

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	クリエイティブ学科 (コミックアートコース) 1年A組	担任		榊原 緑			
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"> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>7. 色のはたらき・光と色を学ぶ</li> <li>8. 眼のしくみを学ぶ</li> <li>9. 混色・色の表示を学ぶ</li> <li>10. PCCS・トーン・色名を学ぶ</li> <li>11. 色彩心理を学ぶ</li> <li>12. 色の視覚効果を学ぶ</li> <li>13. 色の知覚的効果を学ぶ</li> <li>14. 色彩調和を学ぶ</li> <li>15. 色彩効果を学ぶ</li> <li>16. 色彩と生活・ファッション・インテリアを学ぶ</li> <li>17. 検定対策</li> </ol>						
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	hiro	実務経験		アートディレクター			
授業クラス(コース) 学年	クリエイティブ学科 (コミックアートコース) 1年A組	担任		榊原			
授業の概要	DTPにおける基本ソフトのイラストレーターの操作を習得する。 フォトショップと連動した操作をデザインの基本を学びながら作品を制作する。 もの創りの楽しさをDTPで表現する						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	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. 基本操作 (ネットワーク、フォルダとファイル、メニューなど) 8. 基礎操作 (ツールの操作方法) 9. イラストの習作 10. 地図の習作 11. チラシデザイン (今池花火大会) 12. 雑誌見開きデザイン 13. 14. 15. 16. 17.						
使用テキスト 教材等	世界一わかりやすいPhotoshop&Illustrator						
成績評価方法 及び基準	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。						
履修にあたっての 留意点	作品の提出						

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"> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>キャリアとは何か マズローの欲求5段階</li> <li>人間関係は「挨拶」から 挨拶の習慣化</li> <li>ビジネスマナーの基本①</li> <li>ビジネスマナーの基本②</li> <li>職場のコミュニケーション</li> <li>話し方の基本 敬語の種類</li> <li>会話のマナー 接遇語</li> <li>電話の応対 掛け方</li> <li>電話の応対 受け方</li> <li>来客の応対 ①</li> <li>来客の応対 ②</li> </ol>						
使用テキスト教材等	マイロード2 1 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	イラストレーション基礎 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	木村咲慧	実務経験		イラストレーター			
授業クラス(コース) 学年	クリエイティブ学科 コミックアートコース 1年A組	担任		榊原 緑			
授業の概要	<p>購入画材の特性と基礎技法の習得。平面構成を中心に、デザイン・構図・配色等の大切さ、表現や発想の基本を習得する。</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"> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>7. イメージ構成「四季」：四季の文字をレタリングし、イメージ色や形でデザイン構成、アクリル絵具で彩色 B3ケント紙・水張り、横(課題説明・水張り・ラフスケッチ)</li> <li>8. イメージ構成「四季」：四季の文字をレタリングし、イメージ色や形でデザイン構成、アクリル絵具で彩色 B3ケント紙・水張り、横(ラフスケッチ・チェック・本制作)</li> <li>9. イメージ構成「四季」：四季の文字をレタリングし、イメージ色や形でデザイン構成、アクリル絵具で彩色 B3ケント紙・水張り、横(本制作→提出)</li> <li>10. 色面構成「木の葉」：与えられた19枚の木の葉を構成し、アクリル絵具で混色・彩色。B3ケント紙・水張り、縦(課題説明・水張り・混色プラン表作成)</li> <li>11. 色面構成「木の葉」：与えられた19枚の木の葉を構成し、アクリル絵具で混色・彩色。B3ケント紙・水張り、縦(ラフスケッチ・チェック)</li> <li>12. 色面構成「木の葉」：与えられた19枚の木の葉を構成し、アクリル絵具で混色・彩色。B3ケント紙・水張り、縦(本制作)</li> <li>13. 色面構成「木の葉」：与えられた19枚の木の葉を構成し、アクリル絵具で混色・彩色。B3ケント紙・水張り、縦(本制作→提出)</li> <li>14. 構成イラスト「生きものと花」：好きな生きもののシルエットの中に好きな花のイラストをアクリル絵具で描く。B3ケント紙・水張り、縦横自由(課題説明・水張り)</li> <li>15. 構成イラスト「生きものと花」：好きな生きもののシルエットの中に好きな花のイラストをアクリル絵具で描く。B3ケント紙・水張り、縦横自由(ラフスケッチ・本制作)</li> <li>16. 構成イラスト「生きものと花」：好きな生きもののシルエットの中に好きな花のイラストをアクリル絵具で描く。B3ケント紙・水張り、縦横自由(本制作→提出)</li> <li>17.</li> </ol>						
使用テキスト 教材等	書体サンプル集、配色カード他、必要に応じて資料を配布						
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、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	テーマ性・デザイン性のある作品を期待。日頃からデザインする側の立場になって、いろんなモノ・コトを意識して観察して下さい。						

授業科目	メディア概論	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	加藤成樹	実務経験					
授業クラス(コース) 学年	クリエイティブ学科(コミックアートコース)、 (イラスト・絵本コース)1年	担任		榎原 緑、高田 怜美 鳥居 靖洋			
授業の概要	<p>CG・漫画・コミックイラストについて文化的位置、アートとしての現状と未来について 解説。</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"> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>7. CG・漫画・コミックイラストとメディアとの関連について</li> <li>8. 西洋社会における芸術への関心度について</li> <li>9. 東洋(日本)の芸術への関心度について</li> <li>10. 近現代美術史の概要(ルネサンス、ジャポニズム、印象派、抽象絵画)</li> <li>11. 近現代美術史の概要(ポップアート、インスタレーション、現代美術)</li> <li>12. 日本の漫画・アニメの歴史とその特徴、独自性について</li> <li>13. 商業イラストのデザイン性について</li> <li>14. 印刷の知識、レイアウト、画面構成の基本について</li> <li>15. マーチャンダイジング、メディアミックスについて</li> <li>16. コンテンツビジネスとメディアの関係性、現状と未来について</li> <li>17. 学期末試験</li> </ol>						
使用テキスト 教材等	適宜資料配布						
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	各自でわかりやすく見直しができるノートを用意。						

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	クリエイティブ学科 (コミックアートコース) 1年A	担任		榊原 緑			
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。 (教科書パース塾P55までを前期の課題とする)</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"> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>7. 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。</li> <li>8. 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。</li> <li>9. 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。</li> <li>10. 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)</li> <li>11. 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ーなどを用い描く)</li> <li>12. 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ーなどを用い描く)</li> <li>13. 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)</li> <li>14. 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)</li> <li>15. 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)</li> <li>16. 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。</li> <li>17.</li> </ol>						
使用テキスト 教材等	パース塾、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、漫画原稿用紙、コピーなど						
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	キャラクターイラスト 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	都築 美耶	実務経験		イラストレーター			
授業クラス(コース) 学年	クリエイティブ学科 (コミックアートコース) 1年A組	担任		榎原 緑			
授業の概要	<p>キャラクターを制作する上での留意点と、PC上でイラストレーションを制作するため知識・技術の習得を目指す。</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"> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>7. ガイダンス PCソフト使用方法、ペンタブレットの使用法の説明及び演習</li> <li>8. スーパーアドバイザー宙花こより特別講義 (キャラクターデザインの留意点、課題の説明)</li> <li>9. 課題1「知多娘。」2次創作：既存のキャラクターを作り変えることでキャラクターデザインの基礎を学ぶ。(ラフスケッチ、チェック)</li> <li>10. 課題1「知多娘。」2次創作：既存のキャラクターを作り変えることでキャラクターデザインの基礎を学ぶ。(本制作)</li> <li>11. 課題1「知多娘。」2次創作：既存のキャラクターを作り変えることでキャラクターデザインの基礎を学ぶ。(本制作)</li> <li>12. 課題1「知多娘。」2次創作：既存のキャラクターを作り変えることでキャラクターデザインの基礎を学ぶ。(本制作、提出)</li> <li>13. 課題2 キャラクターデザイン20名：指定に従い、オリジナルキャラクター20名をデザインする。(ラフスケッチ、チェック)</li> <li>14. 課題2 キャラクターデザイン20名：指定に従い、オリジナルキャラクター20名をデザインする。(本制作)</li> <li>15. 課題2 キャラクターデザイン20名：指定に従い、オリジナルキャラクター20名をデザインする。(本制作)</li> <li>16. 課題2 キャラクターデザイン20名：指定に従い、オリジナルキャラクター20名をデザインする。(本制作、提出)</li> <li>17. スーパーアドバイザー宙花こより特別講義 (課題2の講評、留意点)</li> </ol>						
使用テキスト 教材等	適宜資料配布						
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	PCやアプリケーションの操作に早く慣れるようがける。						

授業科目	背景・世界観基礎	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	クリエイティブ学科 (コミックアートコース) 1年A組	担任		榊原緑			
授業の概要	<p>パースペクティブを活かした背景描写と世界観表現の基礎技術の修得。</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"> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>7. 「筆ペンで描く」B5画用紙ヨコに写真を元に筆ペンのみ白黒で背景画を制作する。 (教科書を参考に制作の説明)</li> <li>8. 「筆ペンで描く」B5画用紙ヨコに写真を元に筆ペンのみ白黒で背景画を制作する。 (本制作)</li> <li>9. 「筆ペンで描く」B5画用紙ヨコに写真を元に筆ペンのみ白黒で背景画を制作する。 (本制作→提出)</li> <li>10. スーパーアドバイザー増山修 特別講義 (「筆ペンで描く」の講評)(空と雲の描き方実演)</li> <li>11. 「空と雲を描く」B5ワトソンプロック彩色 善かいの特別講義を受けて空と雲を描く (特別講義の内容を追体験し、技術を追体験する)</li> <li>12. 「空と雲を描く」B5ワトソンプロック彩色 善かいの特別講義を受けて空と雲を描く (本制作→提出)</li> <li>13. 「影の中にも色がある」B5画用紙彩色(陰影の彩色表現の練習課題)</li> <li>14. 「影の中にも色がある」B5ワトソンプロック彩色 (教科書P30の挿絵を模写)</li> <li>15. スーパーアドバイザー増山修 特別講義 (風景画の実演)</li> <li>16. 「風景画を描く」B5画用紙、ワトソンプロック彩色 (写真を元に白黒及び彩色による風景画の制作)</li> <li>17. 「風景画を描く」B5画用紙、ワトソンプロック彩色 (本制作→提出)</li> </ol>						
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、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							



授業科目	デッサン 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	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	クリエイティブ学科 (コミックアートコース) 1年	担任		榊原			
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"> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>7. 「紙コップ・本・文具」の組み合わせ 形を正確に捉える。</li> <li>8. 「紙コップ・本・文具」の組み合わせ 完成提出。</li> <li>9. 「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。</li> <li>10. 「プラスチック容器・布・ハサミ」の組み合わせ 完成提出。</li> <li>11. 「木・石・鏡」の組み合わせ 素材の質感を捉える。</li> <li>12. 「木・石・鏡」の組み合わせ 完成提出。</li> <li>13. 「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。</li> <li>14. 「靴」の細密デッサン 完成提出。</li> <li>15. 「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。</li> <li>16. 「石膏」デッサン 時間をかけて対象物を観察し捉える。</li> <li>17. 「石膏」デッサン 完成提出。</li> </ol>						
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、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	シナリオデザイン	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	黒野和美	実務経験		漫画家			
授業クラス(コース) 学年	クリエイティブ学科 (コミックアートコース) 1年	担任		A榎原 B高田			
授業の概要	<p>アニメーションを作る際の発想力や構成力の基礎作り。</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"> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>7. シナリオ講義</li> <li>8. 童話からのテーマ選択</li> <li>9. 童話からのキャラクター作り</li> <li>10. キャラクターデザイン</li> <li>11. 作ったキャラクターでストーリーボードの作成(自分が一番描きたいシーンを一枚絵で表現)</li> <li>12. ストーリーボード色付け(アナログで陰影がついてればよい)</li> <li>13. 一枚絵からストーリーを膨らませ4コマ漫画にする(後期のアニメ作りの為セリフもいれる)</li> <li>14. 4コマへのアドバイス</li> <li>15. ストーリーボード(最低3枚のラフ)</li> <li>16. ストーリーボード制作、色付け</li> <li>17. アドバイス</li> </ol>						
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							