時間数：120時間	
授業概要	人体造形の基礎知識として(デッサンバランス、アナトミー的ポイント)を押さえて、授業では資料や人体模型などを使用して、解説していく。展示会作品、卒業制作にも取り組んで授業を進めていく。		
到達目標	人体構造を踏まえ、プロポーション・ライン、各部位の量感を理解し造形する。計画を立てて展示会作品、卒業制作作品を完成させる。		
評価方法・基準	・出席日数　・授業態度 ・課題作品提出度　・課題作品完成度		
テキスト	適宜プリント配布		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション		
	第2回	人体造形(アナトミー造形)①		
	第3回	人体造形(アナトミー造形)②		
	第4回	人体造形(アナトミー造形)③		
	第5回	人体造形(アナトミー造形)④		
	第6回	人体造形(アナトミー造形)⑤		
	第7回	造形展示会作品制作①		
	第8回	造形展示会作品制作②		
	第9回	造形展示会作品制作③		
	第10回	造形展示会作品制作④		
	第11回	造形展示会作品制作⑤		
	第12回	造形展示会作品制作⑥		
	第13回	造形展示会作品制作⑦		
	第14回	造形展示会作品制作⑧		
	第15回	造形展示会作品制作⑨		
後期	第16回	オリエンテーション		
	第17回	卒業制作①		
	第18回	卒業制作②		
	第19回	卒業制作③		
	第20回	卒業制作④		
	第21回	卒業制作⑤		
	第22回	卒業制作⑥		
	第23回	卒業制作⑦		
	第24回	卒業制作⑧		
	第25回	卒業制作⑨		
	第26回	卒業制作⑩		
	第27回	卒業制作⑪		
	第28回	卒業制作⑫		
	第29回	卒業制作⑬		
	第30回	統括授業		

2021年度 講義概要

科目名	3Dモデリング	年次：2年次通年	
担当教員	田辺高憲	時間数：120時間	
授業概要	Zbrushを使ってデジタル原型を製作し、3Dプリンターを使って出力する。		
到達目標	出力後に原型として使用できるデジタルデータの作り方をマスターする。		
評価方法・基準	1:課題の取り組み姿勢と提出課題の締め切り 2:作品の出来栄 3:欠席と遅刻の有無		
テキスト	必要に応じてプリント等使用する。		
参考文献	適宜授業中に紹介する。		
使用ソフト	Zbrush		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	Zbrushでマスコットフィギュアを作る	第1回～第8回の時間を用いて一体製作する。	
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回	Zbrushでフィギュアを作る	第9回～第19回の時間を用いて一体製作する。	
	第10回		※卒業制作をデジタルで作成する者は今作を卒業制作としてもよい。	
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第16回			
	第17回			
	第18回			
	第19回			
	第20回	卒業制作課題の作成		
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回			

2021年度 講義概要

科目名	3Dキャラクターモデリング	年次 : 2年次通年	
担当教員	中野 範章	時間数 : 120時間	
授業概要	ゲームやアニメーションなどのキャラクターをモチーフに、zbrushを使って実践的なテクニックを学習する。		
到達目標	zbrushで造形データを作理、3Dプリントをできるようになる		
評価方法・基準	出席率、作業計画、作業姿勢、課題提出率、提出課題の完成度		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	zbruhs		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	ZModelerの習得	ZModelerの使い方	
	第2回	ZModelerの習得	ZModelerの使い方	
	第3回	ZModelerの習得	ZModelerの使い方	
	第4回	ZModelerの習得	トランスフォームの使い方	
	第5回	ZModelerの習得	トランスフォームの使い方	
	第6回	キャラクター造形	インサートメッシュの使い方	
	第7回	キャラクター造形	インサートメッシュの使い方	
	第8回	キャラクター造形	ポリグループの使い方	
	第9回	キャラクター造形	ストロークの使い方	
	第10回	キャラクター造形	ダイナメッシュについて	
	第11回	キャラクター造形	ナノメッシュの使い方	
	第12回	キャラクター造形	アレイメッシュの使い方	
	第13回	キャラクター造形	課題制作	
	第14回	キャラクター造形	課題制作	
	第15回	キャラクター造形	課題制作	
後期	第16回	卒業制作	卒業制作	
	第17回	卒業制作	卒業制作	
	第18回	卒業制作	卒業制作	
	第19回	卒業制作	卒業制作	
	第20回	卒業制作	卒業制作	
	第21回	卒業制作	卒業制作	
	第22回	卒業制作	卒業制作	
	第23回	卒業制作	卒業制作	
	第24回	卒業制作	卒業制作	
	第25回	卒業制作	卒業制作	
	第26回	卒業制作	卒業制作	
	第27回	卒業制作	卒業制作	
	第28回	卒業制作	卒業制作	
	第29回	卒業制作	卒業制作	
	第30回	卒業制作	卒業制作	

2021年度 講義概要

科目名	クロッキー&ドローイング	年次： 2年次 通年	
担当教員	浜本 隆司	時間数： 120時間	
授業概要	1年次で学んだ解剖学を元に、人物クロッキーを進化させる。 人物やモノのかたちを正確に早く捉えることができるようになる。 クロッキー表現の無駄な線を無くし、美しい線で表現出来るようになる。		
到達目標	目に見えるあらゆるものの形を捉えるクロッキー力をつける。／観察力と集中力を高める。		
評価方法・基準	作品評価／課題ごとの目標にどれだけ近づけられたか（個々の達成度） 80% 授業態度（意欲）／作品の完成と提出への責任 20%		
テキスト	授業ごとに担当教員が作成		
参考文献	必要に応じて。		
使用ソフト	特になし		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション	この一年の目標・授業に臨む態度について	
	第2回	床に接する足元を意識するクロッキー	両足の床への接着面、位置関係をつかむ	
	第3回	顔のプロポーション／似顔絵 1	著名人の似顔絵／クラスメイトの似顔絵	
	第4回	髪の毛の表現／似顔絵 2	ヘアースタイルへの意識／クラスメイトの似顔絵	
	第5回	上半身のクロッキー（少人数グループで）	ヘアースタイル・顔を意識した上半身	
	第6回	デッサン人形のクロッキー 1	デッサン人形の形を覚える	
	第7回	デッサン人形のクロッキー 2	デッサン人形の形から人体を捉える	
	第8回	人物俯瞰とあおりのクロッキー		
	第9回	いろいろな陰の表現	ハッチング・シェーディングなどで表現	
	第10回	筋肉を意識したクロッキー 2	筋肉のおさらい	
	第11回	ヌードモデル・クロッキー	男性ヌードモデル	
	第12回	もののクロッキーと静物の構成スケッチ 1	身近にある様々なもののかたちを理解する	
	第13回	もののクロッキーと静物の構成スケッチ 2	もののクロッキー 300 に挑戦	
	第14回	もののクロッキーと静物の構成スケッチ 3	もののクロッキー 300 に挑戦	
	第15回	もののクロッキーと静物の構成スケッチ 4	もののクロッキー 300 に挑戦	
後期	第16回	人物クロッキー		
	第17回	部屋と人物のクロッキー	空間の中の人物 1	
	第18回	風景スケッチ 校外学習	空間の中の人物 2	
	第19回	光の表現 コンテ・色鉛筆	色画用紙にコンテか色鉛筆での表現	
	第20回	ドローイング集の作成 1	ドローイングの作品化 1	
	第21回	ドローイング集の作成 2	ドローイングの作品化 2	
	第22回	ヌードモデル・クロッキー	女性ヌードモデル	
	第23回	人物の動きをクロッキー（ムービング）	人体の動き・身体の流れをつかむ	
	第24回	人物クロッキー		
	第25回	人物コスチューム（色彩） 1	色彩を使っのスケッチ	
	第26回	人物コスチューム（色彩） 2	色彩を使っのスケッチ	
	第27回	最終課題 1		
	第28回	最終課題 2		
	第29回	最終課題 3		
	第30回	最終課題 4		

2021年度 講義概要

科目名	プロモーションテクニック	年次 : 2年次通年	
担当教員	三浦康男	時間数 : 120時間	
授業概要	自身をプロモーションするための方法やスキルの修得。 情報を伝達するためのアプローチから、DTPレイアウトの応用、自身の作品の解説方法等を実習を通じて理解し実践する方法を学びます。 パッケージのデザインレイアウトや名刺、ポートフォリオから展示用の解説ツールなど見やすくデザイン・レイアウトできるようにする事を目標とする。		
到達目標	セルフプロモーションに必要な媒体の理解と、自主的にプロモーションツールの作成ができるようになる。		
評価方法・基準	・事前計画・出席率 ・課題提出率 ・ソフトウェアの理解と有効利用 ・作業内容の理解度 ・作業姿勢 ・提出課題の完成度 ・他の授業での作業記録ができているか ・毎回ウェブログ、SNSが更新できているか		
テキスト	適宜プリント配布		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション/プロモーションとは	・伝達方法、伝達効率解説	SNS, blog更新
	第2回	課題①「ポートフォリオ制作」	前半ソフトの操作復習 後半制作作業	SNS, blog更新
	第3回		卒業制作説明	SNS, blog更新
	第4回	課題「パッケージ ヘッダー」	1年次に作成したマスコットキャラクターのパッケージ制作	SNS, blog更新
	第5回			SNS, blog更新
	第6回	提出 合評(商品を入れた状態のもの)	ポスター用フィギュア準備	SNS, blog更新
	第7回	課題③「ポスター制作」		SNS, blog更新
	第8回		フィギュア撮影	SNS, blog更新
	第9回	提出	パネルワーク	SNS, blog更新
	第10回	・ウェブログ、ポートフォリオ、内容チェック	卒業制作企画書本提出	SNS, blog更新
	第11回	課題②「卒業制作パッケージ ヘッダー」		SNS, blog更新
	第12回			SNS, blog更新
	第13回	提出		SNS, blog更新
	第14回			SNS, blog更新
	第15回			SNS, blog更新
後期	第16回	課題④「卒業制作 商品ポスターA3サイズ」		SNS, blog更新
	第17回			SNS, blog更新
	第18回			SNS, blog更新
	第19回	ポスターデータ仮提出		SNS, blog更新
	第20回	課題⑤「卒業制作 商品パッケージ」		SNS, blog更新
	第21回		原型ダミー画像撮影	SNS, blog更新
	第22回			SNS, blog更新
	第23回			SNS, blog更新
	第24回			SNS, blog更新
	第25回		デザイン企画書作成	SNS, blog更新
	第26回	ダミー画像ポスターデータ提出	・パーツ確認表・組み立て図	SNS, blog更新
	第27回	パッケージデータ仮提出		SNS, blog更新
	第28回	ポスター、パッケージ完全提出		SNS, blog更新
	第29回		展示用キャプション制作作業	SNS, blog更新
	第30回	授業総括		SNS, blog更新

2021年度講義概要

科目名	制作実習	年次：2年次通年	講義及び
担当教員	内野 祐生	時間数：120時間	演習
授業概要	この授業は卒業制作課題の制作をメインとします。 6cm前後のマスコットフィギュアと20cm前後のスケールフィギュアの制作。 原型・分割・磨き・複製・塗装までガレージキット制作の一通り習得。 イベント参加・発表・販売する商品レベルを意識し、プロで通用する力を養う。		
到達目標	プロで通用するレベルのガレージキット制作過程の習得。		
評価方法・基準	・出席率　・課題提出率　・作業姿勢 ・課題完成度　・造形技術　・センス		
テキスト	適宜プリント配付		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	マスコットフィギュア制作	5cmほどの大きさでデザイン	
	第2回	マスコットフィギュアのデザイン	デザインラフスケッチ	
	第3回	マスコットフィギュア原型制作1	スパチュラ、スカルピー・パテ・ファンド	
	第4回	マスコットフィギュア原型制作2	デザイン通り、サイズを守って作る	
	第5回	マスコットフィギュア原型制作3	表面処理、サーフェイサー、各種ヤスリ	
	第6回	マスコットフィギュア原型制作4	複製・シリコン型取り	
	第7回	マスコットフィギュア原型制作5	レジン注型・塗装	
	第8回	ワンダーフェスティバル用フィギュアのデザイン1	市場調査	
	第9回	ワンダーフェスティバル用フィギュアのデザイン2	イメージスケッチ	
	第10回	ワンダーフェスティバル用フィギュアのデザイン3	三面図、サイズ決定	
	第11回	ワンダーフェスティバル用フィギュアのデザイン4	完成予想図作成	
	第12回	ワンダーフェスティバル用フィギュアのデザイン5	油粘土でラフ作成	
	第13回	卒業制作 原型作成1	資料	
	第14回	卒業制作 原型作成2	造型材料、道具	
	第15回	卒業制作 原型作成3	スカルピー・パテ・ファンド	
後期	第16回	卒業制作 原型作成4	スパチュラ、アルミ線1mm、2mm、3mm	
	第17回	卒業制作 原型作成5	左右対称の調整	
	第18回	卒業制作 原型作成6	切削	
	第19回	卒業制作 原型作成7	分割、パテ埋め、修正	
	第20回	卒業制作 原型作成8	サフ噴き、表面処理	
	第21回	卒業制作 原型作成9	原型完成	
	第22回	卒業制作 原型作成10	複製シリコン型取り	
	第23回	卒業制作 原型作成11	レジン注型	
	第24回	卒業制作 原型作成12	バリ取り、気泡埋め、仮組み	
	第25回	卒業制作 原型作成13	エアブラシでの塗装	
	第26回	卒業制作 原型作成14	筆塗り、リタッチ、仕上げ	
	第27回	卒業制作 原型作成15	レジン量産、写真撮影	
	第28回	卒業制作 原型作成16	パッケージ インスト完成	
	第29回	卒業制作 合評	箱詰め、値札、ディスプレイ	
	第30回	イベントに出展		

2021年度 講義概要

科目名	造形実習	年次 : 2年次通年	
担当教員	津本 治也	時間数 : 120時間	
授業概要	1年次に引き続き、物の形をとらえる力を更に身につけるという目標に向けて、授業を構成します。レリーフ制作のテクニック習得を視野に入れ、立体制作の上で、応用が利く物の見方を体験します。また、課題制作に伴う、シリコン複製型成型法の確実な習得を目指します。企業との連携関係が生じた際、積極的にプロジェクトに取り組んでいきます。		
到達目標	対象物の形をとらえる力の習得。様々な造形方法を応用できる力の習得。確実なシリコン複製型成型法の習得。		
評価方法・基準	・素材、道具に対する興味の持ち方と扱いの応用度 ・課題完成に対する課外作業時間の確保 ・作業の丁寧さ ・立体制作及びシリコン複製型成型課題提出率 ・提出課題の目標到達度 ・企業との連携関係が生じた際、プロジェクトに対する参加の積極性		
テキスト	適宜プリント配布		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	・唐草レリーフ用石膏ベース作り ・横顔レリーフトレース	レリーフのモデリング手法 NSP粘土、石膏	
	第2回	レリーフ制作テクニック入門①	・唐草レリーフ彫刻 ・横顔レリーフモデリング	
	第3回	レリーフ制作テクニック入門②		
	第4回	レリーフ制作テクニック入門③		
	第5回	レリーフ制作テクニック入門④		
	第6回	レリーフ制作テクニック入門⑤		
	第7回	レリーフ制作テクニック入門⑥		
	第8回	レリーフ制作テクニック入門⑦		
	第9回	一対(にこいち)のストラップ大キャラクター	原型制作①	オリジナル
	第10回		原型制作②	
	第11回		原型制作③	
	第12回		原型制作④	
	第13回	↓	原型制作⑤ 提出	
	第14回	個別面談による制作課題①	ストラップシリコン複製①	2課題同時作業
	第15回	個別面談による制作課題②	ストラップシリコン複製②	
後期	第16回	個別面談による制作課題③	ストラップシリコン複製③	
	第17回	個別面談による制作課題④	ストラップレジン複製 仕上げ①	
	第18回	個別面談による制作課題⑤	ストラップレジン複製 仕上げ②	
	第19回	個別面談による制作課題⑥	ストラップレジン複製 仕上げ③ 提出	
	第20回	卒業制作モチーフ制作	個別面談による制作課題提出	
	第21回	卒業制作モチーフ制作		
	第22回	卒業制作モチーフ制作		
	第23回	卒業制作モチーフ制作		
	第24回	卒業制作モチーフ制作		
	第25回	卒業制作モチーフ制作		
	第26回	卒業制作モチーフ制作		
	第27回	卒業制作モチーフ制作		
	第28回	卒業制作モチーフ制作		
	第29回	卒業制作モチーフ制作		
	第30回	卒業制作イベント出品準備		

2021年度 講義概要

科目名	塗装Ⅲ	年次 : 2年次通年	
担当教員	中野クニヒコ	時間数 : 120時間	
授業概要	1年次の授業での内容を更に発展させ、より立体的に、より質感を表現出来る高い技術を身に付けていきます。既存のフィギュアのリペイント(サフレス塗装)や、ジオラマの制作をし、様々な素材を知ると共に質感表現の技術を向上させます。後期では卒業制作作品のデコレーションマスターを制作、完成度を高く仕上げることを目指します。		
到達目標	塗装はもちろん、作品制作を通してより高いテクニックを身に付ける。		
評価方法・基準	・出席率 ・課題の評価と提出率 ・作業の丁寧さ ・授業態度 ・取り組む姿勢 ・熱意と意欲 ・習熟度の評価		
テキスト	適宜プリント配布		
参考文献	自身の作品、個人資料等		
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	課題①「違った質感を塗装で表現する」	プラスチックのたまご3個を違った質感に塗装する	
	第2回		3種類の素材を決め資料収集→プリントアウト	
	第3回			
	第4回			
	第5回	提出 合評 撮影	カゴに入れてデコレーションし、撮影する	
	第6回	課題②「ジオラマ制作」	ミニカーサイズ(1/67スケール)を基準に制作	
	第7回		アイデア→スケッチ作図→資料収集→素材収集	
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回	提出 合評 撮影		
	第13回	課題③「フィギュアのリペイント」	卒業制作で作る作品に近いフィギュアを使い、それを	
	第14回		リペイントする。サフレス塗装の解説。	
	第15回			
後期	第16回	提出 合評 撮影		
	第17回	課題④「卒業制作の塗装」	複製を完了し、キャストしてから塗装をし、完成させる	
	第18回		塗装に必要な資料をそろえ、教員と相談しながら準備します。	
	第19回		・各工程ごとに教員を相談しながら進行させます。	
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回	提出 合評 撮影		

**クリエイティブ学科
アートイラストコース
2 年
2021 年度 講義概要**

2021年度 講義概要

科目名	アート表現実習II	年次：2年次通年	
担当教員	中島 麦	時間数：120時間	
授業概要	アート表現実習IIは、アーティスト・プロのイラストレーターとして生きていく為の力を、実践を通して身につける実習授業となる。前期は壁画プロジェクトを軸に、他者と共に協働しながら自らの表現することを知る。後期は、時代に流されないオリジナリティのある作品を制作することを目標に、1人のクリエイターとしてこれからの表現者を目指す。		
到達目標	クリエイターとして生きていくための多様な発想や実践経験を通して、表現者としての広い視野を得る。		
評価方法・基準	- 授業に取り組む態度・姿勢、課題作品の完成度と展開力により評価し、総合計60点以上を合格とする。 - 評価の比率は、態度・姿勢40%、課題作品60%を基準とする。		
教材・参考文献	適時配布		

授業計画(スケジュール)

前期	第1回	・オリエンテーション／導入 壁画構想アイデア、現地調査②	[中崎町店舗壁画プロジェクト]
	第2回	・壁画プラン発表① グループ分け	
	第3回	・グループごとに壁画プラン作成	
	第4回	・壁画プランを施主にプレゼンテーション	↓
	第5回	・壁画制作開始(養生、下地塗り)	[中崎町店舗壁画プロジェクト] 5/12(水) ①下書き
	第6回	・壁画制作② *雨天時は別カリキュラム	[中崎町店舗壁画プロジェクト] 5/19(水) 壁画制作③
	第7回	・壁画制作④	↓ [中崎町店舗壁画プロジェクト] 5/26(水) 壁画制作⑤ 完成
	第8回	・壁画制作⑥(予備日)*最終完成期限予定 ・作品制作①	*進行状況で変更あり
	第9回	[校外学習(予定)]美術館など見学	
	第10回	↓	・美術館レポート発表
	第11回	・作品制作②	
	第12回	↓	
	第13回	↓	
	第14回	[校外学習(予定)]美術館など見学	
	第15回	・卒業制作に向けて	・美術館レポート発表
後期	第1回	↓	
	第2回	↓	
	第3回	↓	
	第4回	・卒業制作	
	第5回	↓	
	第6回	↓	
	第7回	↓	
	第8回	↓	
	第9回	↓	
	第10回	↓	
	第11回	↓	
	第12回	↓	
	第13回	↓	
	第14回	↓	
	第15回	↓	

壁画制作タイムテーブル(予定)

9:30学校集合、
着替えて、道具持って現場移動
10:00～12:30/前半制作
12:30～13:15/昼休憩
13:15～15:15頃/後半制作
学校に戻って片付け等
16:30頃解散

2021年度 講義概要

科目名	デジタルアート実習Ⅱ	年次	2 年次通年
担当教員	カズ・オオモリ	時間数	120時間
授業概要	デジタルメディアの現場に対応できるアートワークのテクニックとメソッドについて実習を行う。		
到達目標	現場に対応出来る技術と知識を得る事が出来る。		
評価方法・基準	描画力、企画力、プレゼン力を評価基準とする。		
教材・参考文献	講師持参物 使用ソフト_adobe：イラストレーター、フォトショップ等		

学習計画 (授業スケジュール)

期	回数	テーマ	内容・方法
前期	第 1 回	オリエンテーション	現場についての講義
	第 2 回	デジタルアートのジャンル企画_1	デジタルメディアのステージを想定し、企画を発案_企画書スタート
	第 3 回	デジタルアートのジャンル企画_2	企画書_ラフ案_ストーリー、キャラクターデザインのラフ
	第 4 回	デジタルアートのジャンル企画_3	デザイン素材/ラフ案_キャラクターデザイン、コンセプトアート
	第 5 回	デジタルアートのジャンル企画_4	デザイン素材/ラフ案_キャラクターデザイン、コンセプトアート
	第 6 回	デジタルアートのジャンル企画_5	発表
	第 7 回	オリジナルコンテンツのビジュアル_1	ジャンル企画で発案したオリジナルコンテンツのメインビジュアル制作
	第 8 回	オリジナルコンテンツのビジュアル_2	制作
	第 9 回	オリジナルコンテンツのビジュアル_3	発表
	第 10 回	オリジナルコンテンツのロゴデザイン_1	オリジナルコンテンツのロゴデザイン制作_アイデア、レファレンス
	第 11 回	オリジナルコンテンツのロゴデザイン_2	制作
	第 12 回	オリジナルコンテンツのロゴデザイン_3	発表
	第 13 回	デザインワーク_ビジュアル+ロゴ_1	ビジュアルとロゴの組み合わせ等、グラフィックワークの検証
	第 14 回	デザインワーク_ビジュアル+ロゴ_2	制作
	第 15 回	デザインワーク_ビジュアル+ロゴ_3	発表
後期	第 16 回	オリジナル企画_プロモーション/アプローチ_1	配信サービス等で展開するプロモーション/CMの企画と発案_WEB含む
	第 17 回	オリジナル企画_プロモーション/アプローチ_2	アイデア、計画
	第 18 回	オリジナル企画_プロモーション/アプローチ_3	発表
	第 19 回	オリジナル企画_プロモーション/サイネージ_1	Vコン_アイデア
	第 20 回	オリジナル企画_プロモーション/サイネージ_2	Vコン_素材制作
	第 21 回	オリジナル企画_プロモーション/サイネージ_3	編集
	第 22 回	オリジナル企画_プロモーション/サイネージ_4	発表
	第 23 回	ポートフォリオサイトへのアプローチ_1	課題作品をポートフォリオサイトを使用してアプローチ
	第 24 回	ポートフォリオサイトへのアプローチ_2	課題作品をポートフォリオサイトを使用してアプローチ
	第 25 回	ポートフォリオサイトへのアプローチ_3	課題作品をポートフォリオサイトを使用してアプローチ
	第 26 回	ポートフォリオサイトへのアプローチ_4	発表
	第 27 回	卒制サポート_1	卒業制作における様々なサポートを行う。
	第 28 回	卒制サポート_2	卒業制作における様々なサポートを行う。
	第 29 回	卒制サポート_3	卒業制作における様々なサポートを行う。
	第 30 回	まとめ	

2021年度 講義概要

科目名	デッサンⅢ	年次 : 2年次 通年	
担当教員	立嶋 滋樹	時間数 : 120時間	
授業概要	デッサン制作を通して作品制作に必要な観察眼、遠近法をはじめとする平面表現の知識、作成の準備と手順、完成度の判断能力を養う。		
到達目標	規定の時間内に遠近法、明暗法を駆使した密度あるデッサンが自分で完成できる。		
評価方法・基準	各課題の評価票による通常課題点、最終課題点、授業態度、出席率によって評価。		
テキスト			
参考文献	パーフェクトマスターデッサン 人物原田 アキヒロ (著) 秘密の知識デイビッド・ホックニー (著)		
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	ガイダンス／「紙コップと水」を描く	1年時の確認	
	第2回	構造を考えて描く		
	第3回	「蠟燭の灯りで手を描く」		色鉛筆
	第4回	「教室を描く」	遠近法の確認	
	第5回	「樹のある風景」1	校外実習	
	第6回	「樹のある風景」2	校外実習	
	第7回	「樹のある風景」3	校外実習	
	第8回	着彩デッサン1		透明水彩絵の具
	第9回	着彩デッサン2		透明水彩絵の具
	第10回	「練り消しゴムで描く顔」1		練り消しゴム
	第11回	「練り消しゴムで描く顔」2		練り消しゴム
	第12回	「石膏デッサン」1		木炭紙／木炭
	第13回	「石膏デッサン」2		
	第14回	「石膏デッサン」3		
	第15回	「石膏デッサン」4		
後期	第16回	写真撮影／パネル水張り作業		
	第17回	写真撮影／パネル水張り作業		
	第18回	「セルフポートレート」		
	第19回	「セルフポートレート」		
	第20回	「セルフポートレート」		
	第21回	「セルフポートレート」		
	第22回	中間合評		
	第23回	「セルフポートレート」		
	第24回	「セルフポートレート」		
	第25回	「セルフポートレート」		
	第26回	「セルフポートレート」		
	第27回	「セルフポートレート」		
	第28回	「セルフポートレート」		
	第29回	「セルフポートレート」		
	第30回	ビニール張り作業／合評		

2021年度 講義概要

科目名	イラストアレンジメント	年次	： 2 年次通年	
担当教員	吉坂 峰子	時間数	： 120時間	
授業概要	各個性を活かしたイラストレーションの展開（絵本・雑誌・雑貨）を実践で学ぶ。手描き～デジタル～特殊印刷～応用画材の開拓、立体的な雑貨も視野に入れて、オリジナルな表現と作品展開を行う。			
到達目標	イラストレーションの可能性と独自の表現先（または市場）を見据え、オリジナリティーのある作品（商品）を制作を目指す。			
評価方法・基準	・出席率。作品提出率、制作に対する姿勢。提出された作品の質により総合評価する。 ・各自の意識と表現の工夫や積極性、および、作品の完成度と独自性を重要視し、総合的に評価する。			
教材・参考文献	イラストを活かした雑貨関連の商品や出版物、自作プリント等。※各自必要な資料は、各自で収集整理する。			

学習計画（授業スケジュール）

期	回数	テーマ	内容・方法
前期	第 1 回	◎課題①冊子A（平面/絵本①）4画面えほん	※アイデア～ストーリー～ラフスケッチ～ 4/14
	第 2 回	↓ ▼途中チェック～下描き～作画	※アナログ/デジタル 4/21
	第 3 回	↓ ※作画完成	▼課題②の説明、準備 ※ファブリックや異素材を平面加工するなど 4/28
	第 4 回	【中崎町壁画プロジェクト】	※「アート表現実習Ⅱ」と連動…①下書き→ ★5/12
	第 5 回	【中崎町壁画プロジェクト】	※「アート表現実習Ⅱ」と連動…壁画制作③ ★5/19
	第 6 回	【中崎町壁画プロジェクト】	※「アート表現実習Ⅱ」と連動…壁画制作⑤ 完成 ★5/26
	第 7 回	◎課題②冊子B（平面/絵本②）折本=製本 A5判	※アイデア～展開ストーリー～ラフスケッチ～ 6/2
	第 8 回	↓ ▼制作チェック	※課題①の簡易製本 ◎課題①合評 6/9
	第 9 回	↓ ▼制作チェック	6/16
	第 10 回	↓ ▼課題提出	◎課題② 折本合評 ▼課題③の説明、準備 6/23
	第 11 回	◎課題③冊子C（平面/フリーペーパー）	※外部、特殊印刷（レトロ印刷）孔版印刷について 6/30
	第 12 回	↓	（フィールドワーク） ▼アイデア+ラフスケッチ 7/7
	第 13 回	↓ ▼制作チェック	7/14
	第 14 回	↓ ◆課題提出	▼課題④の説明、準備 7/21
	第 15 回	◎課題④イラスト雑貨A（玩具・おもちゃ）	◎課題③フリーペーパー合評 7/28
後期	第 16 回	↓ ▼制作チェック	※イラストを活かした玩具/おもちゃなど ▼アイデア+ラフスケッチ 9/29
	第 17 回	↓ ▼制作チェック	10/6
	第 18 回	↓ ▼制作チェック	◆課題提出 ▼課題⑤の説明、準備 10/13
	第 19 回	◎課題⑤イラスト雑貨B（自由制作）	▼アイデア+ラフスケッチ ◎課題④ 雑貨A合評 10/20
	第 20 回	↓ ▼制作チェック	10/27
	第 21 回	↓ ▼制作チェック	11/10
	第 22 回	↓ ▼制作チェック	11/17
	第 23 回	↓ ▼制作チェック	11/24
	第 24 回	↓ ◆課題提出	◎課題⑤ 雑貨B合評 12/1
	第 25 回	◎最終課題 卒業制作	12/8
	第 26 回		12/15
	第 27 回	↓	12/22
	第 28 回	↓	1/12
	第 29 回	↓	1/19
	第 30 回	↓	1/26

2021年度 講義概要

科目名	イラスト表現実習Ⅱ	年次　：　2年次通年	
担当教員	中森康夫　　Yasuo Nakamori	時間数：　　　120時間	
授業概要	この授業では、イラストレーターとしての原画制作を中心に目的のある具体的なテーマでのイラストレーション制作を行います。		
到達目標	・アナログ・デジタルの応用課題を通して、独自のアイデア、表現スタイルを追求し、表現の幅を広げる事が目標。		
評価方法・基準	・作品(アイデア・仕上げ)を総合的に評価・制作意欲・出席率		
教材・参考文献・随時画像データでの解説　　　　　アナログ画材・使用ソフトillustrator・Photoshop			

授業計画(スケジュール)

授業持参物：ノートPC・筆記用具・課題により各自画材持参

前期	第 1回	Visual illust	オリエンテーション〔授業内容解説〕 課題内容を理解する→資料収集・アイデア出し→アイデアcheck
	第 2回	身近な社会問題をテーマにした カラー表現(アナログ)	玄光社主催チョイス大賞展について アイデアcheck→原寸ラフ(スケッチ制作)
	第 3回	A3イラストボード(1mm厚)	制作(各自イラストボード・画材持参)
	第 4回	中崎町店舗壁画プロジェクト	[中崎町店舗壁画プロジェクト] 下書き
	第 5回		[中崎町店舗壁画プロジェクト] 壁画制作
	第 6回		[中崎町店舗壁画プロジェクト] 壁画制作〔完成予定〕
	第 7回	CDジャケット illustration	課題解説→資料収集→アイデアまとめ 合評
	第 8回		Rough_check
	第 9回		原画制作
	第10回		原画制作
	第11回	CD Jacket Design	原画制作 UP
	第12回		データ制作
	第13回		①写真を元にしたCDジャケットデザイン データ制作
	第14回		②デザインイラスト表現実習で仕上げた 原画を使用したCDジャケットデザイン データ制作
	第15回		データ制作→提出
後期	第 1回	テーマ課題 Visual illustration 環境問題(海洋海洋プラスチック) カラー表現(アナログ) B3ベニアパネル	課題内容を理解する→資料収集・アイデア出し 卒業生の作品紹介
	第 2回		アイデアcheck→データ制作
	第 3回		データ制作
	第 4回		データ制作
	第 5回		データ制作→提出
	第 6回	地域活性PROJECT課題 Visual illust	合評→次の課題へ Rough_check
	第 7回		Rough_check
	第 8回		大阪北区役所に設置予定の オリジナルクリスマスツリーのための データ制作
	第 9回		オーナメント[イラスト] データ制作→提出
	第10回	卒業制作	作品制作
	第11回		
	第12回		
	第13回		
	第14回		
	第15回		↓

2021年度 講義概要

科目名	デジタルイラスト	年次	： 2 年次通年
担当教員	いのもとまさひろ	時間数	： 120時間
授業概要	ペンタブレット・Photoshop・Illustratorを使用し、デジタルの基礎スキルから応用へ。 イラストレーターの仕事における、イラストの役割、表現、技術を考え、制作する。 実践での使えるイラスト、アイデアを考える力、提案できる力、その中で個性を出す大切さ等の気付き。		
到達目標	自身の作品・作風の、クオリティUPに繋がる、Photoshop・Illustratorのスキルを、基礎から応用へ。		
評価方法	・学び・制作に対する姿勢、作品へ反映させようとする姿勢、成果。 基準 ・応用・感性・技術向上の姿勢、成果。 ・課題の提出期日は必須。 ・授業の出席率。 ・無用なネット利用等NG		
教材・参考文献	課題ごとに配布のPDFと、それに合わせた業界経験上の説明と補足説明等。ペンタブレット。		

学習計画 (授業スケジュール)

期	回数	テーマ	内容・方法
前期	第 1 回	スポーツテーマで、動きのあるキャラクター制作。(AI) … 課題A	自身が選択した競技のキャラクターイラストで、数ポーズ制作。 →競技らしさを表現した動きのあるイラスト。
	第 2 回		→競技している動き以外に、違う視点から捉えた競技らしさを探る。
	第 3 回		
	第 4 回		合評
	第 5 回	装丁画と、ブックデザイン(PS・AI) … 課題B	・用意した既製本に、本の内容を把握し、表紙を飾るイラスト(挿絵的に添える絵)を制作。
	第 6 回		・装丁データ制作の説明と習得。と同時に、上製本・並製本の名称や造りを解説。
	第 7 回		・本の内容をくみつつ表現できているか。ブックカバー制作の過程を知り、印刷物制作のスキルを深める。
	第 8 回		合評
	第 9 回	Digital Mock-Up(PS) … 課題C	自身のイラストを使い、用意したモックアップテンプレート(コップや車)で、製品にイラストを使われる状態を体感してみる。その過程で、Photoshopのさらなるスキルを深める。
	第 10 回		評価としては、完成度の高さ重視ではなく、スマートオブジェクト等のPhotoshopの機能の理解や、自身のイラストが有効に使えているか等が優先。
	第 11 回		合評
	第 12 回	コーポレートキャラクター制作(AI) … 課題D	コーポレートキャラクターの説明にいたる前に、資料なども使用しCIや、VI等の説明や「ロゴマーク」の誤解など、マーケティングに絡む説明も行い、その中にコーポレートキャラクターの需要までを理解する。
	第 13 回		→取り上げる企業の情報収集。 →制作の目的を絞り、制作。
	第 14 回		
	第 15 回		→プレゼン形式の合評。(提案するチカラ)
後期	第 16 回	キャラクターの展開を考え、提案する(PS・AI) … 課題E	課題Dで制作したキャラを、その対象にした企業の販促物などへ展開・提案する。
	第 17 回		→企業テーマにそった、展開を考える。
	第 18 回		→視覚的に伝えられるように、ビジュアル化させる。
	第 19 回		→プレゼン形式の合評。(提案するチカラ)
	第 20 回	Characters ★ Crowd 制作(PS・AI) … 最終課題	無数のオリジナルキャラクターの群衆・集合体(crowd)を制作し、アイデア(ひらめき)・パワー(勢い)・テクニック(技術)を、今持てるチカラ・若さのチカラを存分に表現する、エンターテインメントとして魅せる作品を制作。
	第 21 回		
	第 22 回		・B2(予定)横に1作品の中に、自身の決めたテーマに沿った沢山のキャラクター (予定50~60体)を集合させて「Characters ★ Crowd」シリーズとして制作。
	第 23 回		・IllustratorやPhotoshopを使い、1体ずつ書き溜めていき、それを集合体としてまとめてレイアウトしていく。
	第 24 回		
	第 25 回		・自身の一番好きな、描きたい世界観を持って、そのイメージの中で無数のキャラクターを制作。タイトルや、その世界観や、それに付随する文言も考える。
	第 26 回		・(長い制作期間ということもあり)スケジュール管理することもイラストレーターには必須スキルなので、進捗状況を途中何度かチェックし、その都度クリアしているかも評価に加味する。(チェックを行う日程を事前にアナウンスをする。)
	第 27 回		
	第 28 回		
	第 29 回		・自身で決めたテーマでも、長期的に制作を続けることで辛くもなり、それでも楽しみながら制作し続けられるかという、「描く体力」の必要性も実感してもらう。
	第 30 回		

2021年度 講義概要

科目名	デジタルコンテンツ表現	年次　：　2年次通年	
担当教員	ワクイアキラ	時間数：　　120時間	
授業概要	Illustrator、Photoshop、AfterEffects、ZBrush、Mayaなどのアプリケーションを使って、デジタルコンテンツを制作します。 アプリケーションを複合的に組み合わせてLINEスタンプ、3Dモデル、動画の制作、プロジェクションマッピングなどを通じて、自身の表現について研究し、デジタルコンテンツの可能性を考察する授業です。		
到達目標	特にIllustrator、Photoshopは応用的に使用し、AfterEffectsと連動して動画制作するスキルを習得する。 またZBrushによる彫刻的な3Dモデリングや、Mayaによる3Dアニメーションの基礎的な操作スキルを習得する。		
評価方法・基準	各アプリケーションの基礎的な操作スキルができるか。　課題作品の提出率。　課題作品の完成度。　課題作品の応用力。 課題作品のオリジナリティ。		
教材・参考文献			

授業計画(スケジュール)

前期	第1回	授業説明 LINEスタンプ制作 1	LINEスタンプのアイデア
	第2回	LINEスタンプ制作 2	LINEスタンプのアイデア、下絵制作
	第3回	LINEスタンプ制作 3	LINEスタンプの下絵制作
	第4回	LINEスタンプ制作 4	LINEスタンプのデジタル描画 (illustrator、Photoshop)
	第5回	LINEスタンプ制作 5	LINEスタンプのデジタル描画 (illustrator、Photoshop)
	第6回	ZBrushで3Dキャラクター造形 1	ZBrushの基礎的な操作解説・キャラデザイン ※前回の課題の合評
	第7回	ZBrushで3Dキャラクター造形 2	ZBrushの基礎的な操作とモデリング 1 サブツールと基本ブラシ
	第8回	ZBrushで3Dキャラクター造形 3	ZBrushのモデリング 2 LiveBoolean
	第9回	ZBrushで3Dキャラクター造形 4	ZBrushのモデリング 3 ポリペイントとマテリアル
	第10回	ZBrushで3Dキャラクター造形 5	ZBrushのモデリング 4 レンダリングと画像合成
	第11回	MAYAで3DアニメーションとAR 1	MAYAの基礎的な操作解説 ※前回の課題の合評
	第12回	MAYAで3DアニメーションとAR 2	MAYAのモデリング 1
	第13回	MAYAで3DアニメーションとAR 3	MAYAのモデリング 2 頂点カラーによるペイント
	第14回	MAYAで3DアニメーションとAR 4	MAYAのモデリング 2 アニメーションとグラフエディター
	第15回	MAYAで3DアニメーションとAR 5	ARの基本的な説明とARサービスの活用 ※課題の合評
後期	第1回	AfterEffectsで動画制作 1	プロジェクションマッピングで使用する動画の作成 アイディア
	第2回	AfterEffectsで動画制作 2	プロジェクションマッピングで使用する動画の作成 素材の作成
	第3回	AfterEffectsで動画制作 3	プロジェクションマッピングで使用する動画の作成 動画作成 1
	第4回	AfterEffectsで動画制作 4	プロジェクションマッピングで使用する動画の作成 動画作成 2
	第5回	AfterEffectsで動画制作 5	プロジェクションマッピングで使用する動画の作成 動画作成 3
	第6回	オリジナル作品の制作 1	オリジナルのデジタル作品を制作 1 ※前回の課題の合評
	第7回	オリジナル作品の制作 2	オリジナルのデジタル作品を制作 2
	第8回	オリジナル作品の制作 3	オリジナルのデジタル作品を制作 3
	第9回	オリジナル作品の制作 4	オリジナルのデジタル作品を制作 4
	第10回	卒業制作PR動画の制作 1	アイディア ※前回の課題の合評
	第11回	卒業制作PR動画の制作 2	絵コンテの作成
	第12回	卒業制作PR動画の制作 3	素材の作成
	第13回	卒業制作PR動画の制作 4	タイムラインに沿った動画の編集
	第14回	卒業制作PR動画の制作 5	タイムラインに沿った動画の編集
	第15回	卒業制作PR動画の制作 6	動画のエクスポート

2021年度 講義概要

科目名	イラスト実践演習	年次　：　2年次通年	
担当教員	中森康夫　Yasuo Nakamori	時間数：　　　120時間	
授業概要	この授業では、外部に向けた公募や地域活性化、自分自身のPR活動な目的のある具体的なデザインワークを中心に行います。		
到達目標	・グラフィックソフトを的確に使いこなす事と、目的に合ったデザインが出来る事が目標。		
評価方法・基準	・作品(アイデア・仕上げ)を総合的に評価・制作意欲・出席率		
教材・参考文献・随時画像データでの解説　　　　　使用ソフトillustrator・Photoshop			

授業計画(スケジュール)

授業持参物:ノートPC・筆記用具・課題により各自画材持参

前期	第 1回	飲酒運転撲滅キャンペーン啓発 Goods Design 夏に開催の飲酒運転撲滅キャンペーンで実際に使用する啓発グッズデザイン デジタルデータでの制作	課題内容を理解する→資料収集・アイデア出し
	第 2回		①アイデアcheck→データ制作
	第 3回		②データ制作
	第 4回		③データ制作→提出→納品
	第 5回	中崎町店舗壁画プロジェクト	・壁画制作開始（養生、下地塗り）
	第 6回		・壁画制作②
	第 7回		・壁画制作④
	第 8回		・壁画制作⑥（予備日）＊最終完成期限予定
	第 9回	大阪市消防局「消防出初式」Poster Design 大阪の新春恒例行事のひとつで、大阪消防局の「大阪市消防出初式」は、毎年多くの観客で盛り上がるイベントです。毎年1月にATC(アジア太平洋トレードセンター)前で開催	合評→次の課題へ Rough_check
	第10回		① Rough_check
	第11回		データ制作
	第12回		データ制作
	第13回		データ制作
	第14回	アートボードサイズ(B3saizヨコ)	データ➡提出
	第15回		データ合評
後期	第 1回	地域活性PROJECT課題 Flag Design 実際に梅田の芝田商店街に設置を目的とした街頭フラッグデザイン 12月設置予定 協力団体/芝田商店会・PVC_NEXT (バナーフォーマット有)	課題内容を理解する→資料収集・アイデア出し
	第 2回		アイデアcheck→データ制作
	第 3回		データ制作
	第 4回		データ制作
	第 5回		データ制作→提出→納品
	第 6回	地域活性PROJECT課題 Poster Design 宣伝ポスターの提案	合評→次の課題へ Rough_check
	第 7回		Rough_check
	第 8回		データ制作
	第 9回		データ制作
	第10回		データ➡提出
	第11回		データ合評
	第12回	Portfolio Panel 当校作品展用の自分を紹介するパネル B3サイズ(ポートフォリオフォーマット有)	合評→次の課題へ Rough_check
	第13回		Rough_check
	第14回		データ制作
	第15回		データ制作

クリエイティブ学科
アニメーションコース
2 年
2021 年度 シラバス

2021年度 講義概要

科目名	クロッキー III	年次 : 2年次 通年	
担当教員	浜本 隆司	時間数 : 120時間	
授業概要	1年次で学んだ解剖学を元に、人物クロッキーを進化させる。 人物やモノのかたちを正確に早く捉えることができるようになる。 クロッキー表現の無駄な線を無くし、美しい線で表現出来るようになる。		
到達目標	目に見えるあらゆるものの形を捉えるクロッキー力をつける。／観察力と集中力を高める。		
評価方法・基準	作品評価／課題ごとの目標にどれだけ近づけられたか（個々の達成度） 80% 授業態度（意欲）／作品の完成と提出への責任 20%		
テキスト	授業ごとに担当教員が作成		
参考文献	必要に応じて。		
使用ソフト	特になし		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション	この一年の目標・授業に臨む態度について	
	第2回	床に接する足元を意識するクロッキー	両足の床への接着面、位置関係をつかむ	
	第3回	顔のプロポーション／似顔絵 1	著名人の似顔絵／クラスメイトの似顔絵	
	第4回	髪の毛の表現／似顔絵 2	ヘアースタイルへの意識／クラスメイトの似顔絵	
	第5回	上半身のクロッキー（少人数グループで）	ヘアースタイル・顔を意識した上半身	
	第6回	デッサン人形のクロッキー 1	デッサン人形の形を覚える	
	第7回	デッサン人形のクロッキー 2	デッサン人形の形から人体を捉える	
	第8回	人物俯瞰とあおりのクロッキー		
	第9回	いろいろな陰の表現	ハッチング・シェーディングなどで表現	
	第10回	筋肉を意識したクロッキー 2	筋肉のおさらい	
	第11回	ヌードモデル・クロッキー	男性ヌードモデル	
	第12回	もののクロッキーと静物の構成スケッチ 1	身近にある様々なもののかたちを理解する	
	第13回	もののクロッキーと静物の構成スケッチ 2	もののクロッキー 300 に挑戦	
	第14回	もののクロッキーと静物の構成スケッチ 3	もののクロッキー 300 に挑戦	
	第15回	もののクロッキーと静物の構成スケッチ 4	もののクロッキー 300 に挑戦	
後期	第16回	人物クロッキー		
	第17回	部屋と人物のクロッキー	空間の中の人物 1	
	第18回	風景スケッチ 校外学習	空間の中の人物 2	
	第19回	光の表現 コンテ・色鉛筆	色画用紙にコンテか色鉛筆での表現	
	第20回	ドローイング集の作成 1	ドローイングの作品化 1	
	第21回	ドローイング集の作成 2	ドローイングの作品化 2	
	第22回	ヌードモデル・クロッキー	女性ヌードモデル	
	第23回	人物の動きをクロッキー（ムービング）	人体の動き・身体の流れをつかむ	
	第24回	人物クロッキー		
	第25回	人物コスチューム（色彩） 1	色彩を使っのスケッチ	
	第26回	人物コスチューム（色彩） 2	色彩を使っのスケッチ	
	第27回	最終課題 1		
	第28回	最終課題 2		
	第29回	最終課題 3		
	第30回	最終課題 4		

2021年度 講義概要

科目名	ポートフォリオ	年次 : 2年次前期	
担当教員	端谷 浩成	時間数 : 60時間	
授業概要	就職活動用のポートフォリオを作成する。		
到達目標	就職活動の実践		
評価方法・基準	出席数及び課題の提出		
テキスト	なし		
参考文献	なし		
使用ソフト	Powerpoint、Excelなど		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション	授業説明	
	第2回	履歴書演習1	履歴書作成の演習	
	第3回	履歴書演習2	履歴書作成の演習	
	第4回	応募書類演習1	応募書類の演習	
	第5回	応募書類演習2	応募書類の演習	
	第6回	面接演習1	面接の演習	
	第7回	面接演習2	面接の演習	
	第8回	ポートフォリオ作成実習1	ポートフォリオの制作	
	第9回	ポートフォリオ作成実習2	ポートフォリオの制作	
	第10回	ポートフォリオ作成実習3	ポートフォリオの制作	
	第11回	ポートフォリオ作成実習4	ポートフォリオの制作	
	第12回	ポートフォリオ作成実習5	ポートフォリオの制作	
	第13回	ポートフォリオ作成実習6	ポートフォリオの制作	
	第14回	ポートフォリオ作成実習7	ポートフォリオの制作	
	第15回	ポートフォリオ作成実習8	ポートフォリオの制作	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2021年度 講義概要

科目名	アニメーション技法	年次 : 2年次通年	
担当教員	市ノ川 聡	時間数 : 120時間	
授業概要	実践的な課題設定のもとで、「速度変化」「軌道」「変形」といった動きの要素を1年時よりさらに掘り下げて学ぶ。 後期は卒業制作に沿った個別の技術指導を行う。		
到達目標	卒業制作において実践的技法を用いたアニメーション付けを行う		
評価方法・基準	出席率、課題提出、授業態度を総合して評価する		
テキスト	適時配布する		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	動画中割実践基礎(軌道・詰め・線割・タップ割等)	現場の仕様に準じた素材を用いた中割練習	
	第2回	↓	↓	
	第3回	↓	↓	
	第4回	↓	↓	
	第5回	レイアウト制作基礎(カメラワークやパースペクティブなど)	現場の仕様に準じた素材を用いたレイアウト制作練習	
	第6回	↓	↓	
	第7回	↓	↓	
	第8回	↓	↓	
	第9回	作画実践演習1(人物の動き)	現場の仕様に準じた素材を用いた中割練習	
	第10回	↓	↓	
	第11回	↓	↓	
	第12回	作画実践演習2(自然現象・流体の動きなど)	現場の仕様に準じた素材を用いた中割練習	
	第13回	↓	↓	
	第14回	作画実践演習3(エフェクト・動物など)	現場の仕様に準じた素材を用いた中割練習	
	第15回	↓	↓	
後期	第16回	卒業制作・プロダクション工程の進行指導	レイアウトチェック	
	第17回	↓	↓	
	第18回	↓	↓	
	第19回	↓	↓	
	第20回	↓	原画チェック	
	第21回	↓	↓	
	第22回	↓	↓	
	第23回	↓	↓	
	第24回	↓	動画チェック	
	第25回	↓	↓	
	第26回	↓	↓	
	第27回	↓	↓	
	第28回	↓	リテイク	
	第29回	↓	↓	
	第30回	↓	↓	

2021年度 講義概要

科目名	イラストレーション	年次 : 2年次通年	
担当教員	西村 大志	時間数 : 120時間	
授業概要	卒業制作における様々なビジュアルの制作とクオリティアップを図るための指導を行う。		
到達目標	卒業制作の完成		
評価方法・基準	出席率、課題提出、授業態度を総合して評価する		
テキスト	適時データで配布する		
参考文献			
使用ソフト	CLIP STUDIO PAINT EX / Photoshop / Illustratorなど		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	等身とバランスを意識する	キャラクターを描くためのバランスのとり方等	
	第2回	↓	提出	
	第3回	立体的に描く	単純な形から立体的にキャラクターの素体を描く	
	第4回	↓	提出	
	第5回	背景の基礎	背景の基礎理解と簡易的な背景素材の制作	
	第6回	↓	提出	
	第7回	イメージボード(コンセプトイラスト)	アニメーションの構想を固めていくためのスケッチ等	
	第8回	↓	資料収集、メインビジュアル(企画書表紙用)等の作成	
	第9回	↓	作中のシーンを想定したイラスト(スケッチ)数点	
	第10回	↓	提出	
	第11回	キャラクター設定画制作	登場キャラクターのデザインコンセプト検討	
	第12回	↓	三面図の作成、表情集の作成	
	第13回	↓	デザイン修正、対比表、色見本(三面図)作成	
	第14回	↓	アニメーションを想定したイメージカット制作	
	第15回	↓	提出	
後期	第16回	背景メインのイラスト制作	卒業制作の中で背景中心のカットを選んで仕上げる	
	第17回	↓	↓	
	第18回	↓	↓	
	第19回	↓	提出	
	第20回	卒業制作展示用ポスター等展示物制作	卒業制作作品をPRするポスターのデザインプランニング	
	第21回	↓	↓	
	第22回	↓	メインイラスト制作	
	第23回	↓	↓	
	第24回	↓	↓	
	第25回	卒業制作作品ロゴデザイン	アニメーション作品中で使用するタイトルロゴ等のデザイン	
	第26回	↓	↓	
	第27回	↓	Illustratorでのロゴ等素材の仕上	
	第28回	↓	↓	
	第29回	↓	Illustratorでのポスター仕上	
	第30回	↓	提出	

2021年度 講義概要

科目名	制作実習Ⅱ	年次 : 2年次 通年	
担当教員	谷口 龍彦	時間数 : 120時間	
授業概要	前期: 色々な、アニメーションのジャンルに接し、その可能性知る。また、それによって卒業制作の参考や、卒業後のアニメーションとの関わり方を考える。 後期: 主に卒業制作の作業。		
到達目標	卒業制作の完成。		
評価方法・基準	卒業制作の内容および完成度。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	卒業制作について。アニメーション色々①	卒業制作について。アニメーション色々「長編」	
	第2回	アニメーション色々②	アニメーション色々「長編」	
	第3回	アニメーション色々③	アニメーション色々「長編」	
	第4回	アニメーション色々④	アニメーション色々「短編」	
	第5回	アニメーション色々⑤	アニメーション色々「短編」	
	第6回	アニメーション色々⑥	アニメーション色々「ストップモーションアニメ」	
	第7回	アニメーション色々⑦	アニメーション色々「ストップモーションアニメ」	
	第8回	アニメーション色々⑧	アニメーション色々「その他」	
	第9回	卒業制作。	企画の確認	
	第10回	卒業制作。		
	第11回	卒業制作。		
	第12回	卒業制作。		
	第13回	卒業制作。		
	第14回	卒業制作。		
	第15回	卒業制作。		
後期	第16回	卒業制作。	スケジュール確認。	
	第17回	卒業制作。		
	第18回	卒業制作。		
	第19回	卒業制作。		
	第20回	卒業制作。		
	第21回	卒業制作。		
	第22回	卒業制作。		
	第23回	卒業制作。		
	第24回	卒業制作。		
	第25回	卒業制作。		
	第26回	卒業制作。		
	第27回	卒業制作。		
	第28回	卒業制作。		
	第29回	卒業制作。		
	第30回	卒業制作。		

2021年度 講義概要

科目名	CGアニメーション		年次 : 2年次通年	
担当教員	中村成吾		時間数 : 120時間	
授業概要	3DCGの基本から学び制作の技術の幅を向上させる。			
到達目標	3Dに慣れ、就職活動に生きる作品づくりが出来る様になる。			
評価方法・基準	授業の理解度、課題提出日の厳守、課題のクオリティ			
テキスト	適宜配布します。			
参考文献				
使用ソフト	Maya3D			
授業計画				
期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	アニメーション基本（セットキー、グラフエディター）	ボールの動きをアニメーションする	
	第2回	↓		
	第3回	簡単なキャラクターを歩かせる。	レゴキャラクターを歩かせる。	
	第4回	↓		
	第5回	↓		
	第6回	歩くアニメーション完了		
	第7回			
	第8回	簡易キャラクターで短編のアニメを作る	絵コンテを描き、簡単な短編動画作成	
	第9回	↓		
	第10回	↓		
	第11回	↓		
	第12回	↓		
	第13回	↓		
	第14回	↓		
	第15回	短編動画完了		
後期	第16回	ライティング	ライトの基本を学び、室内のライティングをする。	
	第17回	↓		
	第18回	↓		
	第19回	ライティング完了		
	第20回	ポーン初級	手をモデリングし、ポーンを入れてアニメーションする	
	第21回	↓		
	第22回	↓		
	第23回	初級完了		
	第24回	ポーン中級	ドローイングドールにポーン入れ歩かせる	
	第25回	↓		
	第26回	↓		
	第27回	中級完了		
	第28回	ポーン上級	自動でポーン入れ、アニメーションする	
	第29回	↓		
	第30回	↓		

2021年度 講義概要

科目名	映像編集	年次 : 2年次後期	
担当教員	高間浩史	時間数 : 60時間	
授業概要	卒業制作について、主に撮影・編集工程の指導を行う。 学生のニーズに合わせてサポートする。		
到達目標	卒業制作の完成		
評価方法・基準	出席率、課題提出、授業態度を総合して評価する		
テキスト	適時配布する		
参考文献			
使用ソフト	Adobe After Effects /Premiere など		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	After Effectsの応用表現	練習素材を用いた演習を行う	
	第2回	↓	↓	
	第3回	↓	↓	
	第4回	↓	↓	
	第5回	卒業制作OP/ED制作	タイトル&エンドロール等のアニメーション制作	
	第6回	↓	↓	
	第7回	↓	↓	
	第8回	↓	↓	
	第9回	卒業制作・撮影	各自の作品に合わせた撮影手法を指導	
	第10回	↓	↓	
	第11回	↓	↓	
	第12回	↓	追加エフェクト指導	
	第13回	↓	↓	
	第14回	卒業制作・編集	ダビング等の最終調整を行う	
	第15回	↓	↓	

2021年度 講義概要

科目名	映像効果	年次 : 2年次前期	
担当教員	高間浩史	時間数 : 60時間	
授業概要	商業アニメーションの画面作りで使われるエフェクト制作の基本を、演習を通じて学習する。		
到達目標	AfterEffectsを使用してアニメーション撮影で使用される基本エフェクトを作成できるようになる		
評価方法・基準	出席率、課題提出、授業態度を総合して評価する		
テキスト	AfterEffects for アニメーション [CC対応改訂版] 大平幸輝 (著)		
参考文献			
使用ソフト	Adobe After Effects等		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	カメラワーク	PAN、TU・TB、follow、画面動、マルチなど	
	第2回	↓	練習素材を用いた撮影実習	
	第3回	↓	↓	
	第4回	フィルター	ノイズ、ディフュージョン、フレアなど	
	第5回	↓	練習素材を用いた撮影実習	
	第6回	↓	↓	
	第7回	シミュレーション	パーティクル、3Dカメラなど	
	第8回	↓	練習素材を用いた撮影実習	
	第9回	↓	↓	
	第10回	自然物などの表現	水、炎、雨、雷などのエフェクト作成	
	第11回	↓	練習素材を用いた撮影実習	
	第12回	↓	↓	
	第13回	その他のアニメ的表現	モーションパス、エクスプレッションを使用した制御など	
	第14回	↓	練習素材を用いた撮影実習	
	第15回	↓	↓	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2021年度 講義概要

科目名	音響効果	年次 :2年次後期	
担当教員	朝山 浩志	時間数 :60時間	
授業概要	音響に関する基礎知識と実際の現場での作業事例を学ぶ。		
到達目標	作品制作において自分の考えている音響表現ができるようになる。		
評価方法・基準	授業態度25% 出席率25% 課題・作品50%		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	音響制作で知っておくべき基礎知識	音の3要素、作業で使用する機材及びソフトウェア	
	第2回	音響機材について	マイク、ミキサー、エフェクター等	
	第3回	音響作業の進め方	録音・ミックスの基礎	
	第4回	音収録実習	フィールドワークを実際に行ってみる	
	第5回	音編集	フィールドワークで録音したものを編集する	
	第6回	音編集	フィールドワークで録音したものを編集する	
	第7回	効果音について	基本概論	
	第8回	効果音について	基本概論	
	第9回	制作における準備	台本等の読み方及びコンセプトワークの方法	
	第10回	制作実習	卒業制作作業	
	第11回	制作実習	卒業制作作業	
	第12回	制作実習	卒業制作作業	
	第13回	制作実習	卒業制作作業	
	第14回	制作実習	卒業制作作業	
	第15回	制作実習	卒業制作作業	

2021年度 講義概要

科目名	企画シナリオメソッド	年次 : 2年次前期	
担当教員	市ノ川 聡	時間数 : 60時間	
授業概要	卒業制作のプリプロダクションを行う。 企画立案から始め、シナリオ・絵コンテ・各種デザインの設定等を制作する。		
到達目標	卒業制作のプロダクションに入るための準備を完了する。		
評価方法・基準	提出課題、出席率、授業態度などを加味して総合的に評価する		
テキスト	適時配布する		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	制作の流れ	企画～完成までの工程の説明・各セクションの解説	
	第2回	企画制作練習	模倣的な企画を想定した企画書を作成し、企画書制作の要点を学習する。	
	第3回	↓	↓	
	第4回	卒業制作・企画立案	コンセプト・テーマ・視聴ターゲットなど、どんな作品を作るのか企画概要を固める	
	第5回	↓	↓	
	第6回	プロットの作成	ストーリーの概要を作成する	
	第7回	イメージボードの作成	作品の完成イメージをスケッチで何点か制作し、より具体化していく。また動画のサンプルカットも作成	
	第8回	↓	↓	
	第9回	シナリオ制作	箱書きを使ってシナリオを組み立てる	
	第10回	↓	↓	
	第11回	絵コンテ・設定制作	ハコ書きを元に絵コンテで映像を設計していく。同時にキャラクターや美術設定も作成する	
	第12回	↓	↓	
	第13回	↓	※絵コンテが未完成の場合、夏季休暇を使用して絵コンテ・設定を完成させる	
	第14回	↓	ビデオコンテ作成	
	第15回	作画打ち合わせ	プロダクションを開始するにあたってのミーティング	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2021年度 講義概要

科目名	演出実習	年次 :2年次後期	
担当教員	市ノ川 聡	時間数 : 60時間	
授業概要	卒業制作においてのプロダクションの進行と講義を交えての演出面のサポートを行う。 制作過程の各セッションでの演出の考え方を学ぶ。		
到達目標	卒業制作の完成		
評価方法・基準	出席率、課題提出、授業態度を総合して評価する		
テキスト	適時配布する		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	卒業制作・レイアウト制作の検討	演出意図を伝えるための画面構成、イマジナリーライン、カットの連続性などのチェック	
	第2回	↓	↓	
	第3回	↓	↓	
	第4回	↓	↓	
	第5回	卒業制作・原画	キャラクター等の演技のチェックとリテイク	
	第6回	↓	↓	
	第7回	↓	↓	
	第8回	↓	↓	
	第9回	卒業制作・動画仕上げ・背景制作など	動画のチェックとリテイク	
	第10回	↓	↓	
	第11回	↓	↓	
	第12回	卒業制作・撮影	撮影チェックとリテイク	
	第13回	↓	↓	
	第14回	ブラッシュアップ	カットティングとリテイク	
	第15回	↓	↓	

クリエイティブ学科
ゲームコース
2 年
2021 年度 シラバス

2021年度 講義概要

科目名	UIデザイン	年次 : 2年次 前期	
担当教員	石原 志保美	時間数 : 60時間(半期)	
授業概要	様々なデバイスの画面デザインにおいて、わかりやすさや使いやすさなどUIの基本的な考え方と設計方法を応用し、UIデザインの実戦へ展開する。AdobeXDを用いたプロトタイプデザインの作成方法を習得する。		
到達目標	UIデザインの目的と役割を理解し、目的にあった実践応用が出来る。AdobeXDの活用		
評価方法・基準	課題および練習課題への取り組み姿勢、課題完成度		
テキスト	PDF資料配布		
参考文献	新版UI GRAPHICS ビー・エヌ・エヌ新社		
使用ソフト	Adobe XD, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	WEBランディングページのUIデザイン1	WEBランディングページの役割	課題1
	第2回	WEBランディングページのUIデザイン2	Adobe XD ホバーステート、アンカーの活用	
	第3回	WEBランディングページのUIデザイン3	Adobe XD マスクを活用したインタラクション表現	
	第4回	WEBランディングページのUIデザイン4	Adobe XD 3D表現を活用する	
	第5回	WEBランディングページのUIデザイン5	Adobe XD クラウドドキュメントの共有機能	
	第6回	UIデザインの実践1 (情報アプリの企画)	直感的に操作できるUIグラフィック1	課題2
	第7回	UIデザインの実践2 (情報アプリの企画・デザイン)	直感的に操作できるUIグラフィック2	
	第8回	UIデザインの実践3 (情報アプリのプロトタイプ制作)	コンテンツと連動したインタラクション演出	
	第9回	UIデザインの実践4 (")	プロトタイプ制作 (起動～基本情報入力～メインコンテンツ)	
	第10回	UIデザインの実践5 (")	"	
	第11回	UIデザインの実践6 (")	"	
	第12回	プロモーションWEBサイトの作成	"	
	第13回	プロモーションWEBサイトの作成	課題2 (情報アプリ) のプロモーションWEBサイト	課題3
	第14回	プロモーションWEBサイトを評価する	"	
	第15回	合評		
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2021年度 講義概要

科目名	企画仕様書 I	年次 : 2年次前期	
担当教員	端谷 浩成	時間数 : 60時間(半期)	
授業概要	1年時に学習した企画書・仕様書の技術を高度化する。 また就職に通用する企画書の作成を行う。		
到達目標	企画書、仕様書の作成		
評価方法・基準	出席数及び課題の提出		
テキスト	なし		
参考文献	なし		
使用ソフト	Powerpoint、Excelなど		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション	授業説明及び1年次の授業内容確認	
	第2回	企画書講習1	基本的な企画書作成のおさらい	
	第3回	企画書講習2	新規企画書の作成	
	第4回	企画書講習3	新規企画書の作成	
	第5回	企画書講習4	新規企画書の作成	
	第6回	企画書講習5	新規企画書の作成	
	第7回	プレゼン講習	作成した企画書をプレゼンする	
	第8回	企画書修正	添削した企画書を修正する	
	第9回	仕様書講習1	仕様書作成の解説	
	第10回	仕様書講習2	仕様書の作成	
	第11回	仕様書講習3	仕様書の作成	
	第12回	仕様書講習4	仕様書の作成	
	第13回	仕様書講習5	仕様書の作成	
	第14回	プレゼン講習	作成した仕様書をプレゼンする	
	第15回	仕様書修正	添削した仕様書を修正する	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2021年度 講義概要

科目名	企画仕様書Ⅱ	年次 : 2年次後期	
担当教員	端谷 浩成	時間数 : 60時間(半期)	
授業概要	企画書・仕様書の技術を完成させる。		
到達目標	企画書、仕様書の作成		
評価方法・基準	出席数及び課題の提出		
テキスト	なし		
参考文献	なし		
使用ソフト	Powerpoint、Excelなど		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	オリエンテーション	授業説明	
	第2回	企画書講習1	高度な企画書作成の解説	
	第3回	企画書講習2	新規企画書の作成	
	第4回	企画書講習3	新規企画書の作成	
	第5回	企画書講習4	新規企画書の作成	
	第6回	企画書講習5	新規企画書の作成	
	第7回	プレゼン講習	作成した企画書をプレゼンする	
	第8回	企画書修正	添削した企画書を修正する	
	第9回	仕様書講習1	高度な仕様書作成の解説	
	第10回	仕様書講習2	仕様書の作成	
	第11回	仕様書講習3	仕様書の作成	
	第12回	仕様書講習4	仕様書の作成	
	第13回	仕様書講習5	仕様書の作成	
	第14回	プレゼン講習	作成した仕様書をプレゼンする	
	第15回	仕様書修正	添削した仕様書を修正する	

2021年度 講義概要

科目名	ゲーム制作実習Ⅱ	年次 : 2年次後期	
担当教員	端谷 浩成	時間数 : 60時間(半期)	
授業概要	卒業制作を行う。		
到達目標	卒業制作の完成		
評価方法・基準	出席数及び課題の提出		
テキスト	なし		
参考文献	なし		
使用ソフト	Powerpoint、Excelなど		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	オリエンテーション	授業説明	
	第2回	卒業制作1	卒業制作の作成	
	第3回	卒業制作2	卒業制作の作成	
	第4回	卒業制作3	卒業制作の作成	
	第5回	卒業制作4	卒業制作の作成	
	第6回	卒業制作5	卒業制作の作成	
	第7回	卒業制作6	卒業制作の作成	
	第8回	卒業制作7	卒業制作の作成	
	第9回	卒業制作8	卒業制作の作成	
	第10回	卒業制作9	卒業制作の作成	
	第11回	卒業制作10	卒業制作の作成	
	第12回	ポスター・説明書制作1	ポスター・説明書制作	
	第13回	ポスター・説明書制作2	ポスター・説明書制作	
	第14回	ポスター・説明書制作3	ポスター・説明書制作	
	第15回	ポスター・説明書制作4	ポスター・説明書制作	

2021年度 講義概要

科目名	ゲーム制作実習Ⅲ	年次：2年次後期	
担当教員	小山賢一	時間数：60時間(半期)	
授業概要	3DゲームをUnityで制作する		
到達目標	オリジナル3Dゲームの完成		
評価方法・基準	新規性とゲームの完成度で評価する		
テキスト	適時プリントを配布する。		
参考文献	なし		
使用ソフト	Unity、Visual Studio Code		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第16回	オリエンテーション	授業計画について 3Dゲームについて	
	第17回	3Dゲームの調査	既存の3Dゲームを調査し、分析する	
	第18回		ジャンルの調査、内容の検証	
	第19回	ゲームシミュレーション	インターフェースシミュレーション	
	第20回	ゲームオブジェクトモデリング	MAYAで3Dモデリング	
	第21回		ポリゴンモデル制作	
	第22回	ステージ制作	背景モデルの制作Ⅰ	
	第23回		背景モデルの制作Ⅱ	
	第24回	UI設計	ゲームデザイン	
	第25回	プログラミング(コーディング)	C#プログラミングⅠ	
	第26回		C#プログラミングⅡ	
	第27回		C#プログラミングⅢ	
	第28回	動作チェック	デバッグ	
	第29回	修正とブラッシュアップ	デバッグを踏まえて修正	
	第30回	完成	公開・総括	

2021年度 講義概要

科目名	Unityプログラミング	年次 : 2年次	
担当教員	小山賢一	時間数 : 120時間(通年)	
授業概要	ゲームプログラミングとしてUnityのC#についてゲーム制作を通して学ぶ。		
到達目標	UnityのC#スクリプトでオリジナルゲームを制作する。		
評価方法・基準	C#スクリプトでゲーム制作を行い、その内容(特にスクリプトの完成度)によって評価する。		
テキスト	適時プリントを配布する。		
参考文献	なし		
使用ソフト	Unity、Visual Studio Code		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション	授業計画について Unityの3Dについて	
	第2回	パズルゲームの企画	既存のゲームを調査し、ゲームを企画する	
	第3回		ジャンルの調査、内容の検証	
	第4回		オリジナルゲームの企画	
	第5回	ゲームシミュレーション	インターフェースシミュレーション	
	第6回		ペーパープロトタイピング	
	第7回	アルゴリズム検討	MAYAで3Dモデリング	
	第8回		ポリゴンモデル制作Ⅰ	
	第9回	テストプログラム	ポリゴンモデル制作Ⅱ	
	第10回		ポリゴンモデル制作Ⅲ	
	第11回	ステージデザイン	UIデザイン制作Ⅰ	
	第12回		UIデザイン制作Ⅱ	
	第13回		UIデザイン制作Ⅲ	
	第14回		UIデザイン制作Ⅳ	
	第15回	プログラム設計	ゲームの要件設定とプログラミング	
後期	第16回	UI設計	ゲームデザインⅠ	
	第17回		ゲームデザインⅡ	
	第18回	コーディング	C#プログラミングⅠ	
	第19回		C#プログラミングⅡ	
	第20回		C#プログラミングⅢ	
	第21回		C#プログラミングⅣ	
	第22回		C#プログラミングⅤ	
	第23回	テスト	プログラムチェックⅠ	
	第24回		プログラムチェックⅡ	
	第25回	動作チェック	デバッグⅠ	
	第26回		デバッグⅡ	
	第27回	修正とブラッシュアップ	デバッグを踏まえて修正Ⅰ	
	第28回		デバッグを踏まえて修正Ⅱ	
	第29回	完成		
	第30回	公開	総括	

2021年度 講義概要

科目名	AR/VR実習	年次 : 2年次後期	
担当教員	小山賢一	時間数 : 60時間(半期)	
授業概要	UnityでAR/VRコンテンツを制作する		
到達目標	AR/VRコンテンツ制作技術の習得		
評価方法・基準	コンテンツ企画の新規性と完成度で評価する		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第16回	オリエンテーション	授業計画について AR/VR技術解説	
	第17回	UnityとAR/VRについて	Unityの対応技術	
	第18回		サンプル検証	
	第19回	コンテンツ企画	調査と企画	
	第20回		企画	
	第21回	プログラム設計	要件設定と構成	
	第22回			
	第23回	デザイン	コンテンツデザイン I	
	第24回	素材制作	制作 I	
	第25回		制作 II	
	第26回	コーディング	C#プログラミング I	
	第27回		C#プログラミング II	
	第28回	動作チェック	デバッグ I	
	第29回	完成	デバッグを踏まえて修正	
	第30回	公開	総括	

2021年度 講義概要

科目名	CG実習	年次 : 2年次通年	
担当教員	西村 大志	時間数 : 120時間	
授業概要	企画、プログラマー: ゲームに関わるイラストやグラフィックへの理解と自習 グラフィッカー: ゲームに関わるイラストやグラフィックへの理解と自習と画力の底上げ		
到達目標	企画、プログラマー: 他人が見て何を描いたか分かるラフスケッチは最低限描けるようになる。 グラフィッカー: キャラクター、アイテムがキレイに描けるレベル。(可能であれば製品レベル)		
評価方法・基準	出席率、課題提出、授業態度を総合して評価する		
テキスト	適時データで配布		
参考文献			
使用ソフト	メイン CLIP STUDIO PAINT EX サブ Photoshop / Illustrator		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	等身とバランスを意識する	キャラクターを描くためのバランスのとり方等	
	第2回	↓	提出	
	第3回	立体的に描く	単純な形から立体的にキャラクターの素体を描く	
	第4回	↓	実習	
	第5回	↓	提出	
	第6回	キャラクターデザイン	キャラクターをデザインする上での発想方法と実習	
	第7回	↓	提出	
	第8回	モンスター等のデザイン	モンスター等をデザインする上での発想方法と実習	
	第9回	↓	提出	
	第10回	アイテム等のデザイン	ゲームに登場するアイテムをデザインする上での発想方法と実習	
	第11回	↓	提出	
	第12回	キャラクター設定画制作	三面図の作成等	
	第13回	↓	実習	
	第14回	↓	実習	
	第15回	↓	提出	
後期	第16回	キャラクター設定画制作	表情差分の作成	
	第17回	↓	実習	
	第18回	↓	実習	
	第19回	↓	ポーズカット作成	
	第20回	↓	実習	
	第21回	↓	実習	
	第22回	↓	デザイン修正、対比表、色見本(三面図)作成	
	第23回	↓	提出	
	第24回	キャラクターのイメージカットイラスト制作	設定画で制作したキャラクターのイメージカットイラスト制作	
	第25回	↓	実習	
	第26回	↓	ラフスケッチ提出	
	第27回	↓	実習	
	第28回	↓	実習	
	第29回	↓	実習	
	第30回	↓	提出	

2021年度 講義概要

科目名	Unity応用	年次 : 2年次前期	
担当教員	小山賢一	時間数 : 60時間(半期)	
授業概要	映像制作ツールとしてUnityを使う技術の習得。		
到達目標	映像制作ツールとしてUnityを使用する技術の習得		
評価方法・基準	Unityを使って映像作品を制作し、制作技術の習得度とその作品に対する評価		
テキスト	適時プリントを配布する。		
参考文献	なし		
使用ソフト	Unity、Visual Studio Code		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション	Unityのアニメーション機能解説	
	第2回	映像企画	ショートムービーの企画	
	第3回	シナリオ	シナリオの制作	
	第4回	絵コンテ	映像化するための絵コンテ	
	第5回	演出	演出技法について	
	第6回	映像デザイン	デザイン画の制作 I	
	第7回		デザイン画の制作 II	
	第8回	素材制作	ビジュアルデザイン I	
	第9回		ビジュアルデザイン II	
	第10回		撮影	
	第11回	Unityの映像制作	操作方法の解説	
	第12回		映像制作 I	
	第13回		映像制作 II	
	第14回	編集	リアルタイムレンダリング	
	第15回	発表会		
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2021年度 講義概要

科目名	3Dモデリング	年次 : 2年次前期	
担当教員	小山賢一	時間数 : 60時間(半期)	
授業概要	1年次の授業を踏まえて、オリジナルデザインによるキャラクターモデリングについて学ぶ。		
到達目標	MAYAを使ってオリジナルキャラクターを制作する		
評価方法・基準	モデリングの習得と表現と完成度を評価する		
テキスト	適時プリントを配布する。		
参考文献	MAYAトレーニングブック		
使用ソフト	MAYA、Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション	ポリゴンモデリングについて	
	第2回	モデリングツール	モデリングツールの復習	
	第3回	キャラクターデザイン	キャラクターの三面図	
	第4回	MAYAでモデリング	デザイン画をもとにモデリング	
	第5回		モデリングⅠ	
	第6回		モデリングⅡ	
	第7回		モデリングⅢ	
	第8回		モデリングⅣ	
	第9回	UV展開		
	第10回	マッピング作成	Photoshopでマッピング画像	
	第11回		Photoshopでマッピング画像	
	第12回		Photoshopでマッピング画像	
	第13回	リギング	スケルトン	
	第14回		スキニング	
	第15回	アニメーションテスト		
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2021年度 講義概要

科目名	3Dアニメーション	年次 : 2年次後期	
担当教員	小山賢一	時間数 : 60時間(半期)	
授業概要	MAYAを使った3Dキャラクターアニメーションの制作技術を習得する。		
到達目標	ゲームや映像で利用できる3Dアニメーションを習得する。		
評価方法・基準	3Dアニメーションの利用技術の習得度を評価する		
テキスト	適時プリントを配布する。		
参考文献	MAYAトレーニングブック		
使用ソフト	MAYA、After Effects		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	オリエンテーション	3Dアニメーションについての知識	
	第2回	アニメーションの基礎	動きについて	
	第3回		時間とフレームのコントロール	
	第4回		キーフレームアニメーション	
	第5回	モーションパスアニメーション	メカの動き	
	第6回		自然の動き	
	第7回	デフォーマーアニメーション	変形アニメーション	
	第8回		エフェクトアニメーション	
	第9回	ダイナミクス	リジッドボディーとソフトボディー	
	第10回		群衆アニメーション	
	第11回			
	第12回	キャラクターアニメーション	3Dモデリングで制作したキャラクターを使って	
	第13回		歩く、走る	
	第14回	レンダリングの基礎	ライト、カメラ	
	第15回	キャラクターアニメーションのレンダリング	総括	

2021年度 講義概要

科目名	職業実践プロジェクト	年次 : 2年次後期	
担当教員	端谷 浩成	時間数 : 60時間(半期)	
授業概要	出版社からの発注を受け、子供向け月刊誌(子供の科学)と共同で、科学を学習するゲームをUnityで制作する。 2グループに分かれて一つのテーマのもとにゲームを制作する。		
到達目標	受注したゲームの完成納品		
評価方法・基準	グループ作業としての協調性。 クライアントの企画に沿った制作 期日内の完成度		
テキスト	なし		
参考文献	なし		
使用ソフト	Unity、MAYA、Photoshopほか		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	オリエンテーション	クライアントの企画説明	
	第2回	グループ編成と役割設定	グループごとの企画会議	
	第3回	制作会議	グループごとの制作会議	
	第4回	デザインとフローチャート	ゲームデザイン	
	第5回	スケジュール調整と制作進行	各自の役割確認とコンセプトの統一	
	第6回	素材制作1	分担作業	
	第7回	素材制作2	分担作業	
	第8回	素材制作3	分担作業	
	第9回	素材制作4	分担作業	
	第10回	仮組み合わせ	クライアントのチェック	
	第11回	デザイン修正	クライアントのチェックを受けて修正	
	第12回	スクリプトチェック	スクリプトの動作チェック	
	第13回	動作確認とデバッグ	デバッグ作業	
	第14回	クライアント提出	クライアントの許可	
	第15回	公開テスト	一般公開	

2021年度 講義概要

科目名	課題研究	年次 : 2年次前期	
担当教員	端谷 浩成	時間数 : 60時間	
授業概要	希望する職種について研究し、就職活動に活かせるポートフォリオを作成する。		
到達目標	ポートフォリオ作成		
評価方法・基準	出席数及び課題の提出		
テキスト	なし		
参考文献	なし		
使用ソフト	Powerpoint、Excelなど		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション	授業説明	
	第2回	職種研究		
	第3回	↓		
	第4回	企業説明会		
	第5回	業界研究	業界に求められる人材	
	第6回	↓		
	第7回	ポートフォリオの素材集めと構成	先輩のポートフォリオ参考	
	第8回	↓	自分のポートフォリオのイメージ作り	
	第9回	ポートフォリオ作成		
	第10回	↓		
	第11回	↓		
	第12回	↓		
	第13回	↓		
	第14回	↓		
	第15回	ポートフォリオ完成		
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2021年度 講義概要

科目名	キャリアデザイン	年次 : 2年次前期	
担当教員	端谷 浩成	時間数 : 60時間	
授業概要	将来、自分がどうなりたいのかをイメージしながら、職業選択と業界研究を行う。そのうえで、自身の履歴書及び応募書類を作成する。また面接試験等で実践できるように、就職活動全般についてシミュレーションを行う。		
到達目標	就職活動の実践		
評価方法・基準	出席数及び課題の提出		
テキスト	なし		
参考文献	なし		
使用ソフト	Powerpoint、Excelなど		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション	授業説明	
	第2回	職業選択		
	第3回	業界研究		
	第4回	求められる人材について調査		
	第5回	履歴書の作成		
	第6回	↓		
	第7回	応募書類の作成(ポートフォリオの進捗等確認)		
	第8回	↓		
	第9回	就職活動の流れについて(シミュレーション)		
	第10回	業界・企業調査		
	第11回	↓		
	第12回	面接等就職活動に必要な知識を実践で学ぶ		
	第13回	就職活動実践		
	第14回	↓		
	第15回	↓		
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

クリエイティブ学科

漫画コース

2 年

2021 年度 講義概要

2021年度 講義概要

科目名	漫画のカメラワーク	2年次前期	
担当教員	梅本昌樹	60時間	
授業概要	一年次の「漫画のカメラワークⅠ」の応用。より高度な画面構成、コマ割りの技法を学ぶ。		
到達目標	画面構成、コマ割りの応用技法の習得。		
評価方法・基準	授業の理解度。出席率。課題の完成度。小テストの成績。		
テキスト	「漫画のカメラワーク」		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	補完	講義	
	第2回	補完	「無音漫画」原稿課題	
	第3回	補完	「無音漫画」原稿課題	
	第4回	方向性、アクションライン	講義	
	第5回	小テスト	ネーム練習	
	第6回	動物作画	作画練習	
	第7回	動物作画	作画練習	
	第8回	方向性、移動	「動物＆移動」原稿課題	
	第9回	方向性、移動	「動物＆移動」原稿課題	
	第10回	方向性、移動	「動物＆移動」原稿課題	
	第11回	映像を漫画化	参考作品鑑賞	
	第12回	映像を漫画化	絵コンテ作成	
	第13回	映像を漫画化	絵コンテからネーム作成	
	第14回	映像を漫画化	「映画のラストシーン」最終課題	
	第15回	映像を漫画化	「映画のラストシーン」最終課題	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2021年度 講義概要

科目名	漫画制作Ⅲ	年次 : 2年次通年	
担当教員	米山美樹・梅本昌樹	時間数 : 120時間	
授業概要	漫画の内容・完成度などプロレベルを意識し、出版社への投稿を前提としたオリジナル漫画作品を制作。課題としては、オリジナル漫画作品2作を制作する。※課題(漫画作品)は「投稿実習Ⅰ・Ⅱ」と共通。		
到達目標	作品を制作する事により、出版社投稿に対する知識と意欲を高めていく。		
評価方法・基準	各自のテーマに基づいた漫画作品における表現力・技術力と完成度。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	漫画作品①(アイデア・ネーム)	1年次の作品を基にカウンセリング	
	第2回	〃	〃	
	第3回	〃	〃	
	第4回	漫画作品①(ネーム)	学生個々に作品指導	
	第5回	〃	〃	
	第6回	漫画作品①(原稿下描き)	〃	
	第7回	〃	〃	
	第8回	〃	〃	
	第9回	〃	〃	
	第10回	漫画作品①(原稿ペン入れ)	〃	
	第11回	〃	〃	
	第12回	〃	〃	
	第13回	〃	〃	
	第14回	漫画作品①(原稿仕上げ)	〃	
	第15回	〃	※作品提出締切／9月13日	
後期	第16回	漫画作品②(アイデア・ネーム)	1作目を基にカウンセリング	
	第17回	漫画作品②(ネーム)	2作目制作開始	
	第18回	〃	〃	
	第19回	漫画作品②(原稿下描き)	〃	
	第20回	〃	〃	
	第21回	〃	〃	
	第22回	漫画作品②(原稿ペン入れ)	〃	
	第23回	〃	〃	
	第24回	〃	〃	
	第25回	〃	〃	
	第26回	漫画作品②(原稿仕上げ)	〃	
	第27回	〃	※卒業制作締切／12月23日	
	第28回	作品展準備	作品集制作等	
	第29回	〃	〃	
	第30回	〃	〃	

2021年度 講義概要

科目名	作画実践	年次 :2年次 通年	
担当教員	米山美樹	時間数 :120時間	
授業概要	前期は服の基本的なデザインについて考えて、薄さ、厚さ、シワなどの描き方を検証していく、また石や樹などの自然物の描き方、光の量や種類によってどんな影がつくのか、などキャラクターだけでない作画を身につけて漫画作品に活かしていく。後期は体型や筋肉、アクションポーズなど1歩踏み込んだキャラクターの描き方について描いていく		
到達目標	細かい部分にも気を配り作画力、漫画力をスキルアップさせていく		
評価方法・基準	新しい事や今まであまり気にしてこなかったことに対してしっかりと対応しようとするか、積極的に取り入れようとするか、授業や課題に対する取り組み方を見ます。出席率		
テキスト	授業の時に配布		
参考文献	特になし		
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	薄いものの描写	紙や布などの薄いもの～葉などの自然物	
	第2回	服(上着)	シャツやジャケットの描き方とシワ	
	第3回	服(ズボン、スカート)	ズボンやスカートの描き方とシワ	
	第4回	課題	服の課題	
	第5回	課題	服の課題	
	第6回	箱を描く	基本形(箱)の描き方と応用を復習する	
	第7回	自然描写 石	石や岩などの自然物表現	
	第8回	自然描写 樹	樹の描き方	
	第9回	課題	自然描写課題	
	第10回	課題	自然描写課題	
	第11回	光と影	光と影の表現方法	
	第12回	課題	光と影課題	
	第13回	課題	光と影課題	
	第14回	課題	光と影課題	
	第15回	筋肉描写	筋肉の基本の描き方	
後期	第16回	体型の描き分け	痩せている太っているの描き分け	
	第17回	年齢別描き分け 子供	幼年期、少年期の描き分け	
	第18回	年齢別描き分け 大人～老人	青年期、中年期、老年期の描き分け	
	第19回	課題	世代の描き分け課題	
	第20回	課題	世代の描き分け課題	
	第21回	課題	世代の描き分け課題	
	第22回	アクションポーズ	殴るポーズでアクションを考える	
	第23回	アクションポーズ	殴られるポーズでアクションを考える	
	第24回	アクションポーズ	殴る殴られるを合わせてシーンを作る	
	第25回	課題	アクションポーズ課題	
	第26回	課題	アクションポーズ課題	
	第27回	課題	アクションポーズ課題	
	第28回	課題	アクションポーズ課題	
	第29回	課題	アクションポーズ課題	
	第30回	課題	アクションポーズ課題	

2021年度 講義概要

科目名	背景描写	年次 : 2年次通年	
担当教員	水田孝彦	時間数 : 120時間	
授業概要	漫画作品における背景処理について、毎回の講義・課題を通じて身につけていく。		
到達目標	説得力のある画面作りを心掛け、原稿の完成度アップを目標とする。		
評価方法・基準	出席率及び課題の提出と評価(細かな背景描写等)		
テキスト	毎回配布するプリント		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	一点透視図法の復習 I	廊下に人物を配置する。	
	第2回	二点透視図法の復習 I	室内に人物を配置する。	
	第3回	三点透視図法の基本(フカン)	〃	
	第4回	〃 (アオリ)	建物を描写する。	
	第5回	小テスト	パースの理解度チェック	
	第6回	透視図法の応用	目線(アイレベル)を斜めに設定する。	
	第7回	モブシーン	複数の人物を配置する。	
	第8回	一点透視図法の復習 II	和室を描写する。	
	第9回	〃	〃	
	第10回	二点透視図法の復習 II	ビル街とペンで表現する雲。	
	第11回	〃	〃	
	第12回	2ページ漫画の制作	トーンで夜景を表現する。	
	第13回	〃	〃	
	第14回	〃	〃	
	第15回	〃	〃	
後期	第16回	描き文字	描き文字を意識した1ページ漫画	
	第17回	〃	〃	
	第18回	机の上の小物	色んな角度で物を配置する。	
	第19回	水の表現 I (雨)	背景と雨の組み合わせ	
	第20回	〃	〃	
	第21回	水の表現 II (海)	ペンとトーンで水面を表現する。	
	第22回	小物の描写(質感)	身近な小物の描写	
	第23回	〃	〃	
	第24回	〃	〃	
	第25回	様々な背景描写	これまでの復習	
	第26回	〃	〃	
	第27回	最終課題	リアルな背景を入れた2ページ漫画	
	第28回	〃	〃	
	第29回	〃	〃	
	第30回	〃	〃	

2021年度 講義概要

科目名	投稿実習Ⅰ・Ⅱ 共通	年次 : 2年次通年	
担当教員	南谷直美・梅本昌樹・津田亜由美	時間数 : 120時間	
授業概要	実習内容は、出版社への投稿を前提とした漫画作品の制作。作品の指導は個人の志向・能力を踏まえた上で、オリジナル漫画作品2作を制作する。(作品制作と共通)		
到達目標	作品を制作する事により、出版社投稿に対する知識と意欲を高めていく。		
評価方法・基準	各自のテーマに基づいた漫画作品における表現力・技術と完成度。作品を通じて作家としての可能性を広げる事が出来たか。※あくまでも参考だが、各漫画雑誌編集部での評価。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	漫画作品①(アイデア・ネーム)	1年次の作品を基にカウンセリング	
	第2回	〃	〃	
	第3回	〃	〃	
	第4回	漫画作品①(ネーム)	学生個々に作品指導	
	第5回	〃	〃	
	第6回	漫画作品①(原稿下描き)	〃	
	第7回	〃	〃	
	第8回	〃	〃	
	第9回	〃	〃	
	第10回	漫画作品①(原稿ペン入れ)	〃	
	第11回	〃	〃	
	第12回	〃	〃	
	第13回	〃	〃	
	第14回	漫画作品①(原稿仕上げ)	〃	
	第15回	〃	※作品提出締切／9月13日	
後期	第16回	漫画作品②(アイデア・ネーム)	1作目を基にカウンセリング	
	第17回	漫画作品②(ネーム)	2作目制作開始	
	第18回	〃	〃	
	第19回	漫画作品②(原稿下描き)	〃	
	第20回	〃	〃	
	第21回	〃	〃	
	第22回	漫画作品②(原稿ペン入れ)	〃	
	第23回	〃	〃	
	第24回	〃	〃	
	第25回	〃	〃	
	第26回	漫画作品②(原稿仕上げ)	〃	
	第27回	〃	※卒業制作締切／12月23日	
	第28回	作品展準備	作品集制作等	
	第29回	〃	〃	
	第30回	〃	〃	

2021年度 講義概要

科目名	デジタルイラスト	年次 : 2年次後期	
担当教員	瀧上和	時間数 : 60時間	
授業概要	デジタル作品ならではの描画方法を学び、カラーのイラスト、漫画を制作する。		
到達目標	一枚絵でも商品に出来るような絵を仕上げる。		
評価方法・基準	出席率が70%未満、課題が提出されない、定められた課題内容に沿って制作を行っていない場合は不合格とする。課題、出席状況、授業態度などを総合的に評価する。		
テキスト	プリント配布、写真集、冊子、雑誌など		
参考文献	CLIP STUDIO参考書、イラスト集など		
使用ソフト	CLIP STUDIO(他印刷するためにPhotoshopなどを使用)		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	デジタルでのカラーイラスト作画方法	基本操作の説明	
	第2回	人物のみのイラスト課題(課題①)	人物のカラーイラスト	
	第3回	*		
	第4回	カラーで意識することの説明	カラーで気を付けることの説明	
	第5回	他人のリクエストに基づいた2キャライラスト(課題②)	自分以外から受けたリクエストでカラーを描く	
	第6回	*		
	第7回	*		
	第8回	カラー漫画制作(課題③)	カラー縦漫画作成	
	第9回	*		
	第10回	*		
	第11回	*		
	第12回	背景込みのカラーイラスト(課題④)	背景も含めたカラーイラストを作成	
	第13回	*		
	第14回	*		
	第15回	*		

2021年度 講義概要

科目名	アナログイラスト	年次 : 二年次前期	
担当教員	黄 愛揚	時間数 : 60	
授業概要	絵具の使い方や色彩の知識、表現方法で、テーマに合わせたイラストを制作する。		
到達目標	色の表現で、世界観と物語性を伝えられるアナログイラストを制作できる。		
評価方法・基準	課題と出席状況を総合的に評価する。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	絵具の特徴や使い方を説明する、色の明暗表現	絵具を自由に使わせて、画材の特性を感じさせる	
	第2回	環境と色	理論説明 果物を描く	サイズB5
	第3回	色彩の心理的な効果	理論説明 キャラによって人物の着色練習	サイズB5
	第4回	*		
	第5回	風景の練習	写真3枚 ラフ→下描き	サイズB5
	第6回	*	着色→仕上げ	
	第7回	人物と背景を合わせ、ストーリー性がある絵を作る	ラフ→下描き	サイズA4
	第8回	*	下描き→トーレス	
	第9回	*	着色	
	第10回	*	仕上げ	
	第11回	漫画作品のカラー表紙or自分が描きたいイラスト	ラフ	サイズB4
	第12回	*	下描き	
	第13回	*	トーレス→着色	
	第14回	*	着色	
	第15回	*	仕上げ	
後期	第16回			
	第17回			
	第18回			
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回			

2021年度 講義概要

科目名	キャラクター造形		年次：2年生(選択)	
担当教員	三浦康男		時間数：60時間	
授業概要	自身の描いた漫画のキャラクターをモチーフに、立体表現を学びます。絵と立体の違いを意識しながら漫画の世界観に基づいた立体的表現を目指します。			
到達目標	自身の作品の世界観に基づいたリアリティーのある立体表現			
評価方法・基準	・出席率 ・授業態度 ・制作意図、目標の理解度 ・完成度 ・課題提出率			
テキスト	随時配布			
参考文献				
使用ソフト				
授業計画				
期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	授業オリエンテーション スケッチ制作(4面図)	平面と立体の違い シチュエーションポーズ決定 芯制作	
	第2回	ラフ造形開始	オイルクレイを使用した造形制作	
	第3回			
	第4回	ラフ造形提出	各部チェック	
	第5回	①本制作(第一段階)	芯制作→焼成粘土を使用した造形	
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回	②本制作(第二段階)	全体焼成完了→磨き作業開始	
	第10回			
	第11回			
	第12回	③塗装	塗料は相談して決める	
	第13回			
	第14回			
	第15回	提出 合評		
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2021年度 講義概要

科目名	漫画プロモーション	年次 : 2年次(選択)	
担当教員	山本由樹	時間数 : 60時間	
授業概要	自己理解を深め自分の強みを見つけ、商業連載、企業案件、PR案件など複数の選択肢を選べる漫画家を育てる授業です。漫画家になる実践的なプロセスを学んでいく授業です。		
到達目標	プロの漫画家として生きていく基盤作り		
評価方法・基準	テーマにそったワークプリントの提出と1～4PのマンガのSNS用漫画提出を評価基準とする		
テキスト	プリント		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	1年後のゴールに向けて	1年で学ぶ事のロードマップとゴールの設定。	
	第2回	自己紹介マンガ	自分を知って貰う為に必要な事をお伝えします。	
	第3回	自己紹介マンガ2	好きで得意なものの組み合わせを探っていきます。	
	第4回	自己紹介マンガ3	自分のPR漫画を作って貰います。	
	第5回	未来を作る1	卒業後にこうありたいと思う自分を想像して漫画にします。	
	第6回	未来を作る2	未来から逆算して仕事に繋げていくアクションプランを作ります。	
	第7回	未来を作る3	//	
	第8回	ネーム分析	読みやすいネームを解説します。ネーム模写をします。	
	第9回	ネーム分析2	//	
	第10回	SNSの活用法1	SNSの活用法を解説します。ワークシートでネタ作りをします。	
	第11回	S N S の活用法2	無理せず描けるテーマを見つけS N S 用のマンガを作ります。	
	第12回	S N S の活用法3	SNSを通じて営業する上での基礎的なコミュニケーション技術を学びます。	
	第13回	S N S の活用法4	編集部や企業相手に通りやすい企画書の作り方を学びます。	
	第14回	SNSの活用法5	広告やマーケティングの理解を深めます。	
	第15回	最終講義	プロとして独り立ちして生きていくのに必要な事をお伝えします	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回		。	
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2021年度 講義概要

科目名	映画と漫画(漫画選択科目)	年次 : 2年次後期	
担当教員	谷口 龍彦	時間数 : 60時間(半期)	
授業概要	「続・漫画のカメラワーク」。日本のストーリーマンガは、多くの表現を映画から学び、そして映画に与えてきました。 今までの授業で、学んできた映像、漫画表現を踏まえた上で、主に映像作品を利用したネーム・トレーニングや課題の制作します。		
到達目標			
評価方法・基準	出席率、提出課題の内容等を総合的に評価。		
テキスト	必要に応じて配布。		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	「何を描くか」 復習①	「何を描くか」「ショットサイズ」	
	第2回	復習②	「ショット構成」「ネーム構成①」	
	第3回	復習③	「イマジナリーライン」「ネーム構成②」	
	第4回	「カットバックについて」	「カットバックについて」映像作品の鑑賞	
	第5回	映像作品の鑑賞		
	第6回	ネーム課題①		
	第7回	映像作品の鑑賞		
	第8回	ネーム課題②		
	第9回	映像作品の鑑賞		
	第10回	ネーム課題③		
	第11回	映像作品の鑑賞		
	第12回	ネーム課題④		
	第13回	最終課題	「男と女」「光と影」「異世界」	
	第14回			
	第15回	最終課題 提出		

コミックアート学科

1 年

2021 年度 講義概要

2021年度 講義概要

科目名	デッサンI	年次 : 1年次 前期	
担当教員	岡村 洋	時間数 : 60時間	
授業概要	デッサンは対象物を出来るだけ正確に描写する能力を身に着けるレッスンです。どんな絵の天才も例外なく自分の腕をデッサンで鍛えてきました。見ている物を極力正確に描写するために必要な事は「構図」「形」「明暗」「固有色」「空間」で、この5つがデッサンの5大要素です。「描く力」は「見る力」が高まることでレベルアップします。そしてそこに「考える」力が入ることで、自らの「創造力」が初めて高められる本来の成長が実現します。共に繰り返し描写しましょう。志さえあれば必ず上達します。		
到達目標	「構図」「形」「明暗」「固有色」「空間」を理解し、的確に描写するための基本技能を身に着ける。時間内に描ききる。		
評価方法・基準	①デッサン課題：「構図」「形」「明暗」「固有色」「空間」の5項目の完成度合いで総合的に評価。 （課題合計得点÷全課題数＝①課題平均点）②授業の取り組み姿勢と出席率にて評価を②平常点として総合的に評価。 【科目評価】は（①×0.7）＋（②×0.3）＝100点満点で算出。		
テキスト	独自制作のLESSONプリント配布など		
参考文献	特になし		
使用ソフト	特になし□		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	導入授業_オリエンテーション	タッチ練習/濃淡3面と陰影。立方体のデッサン	・B3セント×1枚 ・定規カッター他
	第2回	モチーフ_木片1体	立方体の応用+質感表現の工夫。完成提出	・B3セント×1枚 ・鉛筆全種ほか
	第3回	幾何形体_円柱と円錐 計2体	正円の見え方、形体の構造理解と表現。完成提出	同上
	第4回	モチーフ_レンガ+漏斗ジョウゴ 計2体	円錐形の応用と金属質感。注意深く観察。完成提出	同上
	第5回	モチーフ_ガラスビン（ガラス質感）計1体①	円柱・円錐形の応用とガラス質感。	同上
	第6回	モチーフ_ガラスビン（ラベル表現）計1体②	円柱・円錐形の応用とラベル表現。完成提出	
	第7回	幾何形体_球体 1体（台座含む）	球体表現、光源と陰影_表面のタッチ・接地点と影	・B3セント×1枚 ・鉛筆全種ほか
	第8回	モチーフ_ストライプコピー紙+ケン玉	球体の応用/構図構成/紙の質感/机上面のバース時間内に完成	同上
	第9回	調整回	クラスの進行度合い理解度により調整。	
	第10回	モチーフ_ローブ1体 時間内に完成	ローブのよりとリズム、構図/形体/陰影/固有色/空間/質感	・B3セント×1枚 ・鉛筆全種ほか
	第11回	B3セントボード_靴_①	最終課題の取り組み_導入解説、作業開始	セントボード購入
	第12回	B3セントボード_靴_②	ほぼ全体の着手と描き込み_5要素を自覚	
	第13回	B3セントボード_靴_③小合評	前半一旦の完成。後半：合評（各自解説、講師コメント）	
	第14回	B3セントボード_靴_④完成	自身の完成を超える_気付きと成長 完成提出Fixer	デッサン道具
	第15回	B3セントボード_靴_⑤パネル額装/提出	パネル額装 縁テープ水貼り・ビニール仕上げ/提出	前期まとめ/後期デッサンについて
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

科目名	グラフィックデザイン I	年次 : 1年次前期	
担当教員	中森・中原・小山・三浦	時間数 : 60時間	
授業概要	グラフィックデザインの基本として、デザイン作業に必要な文章・写真・イラストやタイポグラフィ的要素の効果的な考え・手法を理解して、表現技術を学びます。 尚、必須AdobeソフトとしてIllustrator、Photoshopの基本操作を通して実習していきます。		
到達目標	商業デザインとアートとしてのビジュアルの違いを理解する。		
評価方法・基準	独創的な発想と表現技術、制作における積極性、使用ソフトの基本操作力 出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上で単位認定		
テキスト	オリジナルテキスト配布		
参考文献	必要に応じて、随時紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator、Photoshop 他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション illustrator 基本操作	授業解説・グラフィックデザインについて	
	第2回	□ illustrator 基本操作	お家ロゴ/宿題合評・illustrator基本操作	短縮授業
	第3回		ボンデライオン・遠隔授業説明	短縮授業
	第4回	■ パーソナルロゴ	課題出題・資料添付⇒確認連絡送信⇒出席	遠隔授業可
	第5回		課題提出フォーム送付⇒確認連絡送信⇒出席	遠隔授業可
	第6回		課題提出フォーム送付⇒デザインラフ提出	遠隔授業可
	第7回	□ illustrator 練習課題	Markトレース_1 check back	
	第8回		■ パーソナルロゴデータ制作	
	第9回		■ パーソナルロゴデータ制作	
	第10回	■ オリジナル名刺	課題提出フォーム送付⇒確認連絡送信⇒出席	遠隔授業可
	第11回	自分のオリジナルイラストを入れた 売り込みに使用出来る事を想定したデザイン	課題提出フォーム送付⇒デザインラフ提出 check	遠隔授業可
	第12回		check⇒名刺デザインフォーマット作成⇒課題制作	
	第13回		オリジナルイラスト制作	
	第14回		名刺データ制作⇒データ提出	
	第15回		名刺合評⇒プリントデータ配布⇒トンボでカット⇒提出	
後期	第16回			
	第17回			
	第18回			
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回			

科目名	イラスト作画基礎 I	年次 : 1年次前期	
担当教員	蘇 忠男	時間数 : 60時間	
授業概要	コミックアートにおいての線画の大事さを知り、線画の使い方を身に付けてレベルアップを図る。間違いのない人体デッサンでの描写力を鍛えあげて商業的にはもちろん、コミックアーティスト(絵師)としても力を発揮できるように作品作りに励む。テーマや企画に沿ったキャラクター作り。商品化(便箋・ポストカード・缶バッジ・衣類プリンティングなど)にも活用。		
到達目標	デジタルやアナログで作品作りでポートフォリオでの活用を描くを目指す。		
評価方法・基準	①出席率70%以上、②作品提出率100%③作品の完成度④応用課題の遂行能力。		
テキスト	プリント配布。		
参考文献	poppick, 季刊S,季刊ss		
使用画材	アナログ画材全般、クリスタ、Photoshop、メディバン、アイリス等。自由画材。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	アナログのペン入れ	線画を使い決めポーズのキャラ制作	
	第2回		アナログのデジタル化(スキャン使い)	
	第3回			↓
	第4回	擬人化キャラクター制作(ケモ度)	キャラの雰囲気が一番出せる作品に!	
	第5回			
	第6回			↓
	第7回			
	第8回	自然や物を描く(UI、背景)	※ここからは背景付きの作品に。	
	第9回			↓
	第10回			
	第11回			
	第12回	イメージ背景	コミックアートの投稿	
	第13回	ストーリーコミック(夏休み課題)	※webtoonの投稿。	
	第14回			
	第15回			↓
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

科目名	キャラクターデザイン	年次 : 1年次前期	
担当教員	中山夏希、竹岡美咲	時間数 : 60時間	
授業概要	体や表情の基礎的なバランスを学びながら、魅力的なポージングやデザインのキャラクターを制作できるようになることを目指します。		
到達目標	自然な動きや魅力的なデザインのキャラクターを制作する		
評価方法・基準	・ 授業を通じたスキルアップへの取り組み姿勢 ・ 課題の内容に沿った制作が出来ているか ・ フィニッシュワークの水準		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	CLIPSTUDIO		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	表情練習①	かわいい、かっこいいの表情を練習する	
	第2回	表情練習②	①で練習したことを生かし喜怒哀楽を制作	
	第3回	ポーズ練習①	参考資料を見ながらポーズの練習をする	
	第4回	ポーズ練習②		
	第5回	ポーズ練習③		
	第6回	キャラデザ練習①	表情、顔回りを中心としたデザインの制作	
	第7回	キャラデザ練習②	①で作ったキャラクターの動きを制作	
	第8回	キャラデザ練習③		
	第9回	キャラデザ練習④		
	第10回	キャラデザ練習⑤		
	第11回	キャラデザ練習応用	練習でしたことを生かし立ち絵、表情差分の作成	
	第12回	キャラデザ練習応用		
	第13回	キャラデザ練習応用		
	第14回	キャラデザ練習応用		
	第15回	キャラデザ練習応用		
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2021年度 講義概要

科目名	デジタルイラストレーションI	年次 : 1年次前期	
担当教員	笹川淳平	時間数 : 60時間	
授業概要	デジタルソフトの基礎知識を学んでデジタルでの描画作業に慣れながら、描ける物を増やして表現の幅を広げる切っ掛けとする。		
到達目標	デジタルでの描画に慣れ、キャラクター以外の物も描けるようになる。		
評価方法・基準	提出作品(80%) 授業への取り組み(20%)		
テキスト	適時プリントやデータを配布。		
参考文献	担当教員の絵。教材データ。各パソコンでのインターネット検索。		
使用ソフト	Photoshop(推奨)、クリップスタジオ		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	線画と塗分け①	オリジナルキャラクターをデザインしラフを作る	
	第2回	線画と塗分け②	線画を描く	
	第3回	線画と塗分け③	線画を描く	
	第4回	線画と塗分け④	色を塗り提出	
	第5回	厚塗りイラスト①	オリジナルキャラクターをデザインしラフを作る	
	第6回	厚塗りイラスト②	作画作業	
	第7回	厚塗りイラスト③	提出	
	第8回	背景に建物のあるイラスト①	パースの説明と練習課題	
	第9回	背景に建物のあるイラスト②	オリジナルの建物を考えてラフを作る	
	第10回	背景に建物のあるイラスト③	作画作業	
	第11回	背景に建物のあるイラスト④	作画作業	
	第12回	背景に建物のあるイラスト⑤	作画作業	
	第13回	背景に建物のあるイラスト⑥	作画作業	
	第14回	背景に建物のあるイラスト⑦ 夏休み宿題①	作画作業	
	第15回	背景に建物のあるイラスト⑧ 夏休み宿題②	夏休みの課題と合わせて提出	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2021年度 講義概要

科目名	アナログイラストレーションⅠ	年次 : 1年次前期	
担当教員	越智 夏実	時間数 : 60時間	
授業概要	筆を取り紙に線を引きデジタルイラストのような、アンドウの無い世界で一枚のイラストを仕上げるプロセスを指導する。 アナログイラストを描く事により、自分の強みと弱み、作家性や個性などの発掘を目標とし、さらにアナログの世界では重要視される「表現力」を研磨していく。		
到達目標	作家性や個性の発掘、表現力の強化		
評価方法・基準	・ 作品の完成度、発想の新しさ ・ 授業への取り組み態度 ・ 提出期限を守れているか 等		
テキスト	授業毎に担当教員より配布		
参考文献			
使用ソフト	鉛筆、ミリペン、色鉛筆、透明水彩、アクリルガッシュ、水彩紙 等のアナログ画材全般		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	自己紹介、練習課題1：線画の作成	ポストカードサイズの紙に線画を作成する	
	第2回	練習課題2：線画を塗る	前回製作した線画に色を塗る(画材自由)	
	第3回	練習課題3：アクリル絵の具を知る	アクリル絵の具を使用しモチーフをスケッチする	
	第4回	課題1：画材を知る	A4サイズの紙に画材を3種以上使用し作品を描く	
	第5回	↓		
	第6回	↓		
	第7回	課題2：タイトルから作品を描く	決められたタイトルから作品を描く	
	第8回	↓		
	第9回	↓		
	第10回	↓		
	第11回	課題3：言葉から作品を考える	名言、格言、歌詞から発想し作品を描く	
	第12回	↓		
	第13回	↓		
	第14回	↓		
	第15回	↓		
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

科目名	セルフプロデュースⅠ	年次　：1年次前期	
担当教員	加地・竹岡	時間数　：60時間	
授業概要	卒業後を念頭に置きながら、自らが目指す方向性を検討する機会とし、一方で必要とされる準備について無理のない範囲で対応し、最終的には作品集（ポートフォリオ）を作成することを目指す。		
到達目標	ポートフォリオの完成		
評価方法・基準	・出席率・授業の取り組み姿勢・課題の完成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	課題1　1枚絵の作成	企画書の作成	カウンセリング
	第2回		ラフチェック	カウンセリング
	第3回		制作	カウンセリング
	第4回		制作	カウンセリング
	第5回		制作・提出	カウンセリング
	第6回	課題2　自己分析	自己分析シート作成	
	第7回		自己PRシートの制作	
	第8回		先生にプレゼンテーション	
	第9回		先生にプレゼンテーション	
	第10回	課題3　3面図・4面図制作	キャラクター3面図・武器/乗り物4面図制作	
	第11回		制作	
	第12回		制作	
	第13回		制作	
	第14回	課題4　業界講座	進路に向けての実践的な講義	
	第15回		進路に向けての実践的な講義	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			カウンセリング
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2021年度 講義概要

科目名	イラスト表現演習	年次：1年次前期	
担当教員	吉坂、阪口	時間数：60時間	
授業概要	「見る側に伝えたいことがしっかり伝わるイラスト」を制作するためには、ストーリー・物語などキャラクターや世界観設定をしっかり組み立てたうえで、キャラクター表現、画面構成をする必要があります。・好きなものを描きたい、可愛いものを表現したいという単純な発想からのイラスト制作も決して間違いではありませんが、この授業ではしっかり絵の説明ができるためのストーリー作りの方法論を、『絵本制作』の演習を通じて理解し、イラスト制作に活用していただきます。		
到達目標	・しっかりとした設定を伴った連続する作品を作れること。（テーマや世界観についてしっかり語れること）		
評価方法・基準	・学習した絵本の作り方（物語の展開）、プロセスにそって作品を作っているか。		
テキスト	担当講師が適宜配布します。		
参考文献			
使用ソフト	鉛筆、ミリペン、水彩、アクリルなどのアナログ画材及び、専用紙など（iPad所持者はiPadでのデジタル制作も認めます）		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	課題0 絵本のキャラクター作成	キャラクター設定・作成 キャラクターシートの作成。	
	第2回	課題0 絵本制作『絵本とは』講義／ストーリー展開・絵とことばの役割	アイデアシート・ミニラフシート作成	
	第3回	課題① 2画面絵本、ミニラフ制作。作画	テーマ設定、原画制作＋ことば B5×2画面分	
	第4回	課題① 2画面絵本、作画	原画制作＋ことば B5×2画面分	
	第5回	課題① 2画面絵本、作画	原画制作＋ことば B5×2画面分	
	第6回	課題① 2画面絵本、データ提出	※テーマごとにまとめて製本	
	第7回	課題② 4画面絵本、講義。ミニラフ制作	テーマに沿って、アイデアシート・ミニラフシート作成	
	第8回	課題② 4画面絵本、作画	原画制作＋ことば A4×4画面分	
	第9回	課題② 4画面絵本、作画	原画制作＋ことば A4×4画面分	
	第10回	課題② 4画面絵本、作画	原画制作＋ことば A4×4画面分	
	第11回	課題② 4画面絵本、簡易製本、完成	絵本完成、提出。	
	第12回	課題③ 4画面折本制作	※折本作り 決められたテーマで、ミニラフシート作成	
	第13回	課題③ 4画面折本制作	作画	
	第14回	課題③ 4画面折本制作	作画～完成	
	第15回	課題③ 4画面折本制作	提出、合評	
後期	第16回			
	第17回			
	第18回			
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			

2021年度 講義概要

科目名	デッサンII	年次：1年次 後期	
担当教員	岡村 洋	時間数：60時間	
授業概要	デッサンは対象物を出来るだけ正確に描写する能力を身に着けるレッスンです。どんな絵の天才も例外なく自分の腕をデッサンで鍛えてきました。見ている物を極力正確に描写するために必要な事は「構図」「形」「明暗」「固有色」「空間」で、この5つがデッサンの5大要素です。「描く力」は「見る力」が高まることでレベルアップします。そしてそこに「考える」力が入ることで、自らの「創造力」が初めて高められる本来の成長が実現します。共に繰り返し描写しましょう。志さえあれば必ず上達します。		
到達目標	「構図」「形」「明暗」「固有色」「空間」を理解し、的確に描写するための基本技能を身に着ける。時間内に描ききる。		
評価方法・基準	①デッサン課題：「構図」「形」「明暗」「固有色」「空間」の5項目の完成度合いで総合的に評価。 （課題合計得点÷全課題数＝①課題平均点）②授業の取り組み姿勢と出席率にて評価を②平常点として総合的に評価。 【科目評価】は（①×0.7）＋（②×0.3）＝100点満点で算出。		
テキスト	独自制作のレスンプリント配布など		
参考文献	特になし		
使用ソフト	特になし□		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	デッサン①モチーフ未定	一見面倒なモチーフに対する作業。	パネル購入/説明
	第2回	デッサン②/B3パネル購入/水張り	パネルデッサンの準備/デッサン完成提出	箱の配布/次回説明
	第3回	最終課題 モチーフ制作 箱詰め/デッサン始め	最終課題「箱へ」説明/持参モチーフ箱詰め/デッサン始め①	構成モチーフ持参
	第4回	最終課題「箱詰め自分のお気に入り」①	デッサン始め②既定サイズの奥行き、見え方解説	デッサン開始
	第5回	最終課題「箱詰め自分のお気に入り」②	個別作業。個別にアドバイス。気付き優先の授業。	デッサン道具
	第6回	最終課題「箱詰め自分のお気に入り」③	同上	同上
	第7回	最終課題「箱詰め自分のお気に入り」④	同上	同上
	第8回	最終課題「箱詰め自分のお気に入り」⑤	同上	同上
	第9回	最終課題「箱詰め自分のお気に入り」⑥	同上	同上
	第10回	最終課題「箱詰め自分のお気に入り」⑦	同上	同上
	第11回	最終課題「箱詰め自分のお気に入り」⑧完成	完成/未完成者は冬休みの宿題。合評に向けて。	同上
	第12回	最終課題「箱詰め自分のお気に入り」⑨合評	合評/各自デッサンを説明発表/講師コメント	
	第13回	3時間デッサン	3時間で1枚のデッサンを完成/作業スピードの回復	デッサン道具
	第14回	調整回	クラスの進行度合い理解度により調整。	
	第15回	最終課題「箱詰め」パネル額装/完成提出/総括授業	パネル縁テープ・ビニール仕上げ完成提出/総括授業	カッター/ハサミ

科目名	グラフィックデザイン II	年次 : 1年次後期	
担当教員	中森・中原・小山・三浦	時間数 : 60時間	
授業概要	グラフィックデザインの基本として、デザイン作業に必要な文章・写真・イラストやタイポグラフィ的要素の効果的な考え・手法を理解して、表現技術を学びます。 尚、必須AdobeソフトとしてIllustrator、Photoshopの基本操作を通して実習していきます。		
到達目標	商業デザインとアートとしてのビジュアルの違いを理解する。		
評価方法・基準	独創的な発想と表現技術、制作における積極性、使用ソフトの基本操作力 出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上で単位認定		
テキスト	オリジナルテキスト配布		
参考文献	必要に応じて、随時紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator、Photoshop 他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第16回	□ Photoshop 練習	■ Photoshop、解像度、データ形式について	
	第17回		操作:画像の扱い、画像加工、合成	
	第18回	■ 赤十字ポスターデザイン	企画コンセプトワーク	
	第19回		課題提出フォーム送付⇒確認連絡送信⇒出席	遠隔授業可
	第20回		課題提出フォーム送付⇒デザインラフ提出 check	遠隔授業可
	第21回		イラスト作成	
	第22回		デザイン制作	
	第23回		入稿データ作成	
	第24回		提出、合評	
	第25回	■ ミニ画集の制作	課題提出フォーム送付⇒確認連絡送信⇒出席	遠隔授業可
	第26回		課題提出フォーム送付⇒デザインラフ提出	遠隔授業可
	第27回		デザイン制作	
	第28回		デザイン制作	
	第29回		入稿データ作成	
	第30回		合評 商業デザインとアートの違いを再確認	

科目名	イラスト作画基礎Ⅱ	年次　：1年次後期	
担当教員	蘇　忠男	時間数　：60時間	
授業概要	コミックアートにおいての線画の大事さを知り、線画の使い方を身に付けてレベルアップを図る。間違いのない人体デッサンでの描写力を鍛えあげて商業的にはもちろん、コミックアーティスト(絵師)としても力を発揮できるように作品作りに励む。テーマや企画に沿ったキャラクター作り。商品化(便箋・ポスカ・缶バッジ・衣類プリンティングなど)にも活用。		
到達目標	デジタルやアナログで作品作りでポートフォリオでの活用を描く目指す。		
評価方法・基準	①出席率70%以上、②作品提出率100%③作品の完成度④応用課題の遂行能力。		
テキスト	プリント配布。		
参考文献	poppick, 季刊S,季刊ss		
使用画材	アナログ画材全般、クリスタ、Photoshop、メディバン、アイリス等。自由画材。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	フォトバッシュで コンセプトアート	背景をしっかり模写・活用する	
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回	ポーズ研究②視点変換	仰り、俯瞰等の視点と角度の変換	
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回	ポーズ研究③コントラポスト	振り向く、肩を上げる	
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回	目力、ヘアースタイル、眼鏡	コミックアートの必須要素	
	第14回			
	第15回			

2021年度 講義概要

科目名	デジタルイラストレーションⅡ	年次 : 1年次後期	
担当教員	笹川 淳平	時間数 : 60時間	
授業概要	デジタルソフトの基礎知識を学んでデジタルでの描画作業に慣れながら、描ける物を増やして表現の幅を広げる切っ掛けとする。		
到達目標	デジタルでの描画に慣れ、キャラクター以外の物も描けるようになる。		
評価方法・基準	提出作品(80%) 授業への取り組み(20%)		
テキスト	適時プリントやデータを配布。		
参考文献	担当教員の絵。教材データ。各パソコンでのインターネット検索。		
使用ソフト	Photoshop(推奨)、クリップスタジオ		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	オリジナルブラシによるイラスト①	Photoshopでオリジナルブラシを作成する	
	第2回	オリジナルブラシによるイラスト②	ラフを作る	
	第3回	オリジナルブラシによるイラスト③	作画作業	
	第4回	オリジナルブラシによるイラスト④	提出	
	第5回	グリザイユで描くモンスターイラスト①	モンスターをデザインする	
	第6回	グリザイユで描くモンスターイラスト②	モノクロで描き込む	
	第7回	グリザイユで描くモンスターイラスト③	着色して提出	
	第8回	情報量の多いイラスト①	題材を決める	
	第9回	情報量の多いイラスト②	ストーリーを考えてラフを作る	
	第10回	情報量の多いイラスト③	ラフチェック	
	第11回	情報量の多いイラスト④	ラフチェック	
	第12回	情報量の多いイラスト⑤	作画作業	
	第13回	情報量の多いイラスト⑥	作画作業	
	第14回	情報量の多いイラスト⑦	提出	
	第15回	投票		

2021年度 講義概要

科目名	アナログイラストレーションⅡ	年次　：1年次後期	
担当教員	越智 夏実	時間数　：　60時間	
授業概要	筆を取り紙に線を引きデジタルイラストのような、アンドウの無い世界で一枚のイラストを仕上げるプロセスを指導する。 アナログイラストを描く事により、自分の強みと弱み、作家性や個性などの発掘を目標とし、さらにアナログの世界では重要視される「表現力」を研磨していく。		
到達目標	作家性や個性の発掘、表現力の強化		
評価方法・基準	・ 作品の完成度、発想の新しさ ・ 授業への取り組み態度 ・ 提出期限を守れているか　等		
テキスト	授業毎に担当教員より配布		
参考文献			
使用ソフト	鉛筆、ミリペン、色鉛筆、透明水彩、アクリルガッシュ、水彩紙　等のアナログ画材全般		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	課題4：物語の世界を描く	既存の寓話、童話、神話の一部、もしくはそれをモチーフとした創作の世界観を描く	
	第2回	↓		
	第3回	↓		
	第4回	↓		
	第5回	↓		
	第6回	課題5：シリーズ作品を描く	二枚以上の作品群を制作する	
	第7回	↓		
	第8回	↓		
	第9回	↓		
	第10回	↓		
	第11回	中間チェック		
	第12回	↓		
	第13回	↓		
	第14回	↓		
	第15回	↓		

科目名	セルフプロデュースⅡ	年次　：1年次後期	
担当教員	加地・竹岡	時間数　：60時間	
授業概要	卒業後を念頭に置きながら、自らが目指す方向性を検討する機会とし、一方で必要とされる準備について無理のない範囲で対応し、最終的には作品集（ポートフォリオ）を作成することを目指す。		
到達目標	ポートフォリオの完成		
評価方法・基準	・出席率・授業の取り組み姿勢・課題の完成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	課題5 設定資料集の作成	企画書作成	カウンセリング
	第2回		キャラクター3体の設定/1枚絵ラフ制作	カウンセリング
	第3回		企画書・ラフチェック	カウンセリング
	第4回		制作	カウンセリング
	第5回		制作	カウンセリング
	第6回		制作	
	第7回		制作	
	第8回	課題6 ポートフォリオ制作・履歴書制作	キャリアサポートセンターセミナー	
	第9回		ポートフォリオ制作セミナー	
	第10回		制作・履歴書チェック	
	第11回		制作・履歴書チェック	
	第12回		制作・履歴書チェック	
	第13回		制作	
	第14回		制作	
	第15回		制作	

2021年度 講義概要

科目名	専門技術演習Ⅰ	年次　：　1年次後期	
担当教員	竹岡　美咲	時間数　：　60時間	
授業概要	1枚絵イラストの内容的な充実度と作品としての完成度を上げていく授業です。 展示公開など人に見せる、説明するという状況を視野に入れた作品づくりに取り組みます。		
到達目標	見応えがあり、かつ自己主張できるような作品づくりの作画の方法、表現スキルを身に着ける。		
評価方法・基準	課題の完成度、取り組みの姿勢などから総合的に評価		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	CLIPSTUDIOPAINT　Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第16回	課題1　コンセプトを規定した作品制作	授業ガイダンス・課題説明、ラフ制作	
	第17回	↓	ラフチェック	
	第18回	↓	制作	
	第19回	↓	制作　進捗チェック	
	第20回	↓	提出	
	第21回	課題2　シリーズ形式の複数枚イラスト制作	課題1の合評・課題2説明、ラフ制作	
	第22回	↓	企画・ラフチェック	
	第23回	↓	制作	
	第24回	↓	制作　進捗チェック	
	第25回	↓	提出	
	第26回	課題3　フリーテーマイラスト	課題2合評　課題3ラフ制作	
	第27回	↓	ラフチェック・制作	
	第28回	↓	制作　進捗チェック	
	第29回	↓	制作	
	第30回	↓	提出・課題3　合評	

2021年度 講義概要

科目名	専門技術演習Ⅱ	年次　：　1年次後期	
担当教員	和塚　信太朗	時間数　：　60時間	
授業概要	ソーシャルゲームなど流行のイラストテイストを意識し、就職やフリーで活躍できるイラストレーターの技術を身につけます。 キャラクターデザインや小物モチーフ、エフェクト効果までを学びます。LIVE2Dの技術についても知識として身に付けます。		
到達目標	実践的な制作業務の体験		
評価方法・基準	提出された課題の完成度、取り組みの姿勢、出席率などを加味して評価する。		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	CLIPSTUDIOPAINT　Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第16回	課題1 ソシャゲキャラクター制作の実践	設定画制作	
	第17回	↓	立ち絵制作	
	第18回	↓	立ち絵制作	
	第19回	↓	完成品提出→フィードバック	
	第20回	↓	フィードバックに対応した修正	
	第21回	↓	フィードバックに対応した修正	
	第22回	↓	再提出	
	第23回	課題2 制約のあるキャラクター制作の実践	設定画制作	
	第24回	↓	ラフ制作	
	第25回	↓	ラフチェック→仕上げるに	
	第26回	↓	仕上げ作業	
	第27回	↓	仕上げ提出→フィードバック	
	第28回	↓	フィードバックに対応した修正	
	第29回	↓	フィードバックに対応した修正	
	第30回	↓	再提出	

コミックアート学科

2 年

2021 年度 講義概要

2021年度 講義概要

科目名	デッサンIII	年次 : 2年次 通年	
担当教員	岡村 洋	時間数 : 120時間	
授業概要	この授業では、前期は主に【人物クロッキー】に取り組み、石膏像デッサンによりじっくりと筋肉や骨格による体表の明暗をデッサンします。後期は、2年間の【デッサン】を締めくくり「自画像」に取り組みます。クロッキーやデッサンは、スポーツで言う筋力トレーニングと同じと考えて良いです。作品制作においては、腕の劣る難しい描写テーマを無意識に避け、知らぬ間に安易で無難な表現を行い勝ちの人は案外多いかも知れません。自己満足の作品作りで良い場合、デッサンやクロッキーで自身の「目」と「描写力」を鍛える必要はありません。趣味で描くもよし、自己を鍛えなんとしても自己満足から脱却して人のために生き描く存在になるもよし。です。ここでは自己満足から脱却すべく少々辛いことも自ら挑む姿勢が基本として大事であることを学びます。		
到達目標	毎回やりきる事を重視。クロッキーを制限時間内に、デッサンを最後まで描ききる事が出来るようになる。		
評価方法・基準	提出課題点：70%＋平常点（出席、取組姿勢など）30%＝100点満点評価		
テキスト	都度、独自作成プリント配布又は、データ共有。		
参考文献	必要に応じ紹介		
使用ソフト	使用しない		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション／人物クロッキー1	基本クロッキー（純粹、ネガ、肌以外…など全体）	各自の力量確認
	第2回	人物クロッキー2_対象認識の変換	上下逆の絵／純粹輪郭／ネガスペース／フリー	
	第3回	人物クロッキー3_反対を描く	アウトラインのみ／肌以外／色以外／ネガ描写	
	第4回	人物クロッキー4_全体の中の不思議な形	明部のみ／暗部のみ／水墨クロッキー	黒画用紙B4 白画用紙B4
	第5回	人物クロッキー5_水墨クロッキー＝筆＝面	水墨クロッキー 暗部だけ→ネガSだけ→ポジネガ＝画	水彩筆、パレット
	第6回	人物クロッキー6_塊として描く	一筆描き／連続リング／構図と見るアングル／人物のパス	
	第7回	人物クロッキー7_人体骨格	骨格レクチャーと演習	鉛筆・ペン
	第8回	人物クロッキー8_人体筋肉	筋肉レクチャーと演習	透明水彩
	第9回	プロモデルクロッキー／着衣モデル	1セット最大20分×3ポーズ（セット間休憩10分）	
	第10回	プロモデルクロッキー／ヌード	1セット最大20分×3ポーズ（セット間休憩10分）	
	第11回	石膏デッサン 1	導入（大きく全体を捉える）	木炭紙大ケント
	第12回	石膏デッサン 2	塊として重要部分に陰影（全体：構成部）	
	第13回	石膏デッサン 3	授業後半合評	合評
	第14回	石膏デッサン 4	合評での気付きを生かし描き込み／完成提出	自画像撮影①
	第15回	調整回（未定）	クラスの習得進行度合いに応じて決定	自画像撮影②
後期	第16回	最終課題「自画像」画像選択とトリミング	画像選びとトリミング（構図）	
	第17回	B1パネル水張り／静物モチーフデッサン	B2パネル水張り／90分デッサンB3	カッターナイフ、雑巾
	第18回	【自画像】1 パネルグリッド引き/アタリ拡大転写	B2パネル/自画像写真 縦8等分/横8等分 計64マスに	デッサン道具
	第19回	【自画像】2 形の把握_描き出し ①線(境界) ②面(明暗)	細部に拘りすぎると作業進行を大きく遅らせ自己の力量は発揮できなくなる。常に全体を見る癖と作業の箇所を見抜くことが重要。	
	第20回	【自画像】3 最暗部と最明部、その間のグラデーション	最も暗い部分と最も明るい部分を見切る中間のグレースケールが決まる。	
	第21回	【自画像】4 質感とは	質感といえど、デッサンの媒体構成要素は、紙と鉛筆の粒子＝明暗の置き方	中間小合評
	第22回	【自画像】5 肌の膨らみ感	見切った中間トーンのグレースケールグラデーション	
	第23回	【自画像】6 髪の実現／眼鏡や小道具表現	髪を一本づつ描くことと、髪の一見複雑な束の明暗を見切ることの大切さ。	
	第24回	【自画像】7 細部に拘るあまり…未完成にならない様	常に全体を把握しつつ取り組む。仕事全般に通じる全体観を持つ。	
	第25回	【自画像】8 不自然を見抜く→最終調整／自画像の完成	部分やパーツに付けて描くと作業時間のかけ離れて描き込みバランスが大変崩れる。その崩れている不自然さを見抜く力は作品の完成度に影響する。	
	第26回	【自画像】9 合評	全員合評	
	第27回	3時間デッサン 自由モチーフ（授業内で完成提出）	自らモチーフを設定し3時間で仕上げる。（就活アピール）	
	第28回	クロッキー	クロッキーは筋トレと同じ。怠るだけ腕は確実に落ちる。	
	第29回	調整回（未定）	クラスの習得進行度合いに応じて決定	
	第30回	自画像B2パネル額装／総括	縁テープ貼りとはビニール張り（自画像完成提出）／まとめ総括	

※ 諸般の状況や、理解度合い、授業進行度合いにより内容を部分的に変更する場合があります。

科目名	グラフィックデザインⅢ		年次　：2年次通年	
担当教員	清水 優子		時間数　：120時間	
授業概要	1年次に学んだ基本的なグラフィックデザインの応用。 各自の制作したイラストを使用したりして興味を持たせながらも徐々にレベルを上げていき、最終的に「自分でもある程度までならデザインができる」「アート≠デザイン」「イラストはデザインと切り離せない存在」などを理解できるような授業にする。			
到達目標	グラフィックの基本的な知識を理解できるようになること			
評価方法・基準	第一に制作前に説明したこと、概要・要素を理解して制作しているか。授業をきちんと受けているか。 その次にデザインのレベルで評価します。			
テキスト	必要な場合があれば適宜用意します。			
参考文献				
使用ソフト	Illustrator、Photoshop			
授業計画				
期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	講義	グラフィックデザインの基礎講義（1年次の復習？）	
	第2回	講義	グラフィックデザインの基礎講義（1年次の復習？）	
	第3回	講義	グラフィックデザインの基礎講義（1年次の復習？）	
	第4回	課題1 マップのデザイン＋講義	場所を指定し、各々の好きなテイストの地図を制作	
	第5回	課題1 マップのデザイン	場所を指定し、各々の好きなテイストの地図を制作、提出	
	第6回	課題2 フライヤーデザイン（A4両面）＋講義	要素支給＋課題1で制作したMAPを使用して制作	
	第7回	課題2 フライヤーデザイン（A4両面）	要素支給＋課題1で制作したMAPを使用して制作	
	第8回	課題2 フライヤーデザイン（A4両面）	要素支給＋課題1で制作したMAPを使用して制作	
	第9回	課題2 フライヤーデザイン（A4両面）	要素支給＋課題1で制作したMAPを使用して制作、提出	
	第10回	課題3 簡易なガイドブックデザイン（A4/4P）＋講義	基本要素を支給し、ガイドブックを制作	
	第11回	課題3 簡易なガイドブックデザイン（A4/4P）	基本要素を支給し、ガイドブックを制作	
	第12回	課題3 簡易なガイドブックデザイン（A4/4P）	基本要素を支給し、ガイドブックを制作	
	第13回	課題3 簡易なガイドブックデザイン（A4/4P）	基本要素を支給し、ガイドブックを制作	
	第14回	課題3 簡易なガイドブックデザイン（A4/4P）	基本要素を支給し、ガイドブックを制作	
	第15回	課題3 簡易なガイドブックデザイン（A4/4P）	基本要素を支給し、ガイドブックを制作、提出	
後期	第16回	課題4 個展ツール（ポスター・フライヤー・チケット等）＋講義	学生が過去に制作したイラストを用いて個展ツールを制作	
	第17回	課題4 個展ツール（ポスター・フライヤー・チケット等）	学生が過去に制作したイラストを用いて個展ツールを制作	
	第18回	課題4 個展ツール（ポスター・フライヤー・チケット等）	学生が過去に制作したイラストを用いて個展ツールを制作	
	第19回	課題4 個展ツール（ポスター・フライヤー・チケット等）	学生が過去に制作したイラストを用いて個展ツールを制作、提出	
	第20回	課題5 アートワーク＋講義	指定したキーワード、画像等でグラフィカルアートを制作	
	第21回	課題5 アートワーク	指定したキーワード、画像等でグラフィカルアートを制作	
	第22回	課題5 アートワーク	指定したキーワード、画像等でグラフィカルアートを制作、提出	
	第23回	課題6 装丁デザイン＋講義	指定された書籍の概要を把握し、装丁デザインを制作	
	第24回	課題6 装丁デザイン	指定された書籍の概要を把握し、装丁デザインを制作	
	第25回	課題6 装丁デザイン	指定された書籍の概要を把握し、装丁デザインを制作	
	第26回	課題6 装丁デザイン	指定された書籍の概要を把握し、装丁デザインを制作、提出	
	第27回	課題7 朝日広告賞＋講義	朝日広告賞の中から自由に課題を選択して制作	
	第28回	課題7 朝日広告賞	朝日広告賞の中から自由に課題を選択して制作	
	第29回	課題7 朝日広告賞	朝日広告賞の中から自由に課題を選択して制作	
	第30回	課題7 朝日広告賞	朝日広告賞の中から自由に課題を選択して制作、提出	

2021年度 講義概要

科目名	コミックアート実習	年次 : 2 年次通年	
担当教員	大内・竹岡・祖川	時間数 : 120時間	
授業概要	目的（主に発表活動）に合わせてイラストを制作することに取り組む。 発表を前提とするためすべて企画書を作ったの制作とし、イラスト制作の練度を高めていく。		
到達目標	目的と整合性のある作品づくりに取りくめる能力の獲得		
評価方法・基準	・出席率 ・授業の取り組み姿勢 ・課題の完成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	課題 1 自己分析シート作成	自己分析シート作成	
	第 2 回		公開プレゼンテーション	
	第 3 回	課題 2 A 3 作品の制作	企画書・ラフ制作	
	第 4 回	★地下展示を行います。	企画書ラフチェック	
	第 5 回		制作	
	第 6 回		制作	
	第 7 回		制作	
	第 8 回		制作・提出 → 地下展示	
	第 9 回	課題 3 イロリムラ展示に向けての制作	企画書・ラフ制作	
	第 1 0 回		企画書ラフチェック	
	第 1 1 回		制作	
	第 1 2 回		制作	
	第 1 3 回		制作	
	第 1 4 回		制作	
	第 1 5 回		制作・提出 イロリムラ展示（9月予定）	
後期	第 1 6 回	課題 4 個人別発表活動に向けた制作	企画書・ラフ制作	
	第 1 7 回	展示・イベント・WEB公開などに向けて	企画書ラフチェック	
	第 1 8 回		制作	
	第 1 9 回		制作	
	第 2 0 回		制作	
	第 2 1 回		制作	
	第 2 2 回		制作・提出 → 発表活動へ	
	第 2 3 回	課題 5 自由目的の制作	企画書・ラフ制作	
	第 2 4 回		企画書ラフチェック	
	第 2 5 回		制作	
	第 2 6 回		制作	
	第 2 7 回		制作	
	第 2 8 回		制作	
	第 2 9 回		予備日	
	第 3 0 回		予備日	

2021年度 講義概要

科目名	イラストコンテンツ制作	年次 : 2 年次通年	
担当教員	田淵・大内	時間数 : 120時間	
授業概要	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イラストの価値を向上させ、経済的な価値を生み出すことのできる方向性を各自の特性に沿って制作する。		
到達目標			
評価方法・基準	・出席率 ・授業の取り組み姿勢 ・課題の完成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	課題 1 キャラクターグッズ制作	企画書・設定資料作成	
	第 2 回	・メイン/サブキャラ設定	企画書・設定資料のチェック	
	第 3 回	・展開ツール3種類デザイン	企画書・設定資料のチェック	
	第 4 回		制作	
	第 5 回		制作	
	第 6 回		制作・提出	
	第 7 回	課題 2 カラーバリエーション	企画書・ラフプラン作成	
	第 8 回	・デザインテイストは同じで、カラーバリエーションを伴うグッズ制作	企画書等チェック	
	第 9 回		制作	
	第 10 回		制作	
	第 11 回		制作・提出	
	第 12 回	課題 3 簡単な映像制作	絵コンテ制作	
	第 13 回	AE・Premierを使った自己紹介映像制作	制作	
	第 14 回		制作	
	第 15 回		制作	
後期	第 16 回		制作	
	第 17 回		提出	
	第 18 回	課題 4 卒業制作空間演出	企画書制作・展示プラン制作	
	第 19 回		企画・ラフのチェック	
	第 20 回		企画・ラフのチェック	
	第 21 回		制作	
	第 22 回	課題 5 卒業制作展 P R ポスター	制作	
	第 23 回		制作	
	第 24 回		制作	
	第 25 回		制作	
	第 26 回		制作・P R ポスター提出	
	第 27 回		制作	
	第 28 回		制作	
	第 29 回		制作	
	第 30 回		提出	

2021年度 講義概要

科目名	セルフプロデュース実習Ⅲ	年次：2年次通年	
担当教員	小幡・加地	時間数：120時間	
授業概要	前期は卒業後への具体的な準備や就職活動を中心にその支援を個別に行う。 前期後半から後期にかけて卒業制作に取り組む。		
到達目標	進路に向けての確実な糸口をつかむ		
評価方法・基準	・出席率 ・授業の取り組み姿勢 ・課題の完成度		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	課題1 進路計画作成・進路にあった作品制作	計画作成	
	第2回		カウンセリング・作品制作	
	第3回		カウンセリング・作品制作	
	第4回		カウンセリング・作品制作	
	第5回	課題2 産学連携	赤十字または寺社観光協会	
	第6回		ラフ制作・チェック	
	第7回		ラフ制作・チェック	
	第8回		制作	
	第9回		制作	
	第10回		制作・提出	
	第11回	課題3 卒業制作 企画書作成	企画書制作	
	第12回		企画書制作	
	第13回		ラフ制作	
	第14回		ラフ制作	
	第15回		企画書・ラフ提出	
後期	第16回	課題4 卒業制作 原画制作	企画書・ラフチェック	
	第17回		修正	
	第18回		修正・決定	
	第19回		制作	
	第20回		制作	
	第21回		制作	
	第22回		制作	
	第23回		制作	
	第24回		制作	
	第25回		制作	
	第26回		制作	
	第27回		制作	
	第28回		原画提出	
	第29回		制作	
	第30回		作品集制作	

科目名	専門技術実習Ⅰ	年次　：2年次通年	
担当教員	中山　夏希	時間数　：120時間	
授業概要	ソーシャルゲームのステイルのような、キャラクターと背景の合わさった1枚絵の制作を中心とし、情報量のあるイラストを目指し制作します。構図や構成、ストーリーにあったものなど、見ごたえのあるものになるよう取り組んでいきます。		
到達目標	背景とキャラの合わさった魅力的なイラストを制作し、就職や作家活動につなげる		
評価方法・基準	"・授業を通じたスキルアップへの取り組み姿勢 ・課題の内容に沿った制作が出来ているか ・フィニッシュワークの水準"		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Photoshop、CLIPSTUDIO		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	課題①背景のあるイラスト		
	第2回	課題①背景のあるイラスト	ラフチェック	
	第3回	課題①背景のあるイラスト		
	第4回	課題①背景のあるイラスト		
	第5回	課題①背景のあるイラスト	完成、提出	
	第6回	課題②季節イベントのイラスト		
	第7回	課題②季節イベントのイラスト	ラフチェック	
	第8回	課題②季節イベントのイラスト		
	第9回	課題②季節イベントのイラスト		
	第10回	課題②季節イベントのイラスト	完成、提出	
	第11回	課題③メイン+サブキャラのイラスト		
	第12回	課題③メイン+サブキャラのイラスト	ラフチェック	
	第13回	課題③メイン+サブキャラのイラスト		
	第14回	課題③メイン+サブキャラのイラスト		
	第15回	課題③メイン+サブキャラのイラスト	完成、提出	
後期	第16回	課題④対になるイラスト①		
	第17回	課題④対になるイラスト①	ラフチェック	
	第18回	課題④対になるイラスト①		
	第19回	課題④対になるイラスト①		
	第20回	課題④対になるイラスト①		
	第21回	課題④対になるイラスト①		
	第22回	課題④対になるイラスト①	完成、提出	
	第23回	課題⑤対になるイラスト②		
	第24回	課題⑤対になるイラスト②	ラフチェック	
	第25回	課題⑤対になるイラスト②		
	第26回	課題⑤対になるイラスト②		
	第27回	課題⑤対になるイラスト②		
	第28回	課題⑤対になるイラスト②		
	第29回	課題⑤対になるイラスト②		
	第30回	課題⑤対になるイラスト②	完成、提出	

科目名	専門技術実習Ⅱ	年次　：2年次通年	
担当教員	吉岡　聡	時間数　：120時間	
授業概要	様々なメディアを想定したテーマにあわせて実際の「仕事」としてのイラストを作成することで、個人的な表現に留まらない商業ベースのイラスト制作を実践し学習する。		
到達目標	求められるクオリティラインを意識することで弱点を補正し、自身の作画クオリティを向上する。		
評価方法・基準	課題作品の提出率・取り組み姿勢・作品レベルを総合的に評価。 個々の作品の表現力・アイディア・技術力を基準に評価し、その総合的なクオリティを評価。		
テキスト	随時配布		
参考文献	その都度、本人が必要とする参考資料など持参。		
使用ソフト	PhotoShop（推奨）・クリスタ・適時必要なアプリケーション		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	授業ガイダンス・課題説明	ラフ作成	
	第2回	課題1：オリジナルマスクのイラスト制作	ラフチェック	
	第3回	↓		
	第4回	↓	仕上げ・提出	
	第5回	課題2：書籍の挿画制作(モノクロ)	ラフ作成	
	第6回	↓	ラフ・構成チェック	
	第7回	↓		
	第8回	↓	進捗チェック	
	第9回	↓	仕上げ・提出	
	第10回	課題3：ゲームショーのポスター制作	ラフ作成	
	第11回	↓	ラフ・構成チェック	
	第12回	↓		
	第13回	↓	中間チェック	
	第14回	↓		
	第15回	↓	仕上げ・提出	
後期	第16回	課題4：広告用コミックイラスト	ラフ作成	
	第17回	↓	ラフ・構想チェック	
	第18回	↓		
	第19回	↓	中間チェック	
	第20回	↓		
	第21回	↓	仕上げ・提出	
	第22回	課題5：映画のDVDのパッケージイラスト	ラフコンテ作成	
	第23回	↓	↓	
	第24回	↓	ラフ・構成チェック	
	第25回	↓		
	第26回	↓		
	第27回	↓	中間チェック	
	第28回	↓		
	第29回	↓		
	第30回	総括	仕上げ・提出	

科目名	専門技術実習Ⅲ	年次：2年次通年	
担当教員	笹川 淳平	時間数：120時間	
授業概要	表現の幅を広げたり自分の世界観を掘り下げる中で、絵に対するこだわりを育て、人に見せることを意識した見応えのある一枚絵を仕上げることを目指す。 技術面で上手いだけでなく、面白い作品を作ろうとする意識を育てる。		
到達目標	信念や美学を持った作家の育成。		
評価方法・基準	提出作品(80%) 授業への取り組み(20%)		
テキスト	適時プリントを配布。		
参考文献	担当教員の絵。教材データ。各パソコンでのインターネット検索。		
使用ソフト	自由		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	感情表現①	表現したい感情を決めてラフを作る	
	第2回	感情表現②	作画作業	
	第3回	感情表現③	作画作業	
	第4回	感情表現④	提出	
	第5回	状況説明①	提示された条件が伝わるようにラフに起こす	
	第6回	状況説明②	作画作業	
	第7回	状況説明③	作画作業	
	第8回	状況説明④	作画作業	
	第9回	状況説明⑤	提出	
	第10回	隠喩を使ったイラスト①	表現したいテーマを決める	
	第11回	隠喩を使ったイラスト②	テーマを表現する隠喩表現を考える	
	第12回	隠喩を使ったイラスト③	作画作業	
	第13回	隠喩を使ったイラスト④	作画作業	
	第14回	隠喩を使ったイラスト⑤	作画作業	
	第15回	隠喩を使ったイラスト⑥	提出	
後期	第16回	テーマイラスト①	表現したいテーマを決めて考えを深める	
	第17回	テーマイラスト②	アイデアをチェックして方向性を練る	
	第18回	テーマイラスト③	アイデアチェックを元に考えを煮詰めてラフを作る	
	第19回	テーマイラスト④	作画作業	
	第20回	テーマイラスト⑤	作画作業	
	第21回	テーマイラスト⑥	作画作業	
	第22回	テーマイラスト⑦	提出	
	第23回	メッセージのイラスト①	誰に対する気持ちを表現するのか考える	
	第24回	メッセージのイラスト②	どんなメッセージを伝えたいのか考える	
	第25回	メッセージのイラスト③	アイデアをチェックして方向性を練る	
	第26回	メッセージのイラスト④	アイデアチェックを元に考えを煮詰めてラフを作る	
	第27回	メッセージのイラスト⑤	作画作業	
	第28回	メッセージのイラスト⑥	作画作業	
	第29回	メッセージのイラスト⑦	提出	
	第30回	講評		