

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	野村成幸	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	イラストレーション科 (イラスト・絵本専攻) 2年	担任		日笠 保			
授業の概要	イラストレーションにおける自己表現の追求。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 自分の顔をデッサンする (普通の顔) : セクションクロッキー帳 2. 自分の顔をデッサンする (笑顔) : セクションクロッキー帳 3. 自分の顔をデッサンする (変顔) : セクションクロッキー帳 4. 視点を変えた風景画: 対象を〇〇越しに見た構図 (B3水張り・セクションクロッキー帳にラフスケッチ) 5. 視点を変えた風景画: 対象を〇〇越しに見た構図 (セクションクロッキー帳のラフスケッチに色鉛筆で色計画) 6. 視点を変えた風景画: 対象を〇〇越しに見た構図 (B3 パネルに下書き) 7. 視点を変えた風景画: 対象を〇〇越しに見た構図 (着彩) 8. 視点を変えた風景画: 対象を〇〇越しに見た構図 (着彩仕上げ) 9. 「楽園」を描く: セクションクロッキー帳にラフスケッチ 1/2 点 (B2水張り) 10. 「楽園」を描く: セクションクロッキー帳にラフスケッチ 2/2 点 11. B2パネルに下書き 12. 「楽園」着彩 1 13. 「楽園」着彩 2 14. 「楽園」着彩 3 15. 「楽園」講評会 (次課題のB3 水張り) 16. 地塗り (有彩地) 効果の研究 1 17. 地塗り (有彩地) 効果の研究 2 						
使用テキスト 教材等	随時教員が準備						
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	自主的に色々な資料を探し、構図や色調を参考にして自身の作品の可能性を高める。						

授業科目	イラストレーション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	金澤尚武	実務経験		日本美術院院友			
授業クラス(専攻)学年	イラストレーション科 (イラスト・絵本専攻) 2年	担任		日笠			
授業の概要	イラストレーションⅡでは広告デザインを意識したイラスト制作の修得(クライアント、媒体、コンセプト等の重要性の認識)及びポートフォリオも意識させる。デザインする中でレイアウト、色、線、面などのバランス構成の技術力を身に付ける。						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 響き合う三色 B3ケント紙水張り 三色の色の組み合わせにタイトルやストーリーを付けて模様を制作する。 2. 響き合う三色 アイデアスケッチ 3パターン以上考える。(色鉛筆使用) 3. 響き合う三色 アイデアスケッチをもとに構図などを精査しながら本画制作。 4. 響き合う三色 アクリル絵具を使用し、ムラのないベタ塗りで色面を作る。完成後作品を並べて講評会。提出。 5. ゼンタングル(ペン画) B3イラストボード 詩などからイメージした世界を制作。黒のジェルボールペンを使用。完成後に文字入れ(レタリング)。 6. ゼンタングル(ペン画) 歌詞や詩などをもとに規則的なパターン模様を取り入れながらアイデアスケッチ。 7. ゼンタングル(ペン画) アイデアスケッチをもとに構図などを精査しながら本画制作。 8. ゼンタングル(ペン画) 本画制作 9. ゼンタングル(ペン画) 本画制作 10. ゼンタングル(ペン画) 本画制作 全体のバランスを見ながら細部までチェックする。 11. ゼンタングル(ペン画) 本画制作 全体のバランスを見ながら文字を入れる。 12. ゼンタングル(ペン画) 本画制作 完成提出。 13. バッグの柄デザイン 100均などで購入したバッグに動物や植物をモチーフにした柄をデザインする。アクリル絵具やトップコートなどを使用。 14. バッグの柄デザイン アイデアスケッチ 3パターン以上考える。 15. バッグの柄デザイン アイデアスケッチをもとに構図などを精査しながら制作。 16. バッグの柄デザイン 全体のバランスを見ながら細部までチェックする。 17. バッグの柄デザイン 完成。 						
使用テキスト 教材等	・色彩検定公式テキスト3級編(A・F・T)・新配色カード199a						
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	デザインするに当たり、相手の気持ちや求めるものを常に意識して制作することを心掛けてください。						

授業科目	デザイントライアル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	日笠 保	実務経験		美術家			
授業クラス(コース) 学年	イラストレーション科 イラスト・絵本専攻 2年	担任		日笠 保			
授業の概要	コンペ応募作品や産学連携課題の制作を中心に行う。						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. さくらのめざめ:コンペ応募作品 2. さくらのめざめ:コンペ応募作品 3. さくらのめざめ:コンペ応募作品 4. さくらのめざめ:コンペ応募作品 5. 読書週間イラスト:コンペ応募作品 6. 読書週間イラスト:コンペ応募作品 7. 読書週間イラスト:コンペ応募作品 8. 読書週間イラスト:コンペ応募作品 9. 読書週間イラスト:コンペ応募作品 10. ロハスイラスト:コンペ応募作品 11. ロハスイラスト:コンペ応募作品 12. ロハスイラスト:コンペ応募作品 13. ロハスイラスト:コンペ応募作品 14. ロハスイラスト:コンペ応募作品 15. (未定) :コンペ応募作品 16. (未定) :コンペ応募作品 17. (未定) :コンペ応募作品						
使用テキスト 教材等	適宜、参考資料提示						
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	コンペでの入賞・入選を目指す。産学連携課題も高いレベルの作品を目標とする。						

授業科目	就職特別講座	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(専攻)学年	全学科 2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常識。会社組織のしくみ等 自分自身が未来に向けた目標設定や就職や進路に有益な知識を学ぶ。就職特別講座では主に採用試験に臨むべく面接の応対例を中心とした実践的な内容を学び就職内定を目指す。</p>						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 就活スケジュール管理 2. 求人票の見方企業選択の基礎知識 3. キャリアとは何か 4. 学生生活から職場生活への変化 5. 基本姿勢とコンプライアンス 6. 仕事の基本となる8つの意識 7. 会社訪問試験等準備 8. 面接でソンをする行為 9. 面接ポイントのイメージ修正 不採用になる例 10. ディベートとは 11. 面接対策1 応対例を考える 12. 面接対策2 応対例を考える 13. 面接対策3 応対例を考える 14. エントリーシートの書き方 15. 各種御礼文書の書き方 16. 面接成功のコツ 17. 企業選択の方法 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	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。						

授業科目	イラストレーションIII	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	Michiyo	実務経験		イラストレーター			
授業クラス(専攻)学年	イラストレーション科 2年 (イラスト・絵本専攻)	担任		日笠			
授業の概要	<p>色々な画材を使用して作品を制作する。自己表現をどんな画材を使用していくのかを探し、感性を磨きながら授業内で試し手がかりを見つけ、自分に合った表現方法を見つけ出す。</p>						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. ボトルイラスト①・B3ケント水張り(横) ジェッソで下塗りし、半立体イラストを制作 2. ボトルイラスト②: B3ケント水張り(横) ジェッソで下塗りし、半立体イラストを制作 3. ボトルイラスト③: B3ケント水張り(横) ジェッソで下塗りし、半立体イラストを制作・提出 4. 半立体物を作ろう①: 石粉粘土を使用して制作した立体物に着色 5. 半立体物を作ろう②: 石粉粘土を使用して制作した立体物に着色 6. 半立体物を作ろう③: 石粉粘土を使用して制作した立体物に着色 7. 半立体物を作ろう④ 石粉粘土を使用して制作した立体物に着色 8. 半立体物を作ろう⑤: 石粉粘土を使用して制作した立体物に着色・提出 9. いきもの①・B3ケント水張り(縦横自由) 色々な材料を使用して半立体イラストを制作 10. いきもの②・B3ケント水張り(縦横自由) 色々な材料を使用して半立体イラストを制作 11. いきもの③: B3ケント水張り(縦横自由) 色々な材料を使用して半立体イラストを制作 12. いきもの④: B3ケント水張り(縦横自由) 色々な材料を使用して半立体イラストを制作・提出 13. ダンボールアート① ダンボールを下地に色々な材料を使用して立体物を制作 14. ダンボールアート②・ダンボールを下地に色々な材料を使用して立体物を制作 15. ダンボールアート③ ダンボールを下地に色々な材料を使用して立体物を制作 16. ダンボールアート④ ダンボールを下地に色々な材料を使用して立体物を制作・提出 17. 						
使用テキスト 教材等	制作する際必要に応じてプリントを配布、参考作品掲示。使用画材は各自で用意						
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く【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	画材知識や画面のレイアウトなど、構成力やデザイン力を高める。課題制作の計画を立て、制作時間の管理ができるようにする。						

授業科目	広告デザイン	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	森 健	実務経験		コピーライター			
授業クラス(専攻)学年	イラストレーション科 (イラスト・絵本専攻) 2年	担任		日笠			
授業の概要	<p>広告を制作する際に必要となる基礎知識と各媒体の特性を学ぶ。また広告表現にとって重要となるコンセプトについて学習し、表現技法と共に表現趣旨も併せて学ぶ。</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 広告全般について学ぶ (1) 2. 広告全般について学ぶ (2) 3. 広告全般について学ぶ (3) 4. 媒体別特性を学ぶ (1) 5. 媒体別特性を学ぶ (2) 6. 媒体別特性を学ぶ (3) 7. 媒体別特性を学ぶ (4) 8. 広告コピーを学び、課題を制作する (1) 9. 広告コピーを学び、課題を制作する (2) 10. 広告コピーを学び、課題を制作する (3) 11. 広告コピーを学び、課題を制作する (4) 12. 広告コピーを学び、課題を制作する (5) 13. コピー制作と同時にビジュアル案について学ぶ (1) 14. コピー制作と同時にビジュアル案について学ぶ (2) 15. コピー制作と同時にビジュアル案について学ぶ (3) 16. コピー制作と同時にビジュアル案について学ぶ (4) 						
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、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、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。</p> <p>科目の最終評価点は、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。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。</p> <p>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	<p>デザインやコピーを制作するにあたって、どのようなことが重要なのかをしっかりと覚えて欲しい。</p>						

授業科目	プレゼンテーション 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	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	イラストレーション科 (イラスト・絵本専攻) 2年	担任		日笠			
授業の概要	目的やコンセプトを明確にしたポートフォリオ用の作品制作を目的とし、Illustrator・Photoshop操作のレベルアップも行う。写真の他にイラストを効果的に使うレイアウトや訴求ポイントのを見つけ方など、実践的な制作を行います						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 課題制作①オリジナルロゴマーク：ラフスケッチ・書体選び 2. 課題制作①オリジナルロゴマーク：書き起こし 3. 課題制作①オリジナルロゴマーク：修正・完成 4. 課題制作②レストランのメニュー表：ラフスケッチ 5. 課題制作②レストランのメニュー表：写真編集 6. 課題制作②レストランのメニュー表：レイアウト 7. 課題制作②レストランのメニュー表：レイアウト・修正 8. 課題制作②レストランのメニュー表：修正・完成 9. 課題制作③お祭りポスター：ラフスケッチ 10. 課題制作③お祭りポスター：写真選定・編集、イラスト制作 11. 課題制作③お祭りポスター：レイアウト 12. 課題制作③お祭りポスター：レイアウト・修正 13. 課題制作③お祭りポスター：修正・完成 14. 課題制作④CDジャケット：サイズ展開の選択・ラフスケッチ 15. 課題制作④CDジャケット：イラストスキャン 16. 課題制作④CDジャケット：レイアウト 17. 課題制作④CDジャケット：修正・完成 						
使用テキスト 教材等	コンピューター演習で配布されたプリント・ノート等を持参						
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	課題によって授業で制作した自身のイラストを使用する事があるので、先にデータ化しておくことスムーズに制作出来ます						

授業科目	絵本制作	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(専攻)学年	イラストレーション科2年	担任	日笠				
	イラスト・絵本専攻						
授業の概要	絵本制作の基礎となる起承転結の展開を学び、サムネール、東見本、原画制作、データ化DTP作業を経て、手製本による一連のプロセスを踏まえ、知識、技術、姿勢を身に付けることを目的とする。						
	<ol style="list-style-type: none"> 絵本基礎知識の説明と東見本の制作：製本のスタイル、めくる方向と効果、制作手順など。PMパッドを用い縦型横型サイズ選択。実寸にページカット。表紙、見返し2枚、扉、本文見開き7枚を制作する。(講師参考作品示) 東見本の制作：製本のスタイル、めくる方向と効果、制作手順など。PMパッドを用い縦型横型サイズ選択。実寸にページカット。表紙、見返し2枚、扉、本文見開き7枚を制作する。(講師参考作品示) 東見本の制作：製本のスタイル、めくる方向と効果、制作手順など。PMパッドを用い縦型横型サイズ選択。実寸にページカット。表紙、見返し2枚、扉、本文見開き7枚を制作する。(講師参考作品示) 東見本の制作：製本のスタイル、めくる方向と効果、制作手順など。PMパッドを用い縦型横型サイズ選択。実寸にページカット。表紙、見返し2枚、扉、本文見開き7枚を制作する。(講師参考作品示) 原画制作：東見本の内容に沿って原画制作。雰囲気演出するよう画材も考慮し、その特性を生かし制作する。表紙、本文、各自任意で見返しも考慮し制作しても良い。 原画制作：東見本の内容に沿って原画制作。雰囲気演出するよう画材も考慮し、その特性を生かし制作する。表紙、本文、各自任意で見返しも考慮し制作しても良い。 原画制作：東見本の内容に沿って原画制作。雰囲気演出するよう画材も考慮し、その特性を生かし制作する。表紙、本文、各自任意で見返しも考慮し制作しても良い。 原画制作：東見本の内容に沿って原画制作。雰囲気演出するよう画材も考慮し、その特性を生かし制作する。表紙、本文、各自任意で見返しも考慮し制作しても良い。 原画制作：東見本の内容に沿って原画制作。雰囲気演出するよう画材も考慮し、その特性を生かし制作する。表紙、本文、各自任意で見返しも考慮し制作しても良い。 原画制作：東見本の内容に沿って原画制作。雰囲気演出するよう画材も考慮し、その特性を生かし制作する。表紙、本文、各自任意で見返しも考慮し制作しても良い。 パソコンによるDTP作業：原画をスキャンし、画像補正。PSDフォーマットに沿って各レイヤーに画像を配置、補正作業。(講師によるフォーマットを提供。確認しながら作業) パソコンによるDTP作業：原画をスキャンし、画像補正。PSDフォーマットに沿って各レイヤーに画像を配置、補正作業。(講師によるフォーマットを提供。確認しながら作業) パソコンによるDTP作業：PSDフォーマットデータ完了後、JPGデータに変換。 パソコンによるDTP作業：illustratorフォーマットにJPG画像を配置し、タイトル、氏名、本文、奥付の入力と背幅の入力作成作業。 全ページをA3用紙にプリント出力：各データの確認後プリント。表紙、本文、奥付の入力ミスが無い確認をし、見返し2枚と共に出力。 製本作業：見返し、本文ページを谷折りし、クリップ止め後実寸大にカット。各ページ両面テープ貼り。表紙はプリント裏にイラストボード(厚紙)を使用。溝幅にボンドを塗布後、本文頁を挟み木軸2本を用いゴムバンド止め。乾燥後木軸を外し見返しと表紙裏表紙それぞれを両面テープ止めし完成。 						
使用テキスト教材等	特になし。講師による参考作品を随時提示。						
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	制作手順の内、原画制作が最も時間を要するため、まずアイデアを早急にまとめ、東見本を完成。確認後、速やかに原画制作へと移行する。パソコン作業では入力ミスが無いよう良く確認する。						