

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 (イラスト・絵本コース) 1年	担任		鳥居 靖洋			
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	コンピューター演習 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	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 (イラスト・絵本コース) 1年	担任		鳥居			
授業の概要	<p>Illustratorの基本的な操作とIllustratorを使った作品制作を行います 図形や文字などの簡単なレイアウトから、画像を使用する紙面レイアウトの作品制作を目指します</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) Illustrator演習：画面の説明やツールの基本操作 プロフィールカードの作成 Illustrator演習：簡単な図形・整列・線 Illustrator演習：パスを描く（ペンツール操作）・レイヤー説明、パスファインダー Illustrator演習：文字ツール・写真配置・クリッピング 演習課題：名刺作成 課題制作①れんらくぶくろデザイン(コンペ)：ラフスケッチ 課題制作①れんらくぶくろデザイン(コンペ)：スキャニング 課題制作①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①れんらくぶくろデザイン(コンペ)：修正・完成 課題制作②ポストカード制作：ラフスケッチ・書き起こし 課題制作②ポストカード制作：書き起こし・修正 課題制作②ポストカード制作：修正・完成 						
使用テキスト 教材等	操作手順のプリント配布、授業専用のノートを持参してくる事						
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	デザイン基礎	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	木村咲慧	実務経験		3年目			
授業クラス(コース) 学年	クリエイティブ学科 (イラスト・絵本コース) 1年	担任		鳥居先生			
授業の概要	<p>紙のサイズについて。B3水張りの習得。平面構成中心にデザイナーに必要な構成力強化。</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. ペン画連想デザイン 前半 8. ペン画連想デザイン 後半 9. 植物の葉を利用した色面構成 (B3水張り と ラフスケッチ) 10. 植物の葉を利用した色面構成 (ラフ仕上げ・着色) 11. 植物の葉を利用した色面構成 (着色仕上げ・提出) 12. カレンダーデザイン、自分の誕生日(季節感)のイメージ表現 (B3水張り と ラフスケッチ) 13. カレンダーデザイン、自分の誕生日(季節感)のイメージ表現 (ラフ仕上げ・着色) 14. カレンダーデザイン、自分の誕生日(季節感)のイメージ表現 (着色仕上げ・提出) 15. コンペ課題作品(瑞浪、多治見美術展など) 16. コンペ課題作品(瑞浪、多治見美術展など) 17. 						
使用テキスト 教材等	B3パネル、紙、水張り用の刷毛、筆洗、絵の具など。						
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	作業手順など、必要な事は必ずメモを取ること。 制作作品はオリジナルのものである事。						

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		榊原 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"> 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. CG・漫画・コミックイラストとメディアとの関連について 8. 西洋社会における芸術への関心度について 9. 東洋(日本)の芸術への関心度について 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) 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) 12. 日本の漫画・アニメの歴史とその特徴、独自性について 13. 商業イラストのデザイン性について 14. 印刷の知識、レイアウト、画面構成の基本について 15. マーチャンダイジング、メディアミックスについて 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 17. 学期末試験 						
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	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	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 イラスト・絵本コース 1年	担任		鳥居			
授業の概要	<p>ビジュアルデザイン（視覚伝達デザイン）の基本・基礎を学び、プレゼンテーション能力に併せ、考えることの大切さを学ぶ</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) コラージュ作品（テーマにあったイメージをコラージュ手法で作成する） コラージュ作品（テーマにあったイメージをコラージュ手法で作成する） 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視覚会話を学ぶ） 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視覚会話を学ぶ） 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視覚会話を学ぶ） ピクトグラム（例えば動物園の案内掲示のためのデザインを作る） ピクトグラム（例えば動物園の案内掲示のためのデザインを作る） ピクトグラム（例えば動物園の案内掲示のためのデザインを作る） V.1.デザイン（自由に設定した施設のロゴなど作成・コンセプトの大切さ） V.1.デザイン（自由に設定した施設のロゴなど作成・コンセプトの大切さ） V.1.デザイン（自由に設定した施設のロゴなど作成・コンセプトの大切さ） 						
使用テキスト 教材等	自作の資料を使用						
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	プレゼン能力・イメージの伝達能力・仕事の丁寧さ						

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	日笠 保	実務経験		美術家			
授業クラス(コース) 学年	クリエイティブ学科 イラスト・絵本コース/マンガコース 1年	担任		鳥居 靖洋			
授業の概要	<p>基礎的なデッサン技術や構成力、遠近感・質感・量感などの表現力をしっかりと習得する。</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. 「本」(辞書や週刊漫画雑誌など、厚みのあるもの) 8. 「瓶」(ワイン、ウイスキー、ビールなど) 9. 「瓶」(ワイン、ウイスキー、ビールなど) 10. 「人物クロッキー」(立ちポーズ、座りポーズなど) 11. 「スプーンの自画像」(スプーンに映った自分の姿を描く。) 12. 「軍手」(一双を自由に組み合わせて構成。) 13. 「人物クロッキー」(立ちポーズ、座りポーズなど) 14. 「瓶のフタ」(大きく拡大して描き、らせん状の部分の形態や質感を追求。) 15. 「自分の片足」(片方の足の膝下で靴も含む。俯瞰した描写。) 16. 「構成デッサン」(「顔」の文字がプリントされた紙と、5～6個の実習用具類を机上で組み合わせて、顔をイメージした構成をつくる。) 17. 「構成デッサン」(「顔」の文字がプリントされた紙と、5～6個の実習用具類を机上で組み合わせて、顔をイメージした構成をつくる。) 						
使用テキスト 教材等	適宜、参考作品等を提示。						
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	デッサンでは、集中力・観察力も求められます。地道に根気よく制作に取り組むように。						

授業科目	図学・パース 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	山本晋也	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B組 (イラストレーション科) 1年	担任		高田怜美 鳥居靖洋			
授業の概要	<p>図学の基礎と透視図法の理論と基礎を習得する。</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) 円と線、直線と角 直定規と三角定規の使い方を修得 多角形 五角形・六角形・任意の多角形の図法を習得 透視図法 パースペクティブの基礎を習得 一点透視図法 一点透視とは、パースラインとアイレベル 一点透視図法 一点透視図法の作図 二点透視図法 二点透視とは、消失点とアイレベル 二点透視図法 二点透視図法の作図 30° -60° パース 二点透視図法 二点透視図法の作図 45° -45° パース 三点透視図法 三点透視とは、消失点とアイレベル 三点透視図法 三点透視図法の作図 						
使用テキスト 教材等	プリントの配布、直定規、三角定規、コンパス						
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	実技課題の提出						

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	岡直	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 (イラスト・絵本コース) 1年	担任		鳥居			
授業の概要	<p>絵本作成の実践的内容を体得する為、画材を用いての基礎的表現から、独自性を発見し鍛錬する。</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) パステル表現：絵本表紙の制作。講師の刊行物より「ゆめピアノ」をキーワードに創作する。 パステル表現：絵本表紙の制作。講師の刊行物より「ゆめピアノ」をキーワードに創作する。 パステル表現：絵本表紙の制作。講師の刊行物より「ゆめピアノ」をキーワードに創作する。 開く絵本頁の制作：用紙を指定サイズに折り、開く前後の変化を工夫し制作する。B3ケント紙使用 画材自由 開く絵本頁の制作：用紙を指定サイズに折り、開く前後の変化を工夫し制作する。B3ケント紙使用 画材自由 開く絵本頁の制作：用紙を指定サイズに折り、開く前後の変化を工夫し制作する。B3ケント紙使用 画材自由 バースデイカードの制作：夢のあるビジュアルを創意工夫し、表紙から開く事での見開き中ページの展開を考え制作する。B3ケント紙 画材自由 バースデイカードの制作：夢のあるビジュアルを創意工夫し、表紙から開く事での見開き中ページの展開を考え制作する。B3ケント紙 画材自由 バースデイカードの制作：夢のあるビジュアルを創意工夫し、表紙から開く事での見開き中ページの展開を考え制作する。B3ケント紙 画材自由 バースデイカードの制作：夢のあるビジュアルを創意工夫し、表紙から開く事での見開き中ページの展開を考え制作する。B3ケント紙 画材自由 絵本登場キャラクターの制作：仮定の絵本登場人物として男の子、女の子を主に18cm角で、またその脇役として動物4点を10cm角で制作する。B3ケント紙使用 画材自由5週で制作する。 						
使用テキスト 教材等	参考資料として講師刊行物を主に随時提示。						
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	使用する用紙中央に指定枠を描き、余白部分は汚さないよう配慮しきれいな仕上がりを目指す。						

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	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 (イラスト・絵本コース) 1年	担任		鳥居 靖洋			
授業の概要	<p>アクリル絵具・水彩絵具の基礎技法を修得。B3水張りの修得。</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"> 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) メディウム研究：アクリル絵具と各種メディウムの特性を学び、オーガニック形態による表現を追求する。(B3パネル水張り) メディウム研究：アクリル絵具と各種メディウムの特性を学び、オーガニック形態による表現を追求する。 絵文字：植物の漢字をレタリングの一部分に、その植物のリアルイラストを構成する。(B4ケント) 絵文字：植物の漢字をレタリングの一部分に、その植物のリアルイラストを構成する。 抽象表現研究：「音」や「リズム」をイメージした抽象的な世界観を表現する。(B2パネル水張り) 抽象表現研究：「音」や「リズム」をイメージした抽象的な世界観を表現する。 ペーパーウエイト：アクリル絵具で小石を自由ペイントする。 ペーパーウエイト：アクリル絵具で小石を自由ペイントする。 顔を描かない自画像：顔を描かずに、自分自身をどのように表現するかを考える。(B3パネル水張り) 顔を描かない自画像：顔を描かずに、自分自身をどのように表現するかを考える。 						
使用テキスト 教材等	適宜、参考作品や資料等を提示する。						
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	固定観念にとらわれず、自由な発想や柔軟な表現技法研究によって、個性的な作品制作を目指してほしい。						