

| | | | |
|-------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|----|
| コミックイラスト科 | | 講師名: 柴田玄一郎 | |
| 科目名: 美術人体解剖学 | | 1年 | 前期 |
| 担当者実務経験: 現役デザイナー・クリエイター | | 講義種別: | 演習 |
| 到達目標 | 人体の構造と特性、人間の姿勢や動作のあり方についての理解を深めイラスト制作にいかす。 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | オリエンテーション | | |
| 2 | 骨格デッサン① | | |
| 3 | 骨格デッサン② | | |
| 4 | 骨格デッサン③ | | |
| 5 | 骨格デッサン④ | | |
| 6 | 骨格デッサン⑤ | | |
| 7 | 骨格デッサン⑥ | | |
| 8 | 筋肉デッサン① | | |
| 9 | 筋肉デッサン② | | |
| 10 | 筋肉デッサン③ | | |
| 11 | 筋肉デッサン④ | | |
| 12 | 筋肉デッサン⑤ | | |
| 13 | 課題制作 | | |
| 14 | 課題制作 | | |
| 15 | 総評 | | |
| 成績評価 | <p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格</p> | | |

| | | | |
|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|-------|
| 共通基礎科目 | | 講師名: | 亀井 哲治 |
| 教科名:描写 I | | 1年 | 前期 |
| 担当者実務経験: | | 講義種別: | 実習 |
| 到達目標 | デッサンを通じて、全ての基礎となるものの見方、表現方法を学ぶ | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | 授業ガイダンス デッサンの考え方 画材の説明と鉛筆の削り方 | 球体のデッサン | |
| | 球体の明暗と描き進め方 | | |
| 2 | 円柱の明暗と描き進め方 | 円柱のデッサン | |
| | 楕円の作図 | | |
| 3 | 立方体の明暗と描き進め方 | 立方体のデッサン | |
| | パースの考え方 | | |
| 4 | 布のデッサン | 布のデッサン | |
| | 球・円柱・立方体のまとめ | | |
| 5 | 空気遠近の考え方と表現 | 紙コップのデッサン | |
| | 前後の描き分けと質感表現 | | |
| 6 | 手のデッサン | 手のデッサン | |
| | 構造の把握と明暗のまとめ方 | | |
| 7 | 人物クロッキー | 人物クロッキー | |
| | 感覚的・即興的描写感覚を養う | | |
| 8 | 想定デッサン | 想定デッサン | |
| | 指定された立体が卓上に設置された状態を想定して描く | | |
| 9 | 静物組モチーフ | 静物組モチーフ | |
| | モチーフの構成方法と質感表現 | | |
| 10 | 静物組モチーフ | 静物組モチーフ | |
| | 静物デッサンのまとめ | | |
| 11 | 水彩基礎1 | ラムネ瓶の水彩 | |
| | グリザイユ画法で描く | | |
| 12 | 水彩基礎2 | 玉ねぎの水彩 | |
| | たらしこみの技法で描く | | |
| 13 | 試験課題対策 「静物卓上デッサン」 | 静物組モチーフ | |
| | | | |
| 14 | 試験課題 「静物卓上デッサン」 | 静物組モチーフ | |
| | | | |
| 15 | 試験課題の講評と修正加筆 | 試験課題の修正 | |
| | | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格 | | |

| | | | |
|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|--------|
| コミックイラスト科 | | 講師名: | よしもとりえ |
| 描写 I | | 1年 | 後期 |
| 担当者実務経験: 現役イラストレーター | | 講義種別: | 実習 |
| 到達目標 | デッサンを通じて、全ての基礎となるものの見方、表現方法を学ぶ | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | ガイダンス、プロフィールシート | デッサンの必要性、 | |
| | 物の形の記憶／自転車をクロッキー | 日常での物の見方を考える | |
| 2 | 鉛筆の使い方(削る、線を引く、塗る、ハッチング) | 道具の使い方を学び、 | |
| | 手をスケッチ | 実際に描き始める。 | |
| 3 | モデルクロッキー① | 月に1回程度、互いにモデルを | |
| | | しながら人物を短時間クロッキー | |
| 4 | りんご | 細密デッサン。 | |
| | | | |
| 5 | 紙コップと磁器の白カップ | 素材の違う白い円柱を | |
| | | 描き分ける。 | |
| 6 | モデルクロッキー② | 人物の形を追いながら、服の | |
| | | シワも描く。 | |
| 7 | ビー玉とフェルトボール | 素材の違う球体を | |
| | | 描き分ける。 | |
| 8 | 布で包んだ箱 | 固い部分、柔らかい部分を | |
| | | 表現する。 | |
| 9 | ピンと布 | 形、素材の違いを表現する。 | |
| | | | |
| 10 | モデルクロッキー③ | 短時間に正確に描く事を | |
| | | 目指す。 | |
| 11 | 牛骨とギター① | 牛骨かギターを2回分の時間で | |
| | | デッサンする。 | |
| 12 | 牛骨とギター② | | |
| | | | |
| 13 | モデルクロッキー④ | 短時間に多くの情報を | |
| | | 描けるよう手を早める。 | |
| 14 | 牛骨とギター③ | 牛骨とギターを交代して | |
| | | デッサンする。 | |
| 15 | 牛骨とギター④ | | |
| | | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格 | | |

| | | | |
|--------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|--------|
| 共通基礎科目 | | 講師名:河西香織 | |
| 科目名: 描写Ⅱ | | 1年 | 前期 |
| 担当者実務経験: ジュエリーデザイナー、商品企画、ライターなどを経て、美術予備校講師 | | 講義種別: | 実習 |
| 到達目標 | ◆モチーフを観察することによって発見した固有の表情を着彩で表現する ◆陰影と固有色の関係を理解して描写する | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | モチーフ着彩(お菓子) | スケッチブック | |
| 2 | モチーフ着彩(果物・野菜) | B3画用紙水張り | |
| 3 | モチーフ着彩(靴) | B3画用紙水張り | |
| 4 | モチーフ着彩(卓上静物) | B3画用紙orフトソン水彩紙水張り | 2週連続課題 |
| 5 | モチーフ着彩(卓上静物) | B3画用紙orフトソン水彩紙水張り | 2週連続課題 |
| 6 | 模刻・着彩 | 着彩済み紙粘土による模刻作品 | 3週連続課題 |
| 7 | 模刻・着彩 | 着彩済み紙粘土による模刻作品 | 3週連続課題 |
| 8 | 模刻・着彩 | 着彩済み紙粘土による模刻作品 | 3週連続課題 |
| 9 | モチーフ着彩(花) | B3画用紙水張り | |
| 10 | モチーフ着彩(手) | スケッチブック | |
| 11 | モチーフ着彩(構成) | B3画用紙水張り | 2週連続課題 |
| 12 | モチーフ着彩(構成) | B3画用紙水張り | 2週連続課題 |
| 13 | 平面構成 | B3画用紙水張り | 3週連続課題 |
| 14 | 平面構成 | B3画用紙水張り | 3週連続課題 |
| 15 | 平面構成 | B3画用紙水張り | 3週連続課題 |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価)80点以上 B(評価)70～79点 C(評価)60～69点 D(評価)不合格 | | |

| | | | |
|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|-------|
| 共通基礎科目 | | 講師名:辻 政之(ツジ マサユキ) | |
| 科目名:平面・色彩構成 | | 1年 | 前期 |
| 担当者実務経験: | | 講義種別: | 実習・講義 |
| 到達目標 | クリエイターに必要な不可欠な色彩学の基礎を習得する。クリエイターに必要なとなる平面構成の表現方法、技法を習得する。 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | オリエンテーション 【講義】色彩学の基礎 ~色彩の三属性/トーン/混色等~ | 講義 | |
| | 【課題1】四季の色 平面構成 | 実習 | |
| 2 | 【課題1】四季の色 平面構成 | 実習 | |
| | | | |
| 3 | 【課題1】四季の色 平面構成 | 実習 | |
| | | | |
| 4 | 【課題1】四季の色 平面構成 | 実習 | |
| | | 講評 | |
| 5 | 【講義】コンポジションについて 技法;溝引き/烏口 | 講義 | |
| | 【課題2】幾何学図形による平面構成 | 実習 | |
| 6 | 【課題2】幾何学図形による平面構成 | 実習 | |
| | | | |
| 7 | 【課題2】幾何学図形による平面構成 | 実習 | |
| | | 講評 | |
| 8 | 【講義】アイデアの導き出し方/展開について ~イメージを伝える~ | 講義 | |
| | 【課題3】言葉のイメージを平面構成(擬音語・擬態語) | 実習 | |
| 9 | 【課題3】言葉のイメージを平面構成(擬音語・擬態語) | 実習 | |
| | | | |
| 10 | 【課題3】言葉のイメージを平面構成(擬音語・擬態語) | 実習 | |
| | | | |
| 11 | 【課題3】言葉のイメージを平面構成(擬音語・擬態語) | 実習 | |
| | | 講評 | |
| 12 | 【講義】描画表現方法(色面分割描画) | 講義 | |
| | 【課題4】モチーフ平面構成 | 実習 | |
| 13 | 【課題4】モチーフ平面構成 | 実習 | |
| | | | |
| 14 | 【課題4】モチーフ平面構成 | 実習 | |
| | | | |
| 15 | 【課題4】モチーフ平面構成 | 実習 | |
| | | 講評 | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格 | | |

| | | | |
|-------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|------|
| 共通基礎科目 | | 講師名: | 税田瑞江 |
| 教科名: 図学図法 | | 1年 | 前期 |
| 担当者実務経験: イタリアでも活動経験がある現役のプロダクトデザイナー | | 講義種別: | 実習 |
| 到達目標 | デザインに必要な造形原理や法則の理解により、創造力の幅を広げる手書きによる正確で丁寧な作図の習得で表現の基礎力を身につける 段取りを考えた効率的な作業とレイアウト、バランス感覚の習得 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | 授業内容と進め方。製図用具の使い方。課題の作成方法。 | | |
| | 線、円の基本作図練習 | | |
| 2 | 線の分割の角の分割 その活用 | | |
| | | | |
| 3 | 内接正多角形 一辺からなる正多角 | | |
| | | | |
| 4 | 円弧と直線 曲線 スパイラル | | |
| | | | |
| 5 | 比率と数列による作図、黄金分割、 応用課題 | | |
| | | | |
| 6 | 立体図学概要と種類、投影図法3面図 | | |
| | | | |
| 7 | 三面図→軸測投影図法(アイソメトリック) | | |
| | | | |
| 8 | 展開図 1 基本 | | |
| | | | |
| 9 | 展開図 2 展開図からの立体製作 パッケージを作ってみよう | | |
| | | | |
| 10 | 透視図概要/平行透視図 | | |
| | | | |
| 11 | 平行透視図応用 | | |
| | | | |
| 12 | 有角透視図基礎 | | |
| | | | |
| 13 | 有角透視図応用 実践的パース | | |
| | | | |
| 14 | 陰影透視図基礎 | | |
| | | | |
| 15 | まとめと復習 | | |
| | | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格 | | |

| | | | |
|---------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|------------|
| 学科: 共通科目 | | 講師名: 村田 綾香 | |
| 教科名: 立体構成 | | 1年 | 前期 |
| 担当者実務経験: ブライダルやオーダーメイドのアクセサリデザイナーとして福岡で活動中。 | | 講義種別: | 演習 |
| 到達目標 | 立体空間構成要素である「線、面、量」を理解し、具体的素材を使用し認識及び表現の基礎を身につけることを目的とする。 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 (授業時間内での設定課題) | 備考 |
| 1 | 自己紹介、授業内容、立体構成の目的説明。紙の種類説明。 | ①面の構成1 | B3ケント紙 |
| | ケント紙での立体表現。指定の切り折りによる四角柱制作。(全員同じものを制作) | ★提出 | セメダインジェル |
| 2 | 切断なし、切り折り曲げによる立体表現。 | ②面の構成1-2 | ケント紙 |
| | ケント紙での立体表現。(100mm×100mm×180mmの四角柱のりしろ5mm) | 四角柱の制作。 | |
| 3 | | | |
| | 提出の際はコンセプト、展開図を同時提出。 | ★提出 | |
| 4 | 一辺が40mmの正多面体3種類を合計25個以上バランスよく接合し、一つの立体を構成する。 | ③量の構成1 | |
| | (ケント紙、ミューズコットン、メーメイド等好きな色、紙を使用) | | |
| 5 | (面同士の接合、ズレないこと) | | |
| | 提出の際はコンセプト、説明文を同時提出。 | ★提出 | |
| 6 | オリジナルキャラクター制作。(スケッチ、構成によっては芯を使用、肉付け、磨き、着色) | ④量の構成2 | 石膏粘土、ヤスリ |
| | (石膏粘土を使用)平面スケッチから、三次元立体に起こす練習。 | | 着色材料 |
| 7 | 提出の際はコンセプト、説明文を同時提出。 | | |
| | | | |
| 8 | | | |
| | | ★提出 | |
| 9 | 比率の異なる同じ形状の板(2種類まで)を合計100枚以上使い、スライドさせながら連続して重ね、一つの立体を構成する。 | ⑤連続の構成 | 3mmスチレンボード |
| | | | すちのり |
| 10 | (接合は平面同士のみ。垂直、切り口の接合は不可。) | | |
| | 提出の際はコンセプト、説明文を同時提出。 | | |
| 11 | | | |
| | | ★提出 | |
| 12 | 自画像をデザイン化し、レリーフ状に制作する。 | ⑥自画像制作 | |
| | (紙はケント紙、ミューズ、など自由に適した素材を選ぶ。台紙はA4サイズ1mmボード) | | |
| 13 | 前期課題を踏まえ、平面から自画像を立ち上げどのように表現するか。 | | |
| | 提出の際はコンセプト、説明文を同時提出。 | | |
| 14 | | | |
| | | ★提出 | |
| 15 | | 最終評価 | |
| | | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格 | | |

| | | | |
|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|----|
| 共通科目 | | 講師名:後藤 道子 | |
| 教科名:知的財産権 | | 2年 | 前期 |
| 担当者実務経験: 大学教員 | | 講義種別: | 演習 |
| 到達目標 | 「作品」は孤立した存在ではなく、社会に向けて公表され、社会的関係の中で存在するものです。クリエイターは、創作する作品について自らの権利を認識し、自らの権利を主体的にコントロールすることの重要性を学びます。創作において法的に「許される模倣」と「許されない模倣」とは何か、また、何故そうなっているのかということを考えつつ、さらに他者の権利を尊重し自らの権利を守ることはどのようなことなどかを学ぶことによって、作品(知的財産)に関わる法的問題について多角的な視点から対応する力を養います。 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | 知的財産権の概要(「作品」に対する知的財産権と「物」に対する所有権の違い) 知的財産権とは何か(意匠権や商標権などの産業財産権と著作権について) | | |
| 2 | 工業デザインとしての物品のデザインやGUI(グラフィカル・ユーザーインターフェース)を保護する 意匠法 意匠権の発生、登録要件、効力、権利侵害など | | |
| 3 | ロゴマークやブランドマークを保護する 商標法 商標権の発生、登録要件、効力、権利侵害など | | |
| 4 | 意匠法・商標法復習 小テスト(電子機器以外全て持ち込み可) | | |
| 5 | 小テスト内容確認 小説、音楽、美術(イラスト、マンガ等)、映画、写真などを保護する 著作権法 | | |
| 6 | 著作権の発生、保護期間、著作者と著作権者(権利を持つ者はだれか?) (意匠権、商標権との違い) | | |
| 7 | 権利の内容(財産的利益を保護する著作財産権、人格的利益を保護する著作者人格権) 作品募集の応募要項などに明記されている「権利規定」の読み方 俳優など実演家、レコード製作者、放送事業者を保護する著作隣接権 | | |
| 8 | 著作物の利用 権利制限規定(著作物を自由に利用できる場合) | | |
| 9 | 著作権侵害・民事的救済と罰則など | | |
| 10 | 著作物の利用態様(他人の作品を利用して新たな作品を創作した場合について) ケーススタディ ①著作権侵害になる場合 ケーススタディ ②著作権侵害にならない場合 | | |
| 11 | イラストの保護範囲 | | |
| 12 | 憲法(表現の自由)、刑法(猥褻罪)、肖像権、パブリシティ権など「表現行為」に関するその他の法的問題 | | |
| 13 | 契約(書)について 全体復習 | | |
| 14 | 最終試験(電子機器以外全て持ち込み可) | | |
| 15 | 最終試験内容確認 まとめ | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格 | | |

| | | | |
|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-------|
| コミックイラスト科 | | 講師名: | 亀井 哲治 |
| 教科名: マンガ・アニメ概論 | | 1年 | 前期 |
| 担当者実務経験: | | 講義種別: | 実習 |
| 到達目標 | 漫画、アニメ、ゲームの歴史と流れ、関係性を知り、今後のコミックイラストのあり方を考えるための素養を身につける。 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | 授業ガイダンス | | |
| | 歴史的な作品を考えてみる | | |
| 2 | 黎明期の漫画 | | |
| | | | |
| 3 | 黎明期のアニメ | | |
| | | | |
| 4 | 黎明期のゲーム | | |
| | | | |
| 5 | 最盛期の漫画 | | |
| | | | |
| 6 | 最盛期のアニメ | | |
| | | | |
| 7 | 最盛期のゲーム | | |
| | | | |
| 8 | 全盛期の漫画 | | |
| | | | |
| 9 | 全盛期のアニメ | | |
| | | | |
| 10 | 全盛期のゲーム | | |
| | | | |
| 11 | 過渡期の漫画 | | |
| | | | |
| 12 | 過渡期のアニメ | | |
| | | | |
| 13 | 過渡期のゲーム | | |
| | | | |
| 14 | 試験課題 | | |
| | | | |
| 15 | 試験課題の採点、講評 | | |
| | | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格 | | |

| | | | |
|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----|
| 共通科目 | | 講師名:バックホースト和恵 | |
| 科目名:英語・英会話 | | 1年 | 後期 |
| 担当者実務経験:英語スクール講師 | | 講義種別: | 講義 |
| 到達目標 | 簡単な日常会話がなんとかできるようになる | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | 自己紹介。英語のワードゲーム | | |
| | アルファベットの確認と数字、簡単な挨拶 | | |
| 2 | アルファベット、数字(0-60)、自己紹介を英語で | | |
| | 時刻、数時間する問答 | | |
| 3 | アルファベット、数字(0-100)、ワードゲーム | | |
| | 国籍、名前(姓・名)、年齢、季節、曜日 | | |
| 4 | アルファベット、数字(0-10,000) | | |
| | リスニング数字に関する会話を聞いて | | |
| 5 | アルファベット、数字(0-1000) | | |
| | リスニング、電話番号 | | |
| 6 | アルファベット、数字(0-10,000) | | |
| | リスニング、電話番号、21-60に関する会話を聞いて | | |
| 7 | アルファベット、数字(0-100,000) | | |
| | リスニング:住所 | | |
| 8 | アルファベット、数字、ワードゲーム | | |
| | リスニング:時刻(1:00-1:30) | | |
| 9 | アルファベット、数字、ワードゲーム | | |
| | リスニング:時刻(1:31-2:00) | | |
| 10 | アルファベット、数字、ワードゲーム | | |
| | リスニング:数字(61-100)に関する英語を聞く | | |
| 11 | アルファベット、数字 | | |
| | リスニング:年号 | | |
| 12 | アルファベット、数字 | | |
| | リスニング:入国審査について | | |
| 13 | アルファベット、数字 | | |
| | リスニング:税関について | | |
| 14 | 復習テスト | | |
| | | | |
| 15 | 総復習としていろいろな会話を試してみる | | |
| | | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格 | | |

| | | | |
|------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----|
| 共通科目 | | 講師名:バックホースト和恵 | |
| 科目名:英語・英会話 | | 2年 | 前期 |
| 担当者実務経験:英語スクール講師 | | 講義種別: | 講義 |
| 到達目標 | 簡単な日常会話がなんとかできるようになる | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | 自己紹介。英語のワードゲーム | | |
| | 前期の復習、数字、簡単な挨拶 | | |
| 2 | アルファベット、数字 | | |
| | リスニング:ホームステイ先での会話1 | | |
| 3 | アルファベット、数字 | | |
| | リスニング:ホームステイ先での会話2 | | |
| 4 | アルファベット、数字 | | |
| | リスニング:ホームステイ先での会話3 | | |
| 5 | アルファベット、数字 | | |
| | リスニング:ホームステイ先での会話 | | |
| 6 | アルファベット、数字 | | |
| | リスニング:学校での会話1 | | |
| 7 | アルファベット、数字 | | |
| | リスニング:学校での会話2 | | |
| 8 | アルファベット、数字 | | |
| | リスニング:学校での会話3 | | |
| 9 | アルファベット、数字 | | |
| | リスニング:行き先をたずねる | | |
| 10 | アルファベット、数字 | | |
| | リスニング:バスや電車に乗る | | |
| 11 | アルファベット、数字 | | |
| | リスニング:ショッピングでの会話 | | |
| 12 | アルファベット、数字 | | |
| | リスニング:映画館での会話 | | |
| 13 | アルファベット、数字 | | |
| | リスニング:レストランでの注文 | | |
| 14 | 復習テスト | | |
| | | | |
| 15 | 総復習としていろいろな会話を試してみる | | |
| | | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価)80点以上 B(評価)70～79点 C(評価)60～69点 D(評価)不合格 | | |

| | | | |
|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|----|
| 共通科目 | | 講師名:大島 遊季 | |
| 科目名:Adobe検定 | | 1年 | 前期 |
| 担当者実務経験:フリーランスイラストレーター/Adebe講師 | | 講義種別: | 演習 |
| 到達目標 | Adobe検定(イラストレーター・フォトショップ)の合格 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | Illustrator | | |
| | 環境設定・塗りと線・オブジェクトの描画・基本的な編集操作 | | |
| 2 | Photoshop | | |
| | 選択ツール・その他の選択方法 | | |
| 3 | Illustrator | | |
| | 色の説明・レイヤー・クリッピングマスク・複合パス・パスファインダー・文字の作成 | | |
| 4 | Photoshop | | |
| | 画像解像度・リサイズ・色調補正 | | |
| 5 | Illustrator | | |
| | パスの基本的な描画・パスの編集 | | |
| 6 | Photoshop | | |
| | ブラシツール・レイヤー機能 | | |
| 7 | Illustrator | | |
| | 線・定規・整列・スウォッチ・パターン・グラデーション | | |
| 8 | Photoshop | | |
| | テキスト・フィルター・パス | | |
| 9 | Illustrator | | |
| | アピアランス・透明パネル・パス上文字・テキスト | | |
| 10 | Photoshop | | |
| | フォトレタッチ | | |
| 11 | Illustrator | | |
| | パスの応用・イラストレーション・タイポグラフィ | | |
| 12 | Photoshop | | |
| | ロゴデザイン | | |
| 13 | Illustrator | | |
| | グラフ作成・アピアランス応用 | | |
| 14 | Photoshop | | |
| | レイヤーマスク・合成 | | |
| 15 | Illustrator | | |
| | トリムマーク・アウトライン化・DM作成 | | |
| 成績評価 | <p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格</p> | | |

| | | | |
|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|----|
| 共通科目 | | 講師名:大島 遊季 | |
| 科目名:Adobe検定 | | 1年 | 後期 |
| 担当者実務経験:フリーランスイラストレーター/Adebe講師 | | 講義種別: | 演習 |
| 到達目標 | Adobe検定(イラストレーター・フォトショップ)の合格 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | Photoshop | | |
| | ミニフォトカード | | |
| 2 | Illustrator | | |
| | web用パーツの作成・保存 | | |
| 3 | Photoshop | | |
| | 立体ポップのデザイン | | |
| 4 | Illustrator | | |
| | グラフデザインのカスタマイズ | | |
| 5 | Photoshop | | |
| | フィルターで作るブックカバー | | |
| 6 | Illustrator | | |
| | 名刺のデザイン | | |
| 7 | Photoshop | | |
| | 写真の合成 | | |
| 8 | Illustrator | | |
| | 写真を配置したDM | | |
| 9 | Photoshop | | |
| | コラージュポストカード制作 | | |
| 10 | Illustrator | | |
| | 見開きパンフレットのデザイン | | |
| 11 | Photoshop | | |
| | web用の画像の保存と書き出し | | |
| 12 | Illustrator | | |
| | 検定対策 | | |
| 13 | Photoshop | | |
| | 検定対策 | | |
| 14 | Illustrator | | |
| | 検定対策 | | |
| 15 | Photoshop | | |
| | 検定対策 | | |
| 成績評価 | <p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格</p> | | |

| | | | |
|---------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|----|
| コミックイラスト科 | | 大衆 彩 | |
| 科目名:キャラクターデザイン | | 1年 | 後期 |
| 担当者実務経験:ゲーム制作会社で勤務後フリーのイラストレーターとして活動中 | | 講義種別: 演習 | |
| 到達目標 | いろいろなキャラクターを考えるうえで多種多様な技術を学び、魅力的なキャラクターを生み出せることを目指す | | |
| 回数 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | キャラクターデザインについて | | |
| 2 | キャラクターデザインについて | | |
| 3 | キャラクターデザインについて | | |
| 4 | ゲームキャラクターを作ってみよう | | |
| 5 | ゲームキャラクターを作ってみよう | | |
| 6 | ゲームキャラクターを作ってみよう | | |
| 7 | 男女キャラクターの書き分け | | |
| 8 | 男女キャラクターの書き分け | | |
| 9 | 男女キャラクターの書き分け | | |
| 10 | 年齢を意識してキャラクターを描いてみる | | |
| 11 | 年齢を意識してキャラクターを描いてみる | | |
| 12 | 年齢を意識してキャラクターを描いてみる | | |
| 13 | 血液型別キャラ表制作 | | |
| 14 | 血液型別キャラ表制作 | | |
| 15 | 血液型別キャラ表制作 | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格 | | |

| | | | |
|---------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|------|
| コミックイラスト科 | | 講師名: | 大栗 彩 |
| 教科名:キャラクターデザイン | | 2年 | 前期 |
| 担当者実務経験:元ゲーム制作会社イラストレーター、現在はフリーランスのイラストレーター | | 講義種別: | 実習 |
| 到達目標 | 「考える力」を身に着ける 作品の個性と品質を上げる | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | 1年時の振り返りと対策 | 目標と対策を 考える | |
| | | | |
| 2 | 指示書からキャラクターデザイン | キャラクター | |
| | 指示書の見方、キャラづくりの注意点 | 大ラフ制作 | |
| 3 | // | // | |
| | シルエットについて考える | ラフ制作 | |
| 4 | // | 線画制作 | |
| | 線画について考える | | |
| 5 | // | 着彩制作 | |
| | 仕上げについて考える | | |
| 6 | 過去のキャラクターをリデザイン | 問題点の分析 | |
| | 過去のキャラクターをリデザインしより完成度を上げる | ラフ制作 | |
| 7 | // | 線画制作 | |
| | キャラクターの個性を考える | | |
| 8 | // | 着彩制作 | |
| | 仕上げの着地点を考える | | |
| 9 | オリジナルVTuberをデザイン | 分析、設定を | |
| | VTuberの理解と分析、キャラクター設定を考える | 決める | |
| 10 | // | 設定の掘り下げ | |
| | 設定の掘り下げ、方向性を決めて、可視化する | 大ラフ制作 | |
| 11 | // | ラフ制作 | |
| | 魅力的なキャラクターについて考える | | |
| 12 | // | 三面図制作 | |
| | | 3D補足 | |
| 13 | // | 線画制作 | |
| | 立ち絵の制作 | | |
| 14 | // | 着彩制作 | |
| | 立ち絵の制作 | | |
| 15 | // | プレゼン | |
| | プレゼン、振り返り | 半期、振り返り | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格 | | |

| | | | |
|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|-------|
| コミックイラスト科 | | 講師名: | 亀井 哲治 |
| 教科名: 背景作画 | | 1年 | 後期 |
| 担当者実務経験: | | 講義種別: | 実習 |
| 到達目標 | 基礎的なパースの振り返りと、実践的な漫画・イラストを描く際の様々なテクニックを身につける。 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | 授業ガイダンス 背景の考え方 | 学校の廊下を描く | |
| 2 | 作図で考える2点透視 視円錐と画角 | 床と人物 | |
| 3 | 2点透視で部屋を描く | 室内のパース | |
| 4 | 1点透視で部屋を描く | 室内のパース | |
| 5 | 3点透視で部屋を描く | 室内のパース | |
| 6 | 雨の表現 | 雨の日常風景 | |
| 7 | 街中(道) | 校舎前の通りを描く | |
| 8 | 車の取材と作画 | 車 | |
| 9 | 文字の加工と扱い方 | オノマトペ | |
| 10 | 自然物を描く | 木の描き方 | |
| 11 | 自然を描く | 川の風景 | |
| 12 | カメラアングルの変化 一連の流れを描いてみる | 待ち合わせのシーン | |
| 13 | 試験課題制作 | | |
| 14 | 試験課題制作 | | |
| 15 | 試験課題制作 | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格 | | |

| | | | |
|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|-------|
| コミックイラスト科 | | 講師名: | 亀井 哲治 |
| 教科名:背景作画 | | 2年 | 前期 |
| 担当者実務経験: | | 講義種別: | 演習 |
| 到達目標 | これまでの背景作画のテクニックをいかし、個々のマンガ作品の背景を制作していく | | |
| 回 | | 課題内容 業時間内での設定課 | 備考 |
| 1 | 春休み課題のプレゼンと講評 | | |
| 2 | マンガの背景作成／個別作品講評 | | |
| 3 | マンガの背景作成／個別作品講評 | | |
| 4 | マンガの背景作成／個別作品講評 | | |
| 5 | マンガの背景作成／個別作品講評 | | |
| 6 | マンガの背景作成／個別作品講評 | | |
| 7 | マンガの背景作成／個別作品講評 | | |
| 8 | マンガの背景作成／個別作品講評 | | |
| 9 | マンガの背景作成／個別作品講評 | | |
| 10 | マンガの背景作成／個別作品講評 | | |
| 11 | マンガの背景作成／個別作品講評 | | |
| 12 | マンガの背景作成／個別作品講評 | | |
| 13 | マンガの背景作成／個別作品講評 | | |
| 14 | マンガの背景作成／個別作品講評 | | |
| 15 | 総評 | | |
| 成績評価 | <p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格</p> | | |

| | | | |
|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|-------|
| コミックイラスト科 | | 講師名: | 亀井 哲治 |
| 教科名:コミックイラスト基礎 | | 1年 | 前期 |
| 担当者実務経験: | | 講義種別: | 実習 |
| 到達目標 | 様々な課題を通じてコミックイラストへの造詣を深めつつ、コンペなど実践的な課題にも随時取り組み表現の幅を広げる。 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | 授業ガイダンス 授業の進め方について コミックイラストとは | | |
| 2 | ハンコ絵からの脱却 髪のお考え方と描き方 | キャライラスト | |
| 3 | キャラクターの個性化 服のしわの描き方 | ファッションイラスト | |
| 4 | キャラクターの安定と構造化 ライティングについて | キャラの明暗 | |
| 5 | キャラクターの頭身 簡単な解剖学と体のバランス | 頭身の違うキャラ | |
| 6 | 体の重心とバランス(コントラポスト) 線質についても考えてみる | キャラのリアリティ | |
| 7 | 簡単なパースと考え方 パースのルールを覚える | 前後の描きわけ | |
| 8 | 2点透視 | 2点透視の作図 | |
| 9 | 1点透視 | 1点透視の作図 | |
| 10 | デジタル作画の塗りと変化 レイヤーの使い分け | キャラ塗り | |
| 11 | パース定規の使い方 カメラアングルについて | 3点透視 | |
| 12 | 情報の解像度について考えてみる | 条件に沿った作画 | |
| 13 | 学園祭向け作品制作 | | |
| 14 | 学園祭向け作品制作 | | |
| 15 | 学園祭向け作品制作 | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格 | | |

| | | | |
|---------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|----|
| コミックイラスト科 | | 講師名: 亀井 哲治 | |
| 担当者実務経験: コミックイラスト I | | 1年 | 後期 |
| 担当者実務経験: | | 講義種別: | 演習 |
| 到達目標 | イラストに於けるテーマやコンセプトの設定をより現実的なものとして思考できるよう、長期間の制作を想定した課題に取り組む。 タイミングのあうコンペがあれば随時課題に盛り込んでいく。 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | 授業ガイダンス オリジナルイラストの制作について | イラスト制作 | |
| 2 | オリジナルイラスト制作／作品講評・個別指導 | イラスト制作 | |
| 3 | オリジナルイラスト制作／作品講評・個別指導 | イラスト制作 | |
| 4 | オリジナルイラスト制作／作品講評・個別指導 | イラスト制作 | |
| 5 | オリジナルイラスト制作／作品講評・個別指導 | イラスト制作 | |
| 6 | イラスト集の制作 個別に企画内容の聞き取り | イラスト制作 | |
| 7 | オリジナルイラスト制作／作品講評・個別指導 | イラスト制作 | |
| 8 | オリジナルイラスト制作／作品講評・個別指導 | イラスト制作 | |
| 9 | オリジナルイラスト制作／作品講評・個別指導 | イラスト制作 | |
| 10 | オリジナルイラスト制作／作品講評・個別指導 | イラスト制作 | |
| 11 | オリジナルイラスト制作／作品講評・個別指導 | イラスト制作 | |
| 12 | オリジナルイラスト制作／作品講評・個別指導 | イラスト制作 | |
| 13 | オリジナルイラスト制作／作品講評・個別指導 | イラスト制作 | |
| 14 | オリジナルイラスト制作／作品講評・個別指導 | イラスト制作 | |
| 15 | 課題提出・講評 | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格 | | |

| | | | |
|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-------|
| コミックイラスト科 | | 講師名: | 亀井 哲治 |
| 教科名:コミックイラスト I | | 2年 | 前期 |
| 担当者実務経験: | | 講義種別: | 実習 |
| 到達目標 | イラスト合同誌の作成を軸に、卒業制作に向けた各々の目的・目標にあわせた作品作り。 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | 授業ガイダンス | | |
| 2 | イラスト合同誌の制作・個別作品の制作 | | |
| 3 | イラスト合同誌の制作・個別作品の制作 | | |
| 4 | イラスト合同誌の制作・個別作品の制作 | | |
| 5 | イラスト合同誌の制作・個別作品の制作 | | |
| 6 | イラスト合同誌の制作・個別作品の制作 | | |
| 7 | イラスト合同誌の制作・個別作品の制作 | | |
| 8 | イラスト合同誌の制作・個別作品の制作 | | |
| 9 | イラスト合同誌の制作・個別作品の制作 | | |
| 10 | イラスト合同誌の制作・個別作品の制作 | | |
| 11 | イラスト合同誌の制作・個別作品の制作 | | |
| 12 | イラスト合同誌の制作・個別作品の制作 | | |
| 13 | 学園祭向け作品制作 | | |
| 14 | 学園祭向け作品制作 | | |
| 15 | 学園祭向け作品制作 | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70～79点 C評価)60～69点 D評価)不合格 | | |

| | | | |
|-----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|----|
| コミックイラスト科 | | 古谷 由季 | |
| 科目名:コミックイラストⅡ | | 1年 | 後期 |
| 担当者実務経験:ライトノベルの挿絵を中心に活躍するイラストレーター | | 講義種別: | 演習 |
| 到達目標 | アナログ画材の上達、イメージ背景を描く | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | コピック基礎 | キャラクターの立ち絵を描く | |
| | | (条件:食べ物の擬人化であること) | |
| 2 | コピック基礎 | 塗り方の基礎 | |
| | | コピック基礎知識の勉強 | |
| 3 | コピック基礎 | 塗り方の応用(柄を描く) | |
| | | | |
| 4 | コピック基礎 | キャラクターを塗る | |
| | | 配色について | |
| 5 | コピック基礎 | キャラクターを塗る② | |
| | | 配色について② | |
| 6 | コピック基礎 | イメージ背景の描き方 | |
| | | | |
| 7 | 季刊エスへの投稿作品制作 | 課題提起(アイデア出し) | |
| | スモールエスへの投稿作品制作 | | |
| 8 | 季刊エスへの投稿作品制作 | ラフの確認 | |
| | | | |
| 9 | 季刊エスへの投稿作品制作 | 途中経過の確認(修正指示) | |
| | | | |
| 10 | 季刊エスへの投稿作品制作 | 作品提出 | |
| | | | |
| 11 | スモールエスへの投稿作品制作 | 課題提起(アイデア出し) | |
| | | | |
| 12 | スモールエスへの投稿作品制作 | ラフの確認 | |
| | | | |
| 13 | スモールエスへの投稿作品制作 | 途中経過の確認(修正指示) | |
| | | | |
| 14 | スモールエスへの投稿作品制作 | 作品提出 | |
| | | | |
| 15 | スモールエスへの投稿作品制作 | | |
| | | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A(評価)80点以上 B(評価)70～79点 C(評価)60～69点 D(評価)不合格 | | |

| | | | |
|-----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|-------------|
| コミックイラスト科 | | 講師名 | 古谷由季 |
| 教科名:コミックイラストⅡ | | 2年 | 前期 |
| 担当者実務経験:ライトノベルの挿絵を中心に活躍するイラストレーター | | 講義種別 | 実習 |
| 到達目標 | <ul style="list-style-type: none"> ・アナログ技術の基礎力、描画力の向上 ・発想力、想像力の強化(イメージ背景) ・下調べの習慣を身に付ける(モチーフへの理解) ・スケジュール管理能力の強化(制作効率の向上) ・ラフの強化(具体的な制作イメージの想像) ・作品の発表(S S、季刊 Sなど) | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | キャラクターをより魅力的にする線画の描き方 | アナログ基礎 (線画の強化) | 春休み課題提出 |
| 2 | 和服のモチーフを描くコツ(質感の表現) | " | GW 課題 |
| | | 「ラフの制作」 | |
| 3 | 季刊エス75号(フリー)へ投稿テーマ:「着物」 | 投稿作品の制作 | |
| | 現代の着物についての講義「着物の構造を知る」 | 季刊エス75号 | |
| 4 | ラフの確認(個別指導) | " | |
| | | " | |
| 5 | 途中経過の確認(個別指導) | " | |
| | 修正指示 | " | |
| 6 | 課題提出(個別指導) | " | |
| | ブラッシュアップの指示 | " | |
| 7 | スモールエス67号(フリー)へ投稿テーマ:「浴衣」 | 投稿作品の制作 | |
| | 浴衣についての講義「着物と浴衣の違いを知る」 | スモールエス67号 | |
| 8 | ラフの確認(個別指導) | " | |
| | | " | |
| 9 | 途中経過の確認(個別指導) | " | |
| | 修正指示 | " | |
| 10 | " | " | |
| | " | " | |
| 11 | 課題提出(個別指導) | " | |
| | ブラッシュアップの指示 | " | |
| 12 | 季刊S76号(フリー)へ投稿テーマ:「未定」 | (前期最終課題) 投稿作品の制作 | 夏休み課題 |
| | | 季刊エス76号 | 「モチーフの下調べ(筆 |
| 13 | ラフの確認(個別指導) | " | 夏休み課題提出 |
| | | " | |
| 14 | 途中経過の確認(個別指導) | " | |
| | 修正指示 | " | |
| 15 | 課題提出(個別指導) | " | |
| | ブラッシュアップの指示 | " | |
| 成績評価 | <p>出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。A評価)80点以上 B評価)70~79点 c評価)60~69点 D評価)不合格</p> | | |

| | | | |
|----------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|----|
| コミックイラスト科 | | 大衆 彩 | |
| 科目名: デジタル表現作画 | | 1年 | 後期 |
| 担当者実務経験: ゲーム系イラストのイラストレーターとして、活躍する現役イラストレーター | | 講義種別: | 演習 |
| 到達目標 | ポートフォリオ用イラスト作成・ポートフォリオ基礎完成 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | 基本的な立ち絵を制作する中でデジタル作画の基礎的な機能を説明する。 | | |
| 2 | 基本的な立ち絵を制作する中でデジタル作画の基礎的な機能を説明する。 | | |
| 3 | 基本的な立ち絵を制作する中でデジタル作画の基礎的な機能を説明する。 | | |
| 4 | 作画用の機能だけでなく企業に就職した際に使用する機能を説明 キャラクター、背景、UIのそれぞれ適した技術を説明する。 | | |
| 5 | 作画用の機能だけでなく企業に就職した際に使用する機能を説明 キャラクター、背景、UIのそれぞれ適した技術を説明する。 | | |
| 6 | 作画用の機能だけでなく企業に就職した際に使用する機能を説明 キャラクター、背景、UIのそれぞれ適した技術を説明する。 | | |
| 7 | 作画用の機能だけでなく企業に就職した際に使用する機能を説明 キャラクター、背景、UIのそれぞれ適した技術を説明する。 | | |
| 8 | 作画用の機能だけでなく企業に就職した際に使用する機能を説明 キャラクター、背景、UIのそれぞれ適した技術を説明する。 | | |
| 9 | 作画用の機能だけでなく企業に就職した際に使用する機能を説明 キャラクター、背景、UIのそれぞれ適した技術を説明する。 | | |
| 10 | 作画用の機能だけでなく企業に就職した際に使用する機能を説明 キャラクター、背景、UIのそれぞれ適した技術を説明する。 | | |
| 11 | 作画用の機能だけでなく企業に就職した際に使用する機能を説明 キャラクター、背景、UIのそれぞれ適した技術を説明する。 | | |
| 12 | 最終課題を制作・ポートフォリオの基礎制作 | | |
| 13 | 最終課題を制作・ポートフォリオの基礎制作 | | |
| 14 | 最終課題を制作・ポートフォリオの基礎制作 | | |
| 15 | 提出 | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格 | | |

| | | | |
|----------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|------|
| コミックイラスト科 | | 講師名: | 大衆 彩 |
| 教科名: デジタル表現作画 | | 2年 | 前期 |
| 担当者実務経験: 元ゲーム制作会社イラストレーター、現在はフリーランスのイラストレーター | | 講義種別: | 実習 |
| 到達目標 | デジタルの制作幅を広げる 作品の品質を上げていく | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | 1年時の振り返り | デジタル模写 | |
| 2 | 資料の集め方 | 資料集め | |
| 3 | ラフの極意 | ラフ制作 | |
| 4 | 線画の極意 | 線画制作 | |
| | ペン設定、バクターレイヤーの使い方 | | |
| 5 | 着彩の極意 | 着彩制作 | |
| 6 | エフェクト作画 | エフェクト 制作 | |
| 7 | エフェクト作画 (応用編) | エフェクト 制作 | |
| 8 | グリザイユ画法 | 着彩制作 | |
| 9 | // | 着彩制作 | |
| 10 | 効果レイヤーの使い方 | | |
| 11 | // 仕上げ | 仕上げ制作 | |
| 12 | 作品の「質」を考える 今までの授業の応用 | 内容決め ラフ制作 | |
| 13 | // 拘りと抜き所 | 線画制作 | |
| 14 | // 立体と質感を考える | 着彩制作 | |
| 15 | // 仕上げ、振り返り | 半期、振り返り | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価) 80点以上 B評価) 70～79点 C評価) 60～69点 D評価) 不合格 | | |

| | | | |
|-------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|----|
| 共通科目 | | 落合 次郎 | |
| 科目名: デジタルデザイン | | 1年 | 後期 |
| 担当者実務経験: 福岡で活躍する現役グラフィックデザイナー | | 講義種別: | 演習 |
| 到達目標 | Adobeソフトを幅広く理解し、紙媒体における表現技術の幅を広げる。 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | Illustrator応用 | | |
| | イラレの基礎技術を応用し自分のアバターキャラクター制作 | | |
| 2 | Illustrator応用 | | |
| | イラレの基礎技術を応用し自分のアバターキャラクター制作 | | |
| 3 | Photoshop応用 | | |
| | フォトショの基礎技術を応用し、SF感のあるフォトコラージュ制作 | | |
| 4 | Photoshop応用 | | |
| | フォトショの基礎技術を応用し、SF感のあるフォトコラージュ制作 | | |
| 5 | Illustrator 広告トレース | | |
| | 実際の広告を1からトレースしながらデータを再現する | | |
| 6 | Illustrator 広告トレース | | |
| | 実際の広告を1からトレースしながらデータを再現する | | |
| 7 | 年賀状デザイン | | |
| | 学校の年賀状デザインコンペ制作 | | |
| 8 | 年賀状デザイン | | |
| | 学校の年賀状デザインコンペ制作 | | |
| 9 | リソグラフ年賀状コンテスト | | |
| | RISO科学社様の年賀状コンテスト作品 | | |
| 10 | リソグラフ年賀状コンテスト | | |
| | RISO科学社様の年賀状コンテスト作品 | | |
| 11 | リソグラフ年賀状コンテスト | | |
| | RISO科学社様の年賀状コンテスト作品 | | |
| 12 | リソグラフ年賀状コンテスト | | |
| | RISO科学社様の年賀状コンテスト作品/プレゼンテーション | | |
| 13 | 最終課題: 今期学んだテクニックを活かし動画制作 | | |
| | 制作進行 | | |
| 14 | 最終課題: 今期学んだテクニックを活かし動画制作 | | |
| | 制作進行 | | |
| 15 | 最終課題プレゼン発表 | | |
| | | | |
| 成績評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格 | | |

| | | | |
|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|----|
| 共通科目 | | 落合 次郎 | |
| 教科名: デジタルデザイン | | 2年 | 前期 |
| 活躍する現役グラフィックデザイナー | | 講義種別: | 演習 |
| 到達目標 | Adobeソフトを幅広く理解し、映像、紙媒体における表現技術の幅を広げる。 | | |
| 回 | 授業内容 | 課題内容 | 備考 |
| 1 | Photoshopにてロトスコープアニメーション制作 開始 | | |
| | | | |
| 2 | Photoshopにてロトスコープアニメーション制作 制作進行 | | |
| | | | |
| 3 | Photoshopにてロトスコープアニメーション制作 提出・SNSに適したデータ書き出し | | |
| | | | |
| 4 | コラボ授業/地元アイドルの新ロゴ&新しいグッズ企画 アイドル本人たちとディスカッション | | |
| | | | |
| 5 | コラボ授業/地元アイドルの新ロゴ&新しいグッズ企画 企画検討・デザイン検討 | | |
| | | | |
| 6 | コラボ授業/地元アイドルの新ロゴ&新しいグッズ企画 制作進行 | | |
| | | | |
| 7 | コラボ授業/地元アイドルの新ロゴ&新しいグッズ企画 プレゼン発表 | | |
| | | | |
| 8 | キャラクターアニメーターにてキャラを動かす 開始 | | |
| | | | |
| 9 | キャラクターアニメーターにてキャラを動かす 制作進行・音収録&プレミアにて音編集 | | |
| | | | |
| 10 | キャラクターアニメーターにてキャラを動かす 提出・プレゼン発表 | | |
| | | | |
| 11 | 最終課題: 今期学んだテクニックを活かし動画制作 制作開始・動画構想企画 | | |
| | | | |
| 12 | 最終課題: 今期学んだテクニックを活かし動画制作 制作進行 | | |
| | | | |
| 13 | 最終課題: 今期学んだテクニックを活かし動画制作 制作進行 | | |
| | | | |
| 14 | 最終課題: 今期学んだテクニックを活かし動画制作 提出日 | | |
| | | | |
| 15 | 最終課題プレゼン発表 | | |
| | | | |
| 成績 評価 | 出席および習熟度、授業課題の提出により成績評価とする。 期末の授業終了後に授業担当講師が評価し成績を算出。 各授業の3分の2以上を出席し、平常授業の成績が60点以上で合格とする。 A評価)80点以上 B評価)70~79点 C評価)60~69点 D評価)不合格 | | |