

授業科目	色彩学	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	鳥居 靖洋	実務経験		漫画家			
授業クラス(コース) 学年	デザイン学科 (グラフィック・広告コース) 1年	担任		久保 智史			
授業の概要	<p>表色系、色の三属性・混色・対比など、色彩検定3級程度の知識を習得する。各単元終了時に確認テストを実施。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1か月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身につける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 2. 円の透視図法を理解し「スプレー缶のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 3. 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 4. 直線・曲線・任意の図形を使って「平面構成①幾何構成」を制作する。 (BASIC STUDY) 5. 鉛筆と野菜または植物を使って「平面構成②モチーフ構成」を制作する。 (BASIC STUDY) 6. 所属学科3コースの基礎実習体験に関わるワークショップで「商品企画」又は「キャラクターデザインとストーリー考案」の作品を制作する。 (BASIC STUDY) 7. 色のはたらき・光と色を学ぶ 8. 眼のしくみを学ぶ 9. 混色・色の表示を学ぶ 10. PCCS・トーン・色名を学ぶ 11. 色彩心理を学ぶ 12. 色の視覚効果を学ぶ 13. 色の知覚的効果を学ぶ 14. 色彩調和を学ぶ 15. 色彩効果を学ぶ 16. 色彩と生活・ファッション・インテリアを学ぶ 17. 						
使用テキスト 教材等	新配色カード119a 色彩検定公式テキスト3級編 プリント配布						
成績評価方法 及び基準	各単元終了時に確認テストを実施し、学期末のテスト【100点満点】を行う。 採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。						
履修にあたっての 留意点	メモ帳持参。書いて覚える事。自分の作品に活かす想定をする事。						

授業科目	コンピュータ演習I	講義	実技	演習	単位時間32-単位2 単位時間64-単位4 単位時間96-単位6	前期	後期
教科担当	門井・慈性	実務経験		ディレクター			
授業クラス(コース)学年	デザイン学科 (グラフィック・広告コース) 1年	担任		久保			
授業の概要	<p>グラフィックデザインの基礎。Illustrator、Photoshopの各ツールや効果を用いた基本操作の修得とDTPデザインワークに置く技術、レイアウトセンスの修得と課題制作。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1か月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身につける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 円の透視図法を理解し「スプレー缶のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 直線・曲線・任意の図形を使って「平面構成①幾何構成」を制作する。 (BASIC STUDY) 鉛筆と野菜または植物を使って「平面構成②モチーフ構成」を制作する。 (BASIC STUDY) 所属学科3コースの基礎実習体験に関わるワークショップで「商品企画」又は「キャラクターデザインとストーリー考案」の作品を制作する。 (BASIC STUDY) Illustrator、Photoshop基本操作/プロフィールの作成 Illustrator、Photoshop基本操作/教科書を用い、lesson課題を演習する Lesson01 Illustrator & Photoshopの基本、Lesson02 図形や線を描く Illustrator、Photoshop基本操作/ Lesson03 オブジェクトの選択と基本的な変形、Lesson04 色と透明度の設定 Illustrator、Photoshop基本操作/ Lesson05 オブジェクトの編集と合成、Lesson06 線と文字の設定 Illustrator、Photoshop基本操作/ Lesson07 覚えておきたい機能 DTPデザインワーク/「レストランのメニュー」A4サイズ、各ジャンルの料理写真を用い、デザインする 1) イラストやマーク、飾りのアイディアスケッチ DTPデザインワーク/「レストランのメニュー」 2) ベジェ曲線によるトレース DTPデザインワーク/「レストランのメニュー」 3) クリッピングパス、文字入力 DTPデザインワーク/「レストランのメニュー」 4) デザイン、レイアウト DTP入稿データ作成/DTPデザインワーク、入稿手順、出力、断裁を修得 						
使用テキスト教材等	世界一わかりやすいIllustrator&Photoshop操作とデザインの教科書						
成績評価方法及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができていない【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに平常点【20点】を加算して算出する。平常点は、授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての留意点	<ol style="list-style-type: none"> 新規作成、文字入力、画像配置、文字組み、レイヤーの活用、レイアウトなど基本操作を修得 独自のトレースイラスト作成、レイヤー活用、文字組み、レイアウトなどを学びながら課題制作 DTPデザインワーク、入稿手順を修得 						

授業科目	コンピューター演習Ⅱ	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	磯村	実務経験		グラフィックデザイナー			
授業クラス(コース) 学年	デザイン学科 (グラフィック・広告コース) 1年	担任		久保			
授業の概要	<p>画像処理をメインにPhotoshopの使用方法を演習します 紙・web媒体の広告作りなど実践的な課題やコンペ作品制作への取り組みも予定しています</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1か月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身につける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 円の透視図法を理解し「スプレー缶のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 直線・曲線・任意の図形を使って「平面構成①幾何構成」を制作する。 (BASIC STUDY) 鉛筆と野菜または植物を使って「平面構成②モチーフ構成」を制作する。 (BASIC STUDY) 所属学科3コースの基礎実習体験に関わるワークショップで「商品企画」又は「キャラクターデザインとストーリー考案」の作品を制作する。 (BASIC STUDY) Photoshop演習：画面の説明やツールの基本操作 SSDの使い方説明 Photoshop演習：画像の補正・修正・切り取り(トリミング) Photoshop演習：補正やトリミングを使った画像合成① Photoshop演習：補正やトリミングを使った画像合成②(復習・応用) 課題制作①写真コラージュ：テーマ・写真選定 課題制作①写真コラージュ写真編集 課題制作①写真コラージュ：修正・完成 課題制作②れんらくぶくろデザイン(コンペ)：ラフスケッチ 課題制作②れんらくぶくろデザイン(コンペ)：スキヤニング 課題制作②れんらくぶくろデザイン(コンペ)：Illustratorへ書き起こし 課題制作②れんらくぶくろデザイン(コンペ)：修正・完成 						
使用テキスト 教材等							
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに平常点【20点】を加算して算出する。平常点は、授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点							

授業科目	キャリアガイダンス I	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	瀧田龍晃	実務経験		カウンセリング歴21年			
授業クラス(コース)学年	全学科 1年	担任		全クラス担任			
授業の概要	<p>専門学生として今後のキャリア形成を行なう上で必要なビジネスマナーや企業や社会における一般常識、会社組織のしくみ等 自身の将来に向けた目標設定や就職や進路に有益な知識を学ぶ。キャリアガイダンス I では主にビジネスマナーを中心とし日常的な挨拶から会話、電話応対等の基本マナーを学ぶ。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1か月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身につける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 円の透視図法を理解し「スプレー缶のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 直線・曲線・任意の図形を使って「平面構成①幾何構成」を制作する。(BASIC STUDY) 鉛筆と野菜または植物を使って「平面構成②モチーフ構成」を制作する。(BASIC STUDY) 所属学科3コースの基礎実習体験に関わるワークショップで「商品企画」又は「キャラクターデザインとストーリー考案」の作品を制作する。(BASIC STUDY) キャリアとは何か マズローの欲求5段階 人間関係は「挨拶」から 挨拶の習慣化 ビジネスマナーの基本① ビジネスマナーの基本② 職場のコミュニケーション 話し方の基本 敬語の種類 会話のマナー 接遇語 電話の応対 掛け方 電話の応対 受け方 来客の応対 ① 来客の応対 ② 						
使用テキスト 教材等	マイロード21 関連資料(授業用レジメ) 毎時配布 A4クリアファイル						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができていない【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに平常点【20点】を加算して算出する。平常点は、授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての留意点	卒業までI～IIIまで3部構成で行う。段階を追ってキャリア形成に必要な知識やマナー、応対例を学ぶ。この授業で学び日常でそれを実践してこそ、学習の成果となる。努力をしてキャリアアップして欲しい。						

授業科目	Web演習 I	講義	実技	演習	単位時間32←単位2 単位時間64←単位4 単位時間96←単位6	前期	後期
教科担当	掛布裕太	実務経験		Webデザイナー			
授業クラス(コース) 学年	デザイン学科 (グラフィック・広告コース) 1年	担任		久保			
授業の概要	HTML, CSSの基礎を学び、課題に従いホームページを制作する。 Photoshop、Dreamweaverでデザイン&コーディングの習得。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. HTML基礎：HTMLの基礎知識、タグの使用方法について学ぶ。 2. HTML基礎：PhotoshopでWebデザイン、画像制作。 3. プロフィールサイト：自己紹介のためのサイト作り（デザイン） 4. プロフィールサイト：自己紹介のためのサイト作り（コーディング） 5. プロフィールサイト：自己紹介のためのサイト作り（外部サイトの埋め込み等） 6. CSS基礎：CSSの基礎知識を学び、HTMLとの連携を実践する。 7. CSS基礎：divレイアウトとid, classの使い方、CSSの具体例を学ぶ。 8. CSS基礎：floatプロパティのレイアウト方法とclearfixについて。 9. HPデザイン課題：課題テーマに従ったPCサイトデザインの制作。 10. HPデザイン課題：課題テーマに従ったスマホサイトデザインの制作。 11. HPデザイン課題：Photoshopスライスツールとアセット画像書き出し。 12. HPデザイン課題：HTML+CSSによるサイトコーディング。 13. Webアイコン：サイトやアプリで使用するアイコン・UIのデザイン。 14. GIFアニメーション：アニメーションの基礎とGIFバナーデザイン。 15. GIFアニメーション：ビデオタイムラインとフレームアニメーションについて。 16. Web演習のまとめと復習 17. 						
使用テキスト 教材等	<ul style="list-style-type: none"> ・これから始めるHTML&CSS ・配布プリント、配布データ 						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点（各100点満点）の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D（不合格）とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	<ul style="list-style-type: none"> ・授業に遅れず出席し、メモを取る。 ・プログラムを正確に書き、スペルミス減らす。 						

授業科目	図学・パース	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	榊原 緑	実務経験					
授業クラス(コース)学年	デザイン学科 (グラフィック・広告コース) 1年	担任		久保智史			
授業の概要	<p>基本図形および透視図法を用いた基本の背景画等の描き方の基礎を習得する。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1か月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身につける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 円の透視図法を理解し「スプレー缶のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 直線・曲線・任意の図形を使って「平面構成①幾何形体」を制作する。 (BASIC STUDY) 鉛筆と野菜または植物を使って「平面構成②モチーフ構成」を制作する。 (BASIC STUDY) 所属学科3コースの基礎実習体験に関わるワークショップで「商品企画」又は「キャラクターデザインとストーリー考案」の作品を制作する。 (BASIC STUDY) ガイダンス：パースペクティブとはどのようなものであるか、習得するための目的やデザイナー、イラストレーターになる為の重要な要素であることを理解させる。 円と線、直線と角：直定規、三角定規の基本的な使い方、均一な線の引き方を習得。 多角形：5角形、6角形、円に内接する多角形の描き方を習得。 一点透視図法：一点透視図法の基礎の描き方を習得する。(セクションクロッキー帳に基本図形を描く) 一点透視図法：一点透視図法の基礎の描き方を習得する。(掲示板に貼りつけられたポスターを一点透視図法でコピックなどを用い描く) 一点透視図法：一点透視図法の基礎の描き方を習得する。(掲示板に貼りつけられたポスターを一点透視図法でコピックなどを用い描く) 二点透視図法：二点透視図法の基礎の描き方を習得する。(セクションクロッキー帳に基本図形を描く) 二点透視図法：二点透視図法の基礎の描き方を習得する。(配布資料の写真の消失点を見つけ漫画原稿用紙に作画する) 三点透視図法：三点透視図法の基礎の描き方を習得する。(セクションクロッキー帳に基本図形を描く) 分割：2分割、3分割、線の等分を用いた分割の描き方を習得。 						
使用テキスト 教材等	適宜プリント配布、直定規、三角定規、コンパス、セクションクロッキー帳、ケント紙、コピックなど						
成績評価方法及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができて【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての留意点	授業の最後に習得した技法を用いた実技課題プリントを出題します。作業手順、技法など、板書したものは必ずノートに記入する事。						

授業科目	デザイン概論	講義	実技	演習	単位時間32-単位2 単位時間64-単位4 単位時間96-単位6	前期	後期
教科担当	矢田 崇純	実務経験		グラフィックデザイナー			
授業クラス(コース) 学年	デザイン学科 (グラフィック・広告コース) 1年 (造形デザインコース) 1年 (企画デザインコース) 1年	担任		グラフィック・広告コース 久保智史 造形デザインコース 井上誠 企画デザインコース 井上誠			
授業の概要	<p>デザイン分野の歴史をはじめ、印刷及びDTPワークスなど、デザイナーにとって必要な知識を習得する。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1か月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身につける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 2. 円の透視図法を理解し「スプレー缶のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 3. 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 4. 直線・曲線・任意の図形を使って「平面構成①幾何構成」を制作する。(BASIC STUDY) 5. 鉛筆と野菜または植物を使って「平面構成②モチーフ構成」を制作する。(BASIC STUDY) 6. 所属学科3コースの基礎実習体験に関わるワークショップで「商品企画」又は「キャラクターデザインとストーリー考案」の作品を制作する。(BASIC STUDY) 7. デザインとは？ 8. デザインの歴史 9. ユニバーサルデザイン 10. 印刷 11. タイポグラフィ 12. 広告 13. イラストレーション 14. 空間演出 15. 新素材 16. ブランディング 17. まとめ 						
使用テキスト 教材等	<ul style="list-style-type: none"> ・オリジナルテキスト (矢田作成) ・現代デザイン事典 						
成績評価方法 及び基準	<p>各単元終了時に確認テストを実施し、学期末のテスト【100点満点】を行う。 採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D (不合格) とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	必ず予習・復習をしておきましょう。						

授業科目	グラフィックデザイン I	講義	実技	演習	単位時間32→単位2 単位時間64→単位4 単位時間96→単位6	前期	後期
教科担当	一瀬憲章	実務経験		グラフィックデザイナー			
授業クラス(コース) 学年	デザイン学科 グラフィック・広告コース 1年	担任		久保			
授業の概要	<p>デザインを初めて学ぶ生徒が多いことから、楽しんで制作できる課題を設定。グラフィックデザインの基本である視覚伝達デザイン（ビジュアルデザイン）を学ぶ。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1か月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身につける期間がある。（BASIC STUDY）</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 2. 円の透視図法を理解し「スプレー缶のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 3. 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 4. 直線・曲線・任意の図形を使って「平面構成①幾何形体」を制作する。 (BASIC STUDY) 5. 鉛筆と野菜または植物を使って「平面構成②モチーフ構成」を制作する。 (BASIC STUDY) 6. 所属学科3コースの基礎実習体験に関わるワークショップで「商品企画」又は「キャラクターデザインとストーリー考案」の作品を制作する。 (BASIC STUDY) 7. コラージュ作品（設定したテーマのイメージをコラージュ手法で制作する） 8. タイポグラフィ（文字組みのルールや錯視調整などを学ぶ） 9. タイポグラフィ（文字組みのルールや錯視調整などを学ぶ） 10. タイポグラフィ（文字組みのルールや錯視調整などを学ぶ） 11. 絵文字（日本語と英語の言葉にイラストを加味することでの視覚伝達） 12. 絵文字（日本語と英語の言葉にイラストを加味することでの視覚伝達） 13. 絵文字（日本語と英語の言葉にイラストを加味することでの視覚伝達） 14. V. I. デザイン（ベーシックデザイン）自由に設定した施設などのロゴ・マーク制作 15. V. I. デザイン（ベーシックデザイン）自由に設定した施設などのロゴ・マーク制作 16. V. I. デザイン（ベーシックデザイン）自由に設定した施設などのロゴ・マーク制作 17. V. I. デザイン（ベーシックデザイン）自由に設定した施設などのロゴ・マーク制作 						
使用テキスト 教材等	書体サンプル集・自作テキスト						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点（各100点満点）の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D（不合格）とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	考える事の大切さ・真摯な制作態度・丁寧な仕上げ						

授業科目	デッサン	講義	実技	演習	単位時間32-単位2 単位時間64-単位4 単位時間96-単位6	前期	後期
教科担当	金澤尚武	実務経験		日本美術院院友			
授業クラス(コース) 学年	デザイン学科 (グラフィック・広告コース) 1年	担任		久保			
授業の概要	<p>基礎的なデッサン力を身に付けさせ構成力・材質感・量感等の表現方法を習得させる。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1か月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身につける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 円の透視図法を理解し「スプレー缶のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 直線・曲線・任意の図形を使って「平面構成①幾何形体」を制作する。 (BASIC STUDY) 鉛筆と野菜または植物を使って「平面構成②モチーフ構成」を制作する。 (BASIC STUDY) 所属学科3コースの基礎実習体験に関わるワークショップで「商品企画」又は「キャラクターデザインとストーリー考案」の作品を制作する。 (BASIC STUDY) 「紙コップ・本・文具」の組み合わせ 形を正確に捉える。 「紙コップ・本・文具」の組み合わせ 完成提出。 「プラスチック容器・布・ハサミ」の組み合わせ 構成力を修得する。 「プラスチック容器・布・ハサミ」の組み合わせ 完成提出。 「木・石・鏡」の組み合わせ 素材の質感を捉える。 「木・石・鏡」の組み合わせ 完成提出。 「靴」の細密デッサン 複雑なかたちを理解し、描写力をつける。 「靴」の細密デッサン 完成提出。 「人物」クロッキー 人体骨格を理解し、対象物を瞬間的に捉える。 「石膏」デッサン 時間をかけて対象物を観察し捉える。 「石膏」デッサン 完成提出。 						
使用テキスト 教材等	・B4画用紙・鉛筆・練り消しゴム						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	・表現力の向上に当たり、モチーフを常に観察して制作することを心掛けてください。						

授業科目	イラストレーション I	講義	実技	演習	単位時間32-単位2 単位時間64-単位4 単位時間96-単位6	前期	後期
教科担当	岡直	実務経験		イラストレーター			
授業クラス(コース) 学年	デザイン学科 (グラフィック・広告コース) 1年	担任		久保			
授業の概要	<p>グラフィックデザインに活用するイラスト表現の基礎技法の修得。実践的な課題制作によるオリジナリティの発見と、プロ志向の意識向上を目指す。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1か月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身につける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 円の透視図法を理解し「スプレー缶のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 直線・曲線・任意の図形を使って「平面構成①幾何形体」を制作する。 (BASIC STUDY) 鉛筆と野菜または植物を使って「平面構成②モチーフ構成」を制作する。 (BASIC STUDY) 所属学科3コースの基礎実習体験に関わるワークショップで「商品企画」又は「キャラクターデザインとストーリー考案」の作品を制作する。 (BASIC STUDY) 詩集表紙制作：実践的制作として、講師の手掛けた詩集の表紙ビジュアルを制作する。タイトル「きらきらがっぱい」を元にA3ケント紙、画材はガッシュを主に創作する。 詩集表紙制作：実践的制作として、講師の手掛けた詩集の表紙ビジュアルを制作する。タイトル「きらきらがっぱい」を元にA3ケント紙、画材はガッシュを主に創作する。 詩集表紙制作：実践的制作として、講師の手掛けた詩集の表紙ビジュアルを制作する。タイトル「きらきらがっぱい」を元にA3ケント紙、画材はガッシュを主に創作する。 詩集表紙制作：実践的制作として、講師の手掛けた詩集の表紙ビジュアルを制作する。タイトル「きらきらがっぱい」を元にA3ケント紙、画材はガッシュを主に創作する。 シンボリックな動物：提示した動物より4点を選び、10cm角のサイズに形を簡略化し制作する。B4ケント紙、ガッシュ使用 シンボリックな動物：提示した動物より4点を選び、10cm角のサイズに形を簡略化し制作する。B4ケント紙、ガッシュ使用 シンボリックな動物：提示した動物より4点を選び、10cm角のサイズに形を簡略化し制作する。B4ケント紙、ガッシュ使用 宝くじイラスト制作：実践制作その2。「ドリームジャンボ」をキーワードに自由に創作する。B4ケント紙指定枠に制作。画材はガッシュを主に手持ち画材使用可。 宝くじイラスト制作：実践制作その2。「ドリームジャンボ」をキーワードに自由に創作する。B4ケント紙指定枠に制作。画材はガッシュを主に手持ち画材使用可。 宝くじイラスト制作：実践制作その2。「ドリームジャンボ」をキーワードに自由に創作する。B4ケント紙指定枠に制作。画材はガッシュを主に手持ち画材使用可。 卓上カレンダーイラスト制作：2ヶ月ごとに1点のアイデアを季節感を意識し6点制作する。A3ケント紙に一枠10cm角。画材はガッシュを主に手持ち画材使用可。期間4週で制作する。 						
使用テキスト 教材等	特になし。講師参考作品随時提示。						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができて【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点							