

授業科目	CGI	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	吉岡竜巳	実務経験		デジタルイラストレータ			
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	各種ソフトウェアの操作技術を身に付け、CGの基礎を習得。前期のシナリオデザインで制作したストーリーボード、絵コンテを元に、2Dアニメーション(ビデオコンテ)を制作する。動画作成ソフト(主にAfterEffect)のオペレーションを学ぶ。						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 課題の説明、シナリオデザインで制作した素材のデータ化。 2. 素材のデータ化、ブラシュアップ。 3. 素材のデータ化、ブラシュアップ。 4. 素材のデータ化、ブラシュアップ。 5. 素材のデータ化、ブラシュアップ。 6. 素材のデータ化、ブラシュアップ。 7. 素材のデータ化、ブラシュアップ。 8. 素材のデータ化、ブラシュアップ。 9. 素材の組立、動画の制作。 10. 素材の組立、動画の制作。 11. 素材の組立、動画の制作。 12. 動画の完成へレンダリング。提出 13. 動画の完成へレンダリング。提出 14. 動画の完成へレンダリング。ブラシュアップ。 15. 動画の完成へレンダリング。ブラシュアップ。 16. 動画の完成へレンダリング。ブラシュアップ。 17. 						
使用テキスト 教材等	シナリオデザインでの素材、USBメモリ(動画は大きくなるので大容量のものが望ましい)、筆記用具						
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	動画は静止面の作業に比べてパソコンの負荷が大きいため、時間に余裕を持った作業を心がける事。						

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	クリエイティブ学科 (コミックアートコースA組) 1年	担任		榊原			
授業の概要	Photoshopの演習及びコンピューター演習Ⅰ(Illustrator)の復習 主に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への取り組みも予定しています						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. Photoshop演習：画面の説明やツールの基本操作 2. Photoshop演習：色調補正 3. Photoshop演習：画像の補正・修正・切り取り(トリミング) 4. Photoshop演習：補正やトリミングを使った画像合成 5. Photoshop演習：web媒体の基本 6. Photoshop演習：1～5コマの復習、Illustratorの復習 7. 課題制作①A4チラシ：ラフスケッチ 8. 課題制作①A4チラシ：画像編集 9. 課題制作①A4チラシ：レイアウト 10. 課題制作①A4チラシ：レイアウト・修正・完成 11. 課題制作②見開きページ：ラフスケッチ 12. 課題制作②見開きページ：画像編集・レイアウト 13. 課題制作②見開きページ：画像編集・レイアウト・修正 14. 課題制作②見開きページ：修正・完成 15. 課題制作③webバナー制作：テーマ・写真選定、ラフスケッチ 16. 課題制作③webバナー制作：写真編集・レイアウト 17. 課題制作③webバナー制作：修正・調整・完成 						
使用テキスト 教材等	Photoshopの操作に関するプリントを配布します						
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。						
履修にあたっての 留意点	コンピューター演習Ⅰで配布されたプリント・ノートなど、引用して使うことが多々あるので、持参してきて下さい						

授業科目	デッサン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	間瀬友恵	実務経験		造形作家			
授業クラス(専攻)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	デッサンの技術や考え方と、イラスト制作へどのように応用していくかを修得・実践。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. ペットボトル プラスチック 素材感・量感の表現。 2. ペットボトル プラスチック 素材感・量感の表現。 3. ペットボトル プラスチック 素材感・量感の表現。 4. ペットボトル プラスチック 素材感・量感の表現。 5. はく製 素材感・量感の表現。動物・鳥類のはく製を描く。 6. はく製 素材感・量感の表現。動物・鳥類のはく製を描く。 7. はく製 素材感・量感の表現。動物・鳥類のはく製を描く。 8. はく製 素材感・量感の表現。動物・鳥類のはく製を描く。 9. 石膏像 画面の構成力。正確に形をとらえる。 10. 石膏像 画面の構成力。正確に形をとらえる。 11. 石膏像 画面の構成力。正確に形をとらえる。 12. 石膏像 画面の構成力。正確に形をとらえる。 13. 校内の景色 校内の空間・パースの表現。 14. 校内の景色 校内の空間・パースの表現。 15. 校内の景色 校内の空間・パースの表現。 16. 校内の景色 校内の空間・パースの表現。 17.						
使用テキスト 教材等	プリントを配布						
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、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。						
履修にあたっての 留意点	予習・復習を重ねて日頃から身近なものを描く習慣を身につける。						

授業科目	パースペクティブ	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	榎原 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		榎原 緑			
授業の概要	パースを用いた背景画や人物の描き方の基礎と応用までを習得する。						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. 分割：一点透視技法と分割技法を用いて階段を作画する。(作画方法の説明) 2. 分割：一点透視技法と分割技法を用いて階段を作画する。(制作) 3. 分割：一点透視技法と分割技法を用いて階段を作画する。(制作) 4. 増殖：分割、一点透視、二点透視、増殖と傾斜の技法を用いて家や階段を作画する(作画方法の説明) 5. 増殖：分割、一点透視、二点透視、増殖と傾斜の技法を用いて家や階段を作画する(制作) 6. 人物の描き方1：パースのついた画面の中でも人物をうまく描くコツを習得する。1点透視図法を用いて人物の遠近を表現する(漫画原稿用紙、コピック)(作画方法の説明) 7. 人物の描き方1：パースのついた画面の中でも人物をうまく描くコツを習得する。1点透視図法を用いて人物の遠近を表現する(漫画原稿用紙、コピック)(制作/作画) 8. 人物の描き方1：パースのついた画面の中でも人物をうまく描くコツを習得する。1点透視図法を用いて人物の遠近を表現する(漫画原稿用紙、コピック)(制作/着色) 9. 人物の描き方2：パースのついた画面の中でも人物をうまく描くコツを習得する。男女の描き分け、3頭身、5頭身、8頭身キャラクターを描き分ける(漫画原稿用紙、コピック)(作画方法の説明) 10. 人物の描き方2：パースのついた画面の中でも人物をうまく描くコツを習得する。男女の描き分け、3頭身、5頭身、8頭身キャラクターを描き分ける(漫画原稿用紙、コピック)(制作/下書き) 11. 人物の描き方2：パースのついた画面の中でも人物をうまく描くコツを習得する。男女の描き分け、3頭身、5頭身、8頭身キャラクターを描き分ける(漫画原稿用紙、コピック)(制作/作画) 12. 人物の描き方2：パースのついた画面の中でも人物をうまく描くコツを習得する。男女の描き分け、3頭身、5頭身、8頭身キャラクターを描き分ける(漫画原稿用紙、コピック)(着色) 13. 街並みを描く：二点透視図法を用いて風景と人物を描く。(漫画原稿用紙、コピック)(作画方法の説明) 14. 街並みを描く：二点透視図法を用いて風景と人物を描く。(漫画原稿用紙、コピック)(制作/作画) 15. 街並みを描く：二点透視図法を用いて風景と人物を描く。(漫画原稿用紙、コピック)(制作/作画) 16. 街並みを描く：二点透視図法を用いて風景と人物を描く。(漫画原稿用紙、コピック)(制作/着色) 17.						
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、セクションクロッキー帳、漫画原稿用紙、コピックなど						
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。						
履修にあたっての留意点							

授業科目	美術史概論	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	久保 智史	実務経験		アーティスト			
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 クリエイティブ学科(イラスト・絵本コース)1年 クリエイティブ学科(マンガコース)1年	担任		榊原緑、高田怜美、 鳥居靖洋			
授業の概要	美術分野の歴史・理論を学習し、美術分野全般の幅広い知識を習得する。 (学期末試験有)						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. 導入：美術史とは？参考作品を見ながら、美術史の流れについて。 2. 原始古代①：洞窟壁画、古代エジプト美術。 3. 原始古代②：古代ギリシア、古代ローマの歴史、絵画や彫刻。 4. 中世①：初期キリスト教美術。 5. 中世②：ロマネスク、ゴシックの美術。 6. ルネサンス①：フィレンツェを中心に活躍した画家、彫刻家、建築家。 7. ルネサンス②：盛期ルネサンス。 レオナルド・ダ・ヴィンチ、ミケランジェロ、ラファエロなど。 8. ルネサンス③：マニエリスム、北方ルネサンス。 9. 印象主義①：モネ、ルノアールなど印象派の画家たち。 10. 印象主義②：ゴッホ、セザンヌ、ゴーギャン、後期印象派の画家たち。 11. 江戸絵画：江戸時代の絵画や浮世絵。 12. 20世紀美術①：マティス、ピカソを中心に様々な美術運動について。 13. 20世紀美術②：ダダ、シュールレアリスムについて。 14. 20世紀美術③：抽象絵画。 15. 現代美術①：アメリカの現代美術作家を中心に。 16. 現代美術②：インスタレーションなど、多様な表現について。 17.						
使用テキスト 教材等	すぐわかる西洋の美術、授業プリント						
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	合同授業。クラスごとに着席。各自、ノートを用意する。						

授業科目	イラストレーション基礎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	榎原 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		榎原 緑			
授業の概要	前期で養われた基礎を生かして、表現力や発想力、感性を高められるような課題に取り組む。						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 「ハロウィン イラスト」: 架空のショップを想定したハロウィン用のイメージイラストを作成。B3パネル水張り、紙・画材自由。縦横自由 (課題説明・水張り・ラフスケッチ) 2. 「ハロウィン イラスト」: 架空のショップを想定したハロウィン用のイメージイラストを作成。B3パネル水張り、紙・画材自由。縦横自由 (チェック・本制作) 3. 「ハロウィン イラスト」: 架空のショップを想定したハロウィン用のイメージイラストを作成。B3パネル水張り、紙・画材自由。縦横自由 (本制作) 4. 「ハロウィン イラスト」: 架空のショップを想定したハロウィン用のイメージイラストを作成。B3パネル水張り、紙・画材自由。縦横自由 (本制作→提出) 5. 「西遊記 イラスト」: 西遊記から好きなキャラクターを選び、オリジナルの企画・設定でイラストを作成。B3パネル水張り、紙・画材自由、縦横自由 (課題説明・水張り・ラフスケッチ) 6. 「西遊記 イラスト」: 西遊記から好きなキャラクターを選び、オリジナルの企画・設定でイラストを作成。B3パネル水張り、紙・画材自由、縦横自由 (チェック・本制作) 7. 「西遊記 イラスト」: 西遊記から好きなキャラクターを選び、オリジナルの企画・設定でイラストを作成。B3パネル水張り、紙・画材自由、縦横自由 (本制作) 8. 「西遊記 イラスト」: 西遊記から好きなキャラクターを選び、オリジナルの企画・設定でイラストを作成。B3パネル水張り、紙・画材自由、縦横自由 (本制作) 9. 「西遊記 イラスト」: 西遊記から好きなキャラクターを選び、オリジナルの企画・設定でイラストを作成。B3パネル水張り、紙・画材自由、縦横自由 (本制作→提出) 10. 「クリスマスキャラクターデザイン」: コンペ出品を目標に、オリジナルのクリスマスキャラクターを作成。A4サイズ、画材自由、縦 (課題説明・ラフスケッチ・本制作) 11. 「クリスマスキャラクターデザイン」: コンペ出品を目標に、オリジナルのクリスマスキャラクターを作成。A4サイズ、画材自由、縦 (本制作→提出) 12. 「スポーツイベント イラスト」: オリジナルキャラクターで大会全体or1競技を盛り上げるイラストを作成。B3パネル水張り、紙・画材自由、縦横自由 (課題説明・水張り・ラフスケッチ) 13. 「スポーツイベント イラスト」: オリジナルキャラクターで大会全体or1競技を盛り上げるイラストを作成。B3パネル水張り、紙・画材自由、縦横自由 (チェック・本制作) 14. 「スポーツイベント イラスト」: オリジナルキャラクターで大会全体or1競技を盛り上げるイラストを作成。B3パネル水張り、紙・画材自由、縦横自由 (本制作) 15. 「スポーツイベント イラスト」: オリジナルキャラクターで大会全体or1競技を盛り上げるイラストを作成。B3パネル水張り、紙・画材自由、縦横自由 (本制作) 16. 「スポーツイベント イラスト」: オリジナルキャラクターで大会全体or1競技を盛り上げるイラストを作成。B3パネル水張り、紙・画材自由、縦横自由 (本制作→提出) 17. 						
使用テキスト 教材等	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	コンセプトを考慮し、テーマ性のあるオリジナル作品を期待。						

授業科目	デジタルイラスト 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	高田 怜美・加藤 成樹	実務経験		CGクリエイター			
授業クラス(コース) 学年	クリエイティブ学科学科 (コミックアートコース) 1年A組	担任		榊原 緑			
授業の概要	デジタルカメラを使った撮影から、イラスト制作への活かし方までの一連の技術の取得。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. デジタルソフト使用時の画像処理について(著作権について) 2. デジタルイラストの写真加工 3. デジタルイラストの写真を線画・トーン化 4. デジタルイラストの写真を利用した作品制作 5. デジタルイラストの写真を利用した作品制作完成 6. アド(広告)漫画について 7. アド漫画制作(1ページ作品)…想定企業や企画を研究 8. アド漫画制作(1ページ作品)…下書き 9. アド漫画制作(1ページ作品)…ペン入れ 10. アド漫画制作(1ページ作品)…カラーリング 11. 講評 12. フォトバッシュ(写真を使ったコンセプトアート)オリエン・写真撮影 13. フォトバッシュ(写真を使ったコンセプトアート)加工 14. フォトバッシュ(写真を使ったコンセプトアート)作画 15. フォトバッシュ(写真を使ったコンセプトアート)完成 16. 講評 17. 						
使用テキスト 教材等	適宜資料・素材配布						
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	使用する写真は原則自分で撮影又は配布画像使用。						

授業科目	キャリアガイダンス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	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Ⅱでは主に就業規則やコンプライアンスに関する内容から就職活動に関連した内容を学ぶ。</p>						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 学生生活から職場生活への変化 2. 仕事の基本となる8つの意識 3. 基本姿勢とコンプライアンス 4. 就業ルール 5. 社内文書と税金 6. 求人票の見方、企業選択の基礎知識 7. 募集電話の応対 履歴書の書き方 8. 自己チェックシート 9. 自己分析シート 10. 志望動機をまとめる 11. 自己アピールの書き方 12. 就職活動のスケジュール管理 13. 就職活動の流れをつかむ 14. エントリーシートの書き方 15. 郵送の方法 就職関連各種書類 16. 各種御礼文書の書き方 ① 17. 各種御礼文書の書き方 ② 						
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【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	キャラクターイラスト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	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) 1年A組	担任		榊原 緑			
授業の概要	オリジナルキャラクターを活かしたイラスト表現技術の修得。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. スーパーアドバイザー宙花こより特別講義 (課題の説明・実演) 2. 課題①ライティング効果：光の方向を意識したキャラクターイラストの制作 (アイデアスケッチ) 3. 課題①ライティング効果：光の方向を意識したキャラクターイラストの制作 (アイデアスケッチ・チェック) 4. 課題①ライティング効果：光の方向を意識したキャラクターイラストの制作 (下描き・本制作・チェック) 5. 課題①ライティング効果：光の方向を意識したキャラクターイラストの制作 (本制作→提出) 6. スーパーアドバイザー宙花こより特別講義 (課題の説明・実演) 7. 課題②質感の表現：小物や着衣などの質感を表現する技法を学ぶ。(アイデアスケッチ) 8. 課題②質感の表現：小物や着衣などの質感を表現する技法を学ぶ。(アイデアスケッチ・チェック) 9. 課題②質感の表現：小物や着衣などの質感を表現する技法を学ぶ。(下描き・本制作・チェック) 10. 課題②質感の表現：小物や着衣などの質感を表現する技法を学ぶ。(本制作→提出) 11. スーパーアドバイザー宙花こより特別講義 (課題の説明・実演) 12. 課題③キャラクター作り込み：オリジナルキャラクターを性格まで作り込み、イラストとして表現する。(アイデアスケッチ) 13. 課題③キャラクター作り込み：オリジナルキャラクターを性格まで作り込み、イラストとして表現する。(アイデアスケッチ・チェック) 14. 課題③キャラクター作り込み：オリジナルキャラクターを性格まで作り込み、イラストとして表現する。(下描き・本制作・チェック) 15. 課題③キャラクター作り込み：オリジナルキャラクターを性格まで作り込み、イラストとして表現する。(本制作→提出) 16. スーパーアドバイザー宙花こより特別講義 (講習会) 17.						
使用テキスト 教材等	適宜プリント配布						
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。						
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心がける。						

授業科目	背景・世界観表現・デトラ	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) 1年A組	担任		榊原 緑			
授業の概要	パースペクティブを活かした背景描写と、世界観を表現するための技法研究・修得。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. 課題①変化する消失点：教科書P28, 29 法則2 挿絵の模写 (制作手順説明・実演) 2. 課題①変化する消失点：教科書P28, 29 法則2 挿絵の模写 (反復練習・本制作) 3. 課題①変化する消失点：教科書P28, 29 法則2 挿絵の模写 (本制作→提出) 4. 課題②曲がり角の描き方：サンプル配布、拡大試写し彩色 (制作手順説明・実演) 5. 課題②曲がり角の描き方：サンプル配布、拡大試写し彩色 (下描き・本制作) 6. 課題②曲がり角の描き方：サンプル配布、拡大試写し彩色 (本制作→提出) 7. 課題③陰影と情報量：教科書P42, 43 法則8、法則9 挿絵の模写 (制作手順説明・実演) 8. 課題③陰影と情報量：教科書P42, 43 法則8、法則9 挿絵の模写 (本制作→提出) 9. スーパーアドバイザー増山修 特別講義 (作品講評・課題の説明・実演) 10. 課題④遠方の描き方：サンプル配布、拡大試写し彩色 (制作手順説明・実演) 11. 課題④遠方の描き方：サンプル配布、拡大試写し彩色 (下描き・本制作) 12. 課題④遠方の描き方：サンプル配布、拡大試写し彩色 (下描き・本制作) 13. 課題④遠方の描き方：サンプル配布、拡大試写し彩色 (本制作→提出) 14. 課題⑤総合課題：設定をもとにした想定風景画制作 (制作手順説明・アイデアスケッチ) 15. 課題⑤総合課題：設定をもとにした想定風景画制作 (下描き・本制作) 16. 課題⑤総合課題：設定をもとにした想定風景画制作 (本制作→提出) 17.						
使用テキスト 教材等	テキスト：学校では教えてくれない風景スケッチの法則—不透明水彩絵の具ガッシュを使って描く 適宜プリント配布						
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【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。						
履修にあたっての 留意点	作業手順など、必要な事は必ずメモを取る癖を。						