

授業科目	メディア概論	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期
					単位時間72－単位4		
					単位時間108－単位6		
教科担当	加藤 成樹	実務経験					
授業クラス 学年	クリエイティブ学部 コミックイラスト学科 1年B組	担任		高田 怜美			
授業の概要	<p>漫画・コミックイラスト・CGに関する文化的位置、メディアとしての機能と課題、世界に発信できる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ヶ月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身に付ける期間がある。(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」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY) 2. 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) 3. 直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY) 4. オリエンテーション～メディアとアートの関係 5. 西洋社会における芸術への関心度について 6. 東洋（日本）の芸術への関心度について 7. 近現代美術史の概要（ルネサンス、ジャポニズム） 8. 近現代美術史の概要（印象派、抽象絵画） 9. 近現代美術史の概要（ポップアート、インスタレーション） 10. 近現代美術史の概要（インスタレーション、現代美術） 11. 日本の漫画・アニメの歴史とその特徴、独自性について 12. 商業イラストのデザイン性について 13. 印刷の知識、レイアウト、画面構成の基本について① 14. 印刷の知識、レイアウト、画面構成の基本について② 15. マーチャンダイジング、メディアミックスについて① 16. マーチャンダイジング、メディアミックスについて① 17. 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 18. 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	<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	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	色彩学	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期
					単位時間72－単位4		
					単位時間108－単位6		
教科担当	鳥居靖洋	実務経験		漫画家			
授業クラス 学年	コミックイラスト学科 1年B組	担任		高田 怜美			
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。※検定受験者は補習を受講する事。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1ヶ月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身に付ける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY)					
	2.	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)					
	3.	直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY)					
	4.	色のはたらき					
	5.	光と色を学ぶ					
	6.	眼のしくみを学ぶ					
	7.	混色					
	8.	色の表示を学ぶ					
	9.	PCCS・トーン					
	10.	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					
	17.	ファッション・インテリアを学ぶ					
	18.	色彩検定対策					
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 筆記用具						
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	メモ帳持参。自分の作品に活かす想定をする事。検定受験者は補習を参加する事。						

授業科目	デッサン	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期
					単位時間72－単位4		
					単位時間108－単位6		
教科担当	加藤 成樹	実務経験					
授業クラス 学年	クリエイティブ学部 コミックイラスト学科 1年B組	担任		高田 怜美			
授業の概要	<p>幾何学形態・身近のものをモチーフにした鉛筆デッサン技術の修得。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1ヶ月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身に付ける期間がある。(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」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY) 2. 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) 3. 直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY) 4. 「紙コップ・本・文房具」：モチーフ構成。正確に形をとらえる。 B4画用紙、縦横自由（制作） 5. 「紙コップ・本・文房具」：モチーフ構成。正確に形をとらえる。 B4画用紙、縦横自由（制作→提出） 6. 「靴」：細密表現。複雑な形をとらえ描写力を身に付ける。 B4画用紙、縦横自由（制作） 7. 「靴」：細密表現。複雑な形をとらえ描写力を身に付ける。 B4画用紙、縦横自由（制作） 8. 「靴」：細密表現。複雑な形をとらえ描写力を身に付ける。 B4画用紙、縦横自由（制作→提出） 9. 「ペットボトル」：素材感の表現。アクリル絵の具で彩色し表現の幅を広げる。 B4画用紙、縦（制作） 10. 「ペットボトル」：素材感の表現。アクリル絵の具で彩色し表現の幅を広げる。 B4画用紙、縦（制作→提出） 11. 「自画像」：空間表現。自分の顔を観察し特徴を捉え描写する。 B4画用紙、縦（制作） 12. 「自画像」：空間表現。自分の顔を観察し特徴を捉え描写する。 B4画用紙、縦（制作→提出） 13. 「パン」：素材感・質感の表現。正確に形をとらえて描写する。 B4画用紙、縦（制作） 14. 「パン」：素材感・質感の表現。正確に形をとらえて描写する。 B4画用紙、縦（制作→提出） 15. 「つぶした空き缶」：質感・空間表現。複雑な形をとらえて描写する。 B4画用紙、縦（制作） 16. 「つぶした空き缶」：質感・空間表現。複雑な形をとらえて描写する。 B4画用紙、縦（制作） 17. 「つぶした空き缶」：質感・空間表現。複雑な形をとらえて描写する。 B4画用紙、縦（制作→提出） 18. 「人物クロッキー」：短時間で正確に形をとらえる。 B4画用紙、縦（制作→提出） 						
使用テキスト 教材等	B4画用紙、鉛筆、練り消し、アクリル絵具、フィキサチーフ、カッターナイフ						
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	日頃からものをよく観察し描く習慣をつけて下さい。						

授業科目	コンピュータ演習 I	講義実技演習	単位時間36－単位2	前期後期
			単位時間72－単位4	
			単位時間108－単位6	
教科担当	hiro	実務経験	アートディレクター	
授業クラス	クリエイティブ学部	担任	高田怜美	
学年	コミックイラスト学科1年B組			
授業の概要	<p>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</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1ヶ月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身に付ける期間がある。(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. フォルダとファイルの整理 2. イラストレーター各種ツールの操作方法 3. ペンツール、カラー(CMYK) 4. オブジェクトの移動・変形、レイヤー 5. リフレクト、グラデーション 6. テキスト、画像の配置 7. 花火の習作 街並みの習作 8. 地図の習作 9. トリムマークと印刷・入稿 10. 名刺デザイン 11. ●チラシデザイン (今池花火大会) 12. 文字とレイヤーの基本操作 13. レイアウトの基本 14. ●雑誌見開きデザイン 15. 印刷用画像データの変換 16. レイアウトと配色 17. フォントの選び方 18. 入稿データの作成 			
使用テキスト 教材等	オリジナルテキスト			
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	しっかりとメモや記録をとること。			

授業科目	キャリアガイダンス I	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期	
					単位時間72－単位4			
					単位時間108－単位6			
教科担当	鳥居靖洋	実務経験		就職担当・漫画家				
授業クラス 学年	全学科(マンガ・アニメ学科除く) 1年	担任		全1年生クラス担任				
授業の概要	<p>ビジネスマナーから一般常識や自己分析を行う。 また就職活動に必要な準備と対応例を学ぶ。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1ヶ月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身に付ける期間がある。(BASIC STUDY)</p>							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY)						
	2.	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)						
	3.	直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY)						
	4.	就活を始める前の心構え：マイロード21						
	5.	租税教室						
	6.	ビジネスマナーについて1：言葉使い						
	7.	ビジネスマナーについて2：行動や動き・服装						
	8.	ビジネスマナーについて3：文章…小テスト						
	9.	就活に必要な提出物の準備						
	10.	提出書類の解説1						
	11.	提出書類の解説2						
	12.	夏休みの利用法						
	13.	職業観1：マイロード21						
	14.	職業観2：マイロード21						
	15.	マナーに関する小テスト						
	16.	就活の流れ						
	17.	自己分析準備						
	18.	企業研究準備						
使用テキスト 教材等	筆記用具・マイロード21 配付資料							
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。</p> <p>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	キャリアガイダンスの授業はⅠ～Ⅲの三部構成で行う。段階を追ってキャリア形成に必要な知識やマナー、対応例を学ぶ。							

授業科目	パースペクティブ	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期
					単位時間72－単位4		
					単位時間108－単位6		
教科担当	鳥居靖洋	実務経験		漫画家			
授業クラス 学年	コミックイラスト学科 1年B組	担任		高田 怜美			
授業の概要	<p>透視図法(一点から三点)を利用した背景描写の技術を修得。 Ipadを使用し、デジタルで透視図法を使用した背景描写を学ぶ。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1ヶ月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身に付ける期間がある。(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」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY) 2. 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) 3. 直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY) 4. パース基礎① 5. パース基礎② 6. アナログで一点透視図法を学ぶ 7. デジタルで一点透視図法を学ぶ① 8. デジタルで一点透視図法を学ぶ② 9. アナログで二点透視図法を学ぶ 10. デジタルで二点透視図法を学ぶ① 11. デジタルで二点透視図法を学ぶ② 12. アナログで三点透視図法を学ぶ 13. デジタルで三点透視図法を学ぶ① 14. デジタルで三点透視図法を学ぶ② 15. パース応用① 16. パース応用② 17. パース応用③ 18. まとめ 						
使用テキスト 教材等	筆記用具・セクションロッキー・定規・練りゴム・Ipad						
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	アナログとデジタルの両面からパースを学ぶ						

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36－単位2	前期	後期	
					単位時間72－単位4			
					単位時間108－単位6			
教科担当	加藤照子	実務経験		版画家				
授業クラス 学年	クリエイティブ学部 コミックイラスト学科 1年B組	担任		高田怜美				
授業の概要	<p>アクリル絵具等各画材の特性と基礎技法を修得。(B3水張りの修得) およびレタリング・ロゴマーク等のデザイン基礎を修得。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1ヶ月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身に付ける期間がある。(BASIC STUDY)</p>							
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1.	透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY)						
	2.	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)						
	3.	直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY)						
	4.	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・ラフスケッチ)						
	5.	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(チェック・制作)						
	6.	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(制作)						
	7.	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(制作)						
	8.	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(制作)						
	9.	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(制作)						
	10.	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(制作)						
	11.	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(制作→提出)						
	12.	「キャラクターデザイン」:骨格デッサン人形から男女ペアのポーズを考え、季節のオリジナルキャラクターを描く。A4ケント紙、ミリペン・黒ペン等(課題説明・ラフスケッチ)						
	13.	「キャラクターデザイン」:骨格デッサン人形から男女ペアのポーズを考え、季節のオリジナルキャラクターを描く。A4ケント紙、ミリペン・黒ペン等(制作)						
	14.	「キャラクターデザイン」:骨格デッサン人形から男女ペアのポーズを考え、季節のオリジナルキャラクターを描く。A4ケント紙、ミリペン・黒ペン等(制作)						
	15.	「キャラクターデザイン」:骨格デッサン人形から男女ペアのポーズを考え、季節のオリジナルキャラクターを描く。A4ケント紙、ミリペン・黒ペン等(制作)						
	16.	「キャラクターデザイン」:骨格デッサン人形から男女ペアのポーズを考え、季節のオリジナルキャラクターを描く。A4ケント紙、ミリペン・黒ペン等(制作)						
	17.	「キャラクターデザイン」:骨格デッサン人形から男女ペアのポーズを考え、季節のオリジナルキャラクターを描く。A4ケント紙、ミリペン・黒ペン等(制作)						
	18.	「キャラクターデザイン」:骨格デッサン人形から男女ペアのポーズを考え、季節のオリジナルキャラクターを描く。A4ケント紙、ミリペン・黒ペン等(制作→提出)						
	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	テーマ性・デザイン性のある作品を期待。日頃から制作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	背景作画基礎	講義	実技	演習	単位時間36-単位2 単位時間72-単位4 単位時間108-単位6	前期	後期
教科担当	高田怜美	実務経験		CGクリエイター			
授業クラス 学年	コミックイラスト学科1年B組	担任		高田怜美			
授業の概要	<p>絵を描くための構成要素を理解し、パースペクティブを活かした、背景描写の基礎技術の修得。</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"> 1. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY) 2. 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) 3. 直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY) 4. ガイダンス～「筆ペンで描く」筆ペンを使って明暗、稜線による表現を学ぶ。筆ペンの使い方から草、奥行き、木の表現方法を学ぶ。 5. 増山 修先生特講① (明暗、落影=テキストP50～59、色価について=テキストP84～93) 6. 筆ペンによる作画。岩、敷石、土の凸凹、木の表現方法を学ぶ。 7. 室内での明暗表現 (テキストP62～67)。素材をもとに作画制作する。 8. オビハイの効果 (テキストP68～73)。線画をもとに着色、効果を作画する。 9. 光芒の描き方 (テキストP74～79)。P80を素材に着色、効果を作画する。 10. 光芒、空の入射光 (テキストP74～79)。1限目=素材に着色、効果を作画、2限目=P82を参考に作画。 11. ” 12. 風景作画 (木、道、草、草原、空を構成し光芒を加える)。 13. ” 14. 増山 修先生特講② 学生作品講評、情報量による遠近表現について (テキストP100～) 15. 風景作画 (リトルワールドで撮影した写真を作画する) 16. ” 17. 風景作画 (リトルワールドで撮影した写真を作画する) 18. ” 						
使用テキスト 教材等	筆ペン、iPad、アニメスタジオで教わる背景画の大原則						
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	背景を描く方法を通して、理論的に絵を描く技術を学び、特講で理解と技術を深めてください。						

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36-単位2 単位時間72-単位4 単位時間108-単位6	前期	後期
教科担当	高田怜美	実務経験		CGクリエイター			
授業クラス 学年	クリエイティブ学部 コミックイラスト学科1年B組	担任		高田怜美			
授業の概要	<p>オリジナルキャラクターデザインの基礎的技法の習得。</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"> 1. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY) 2. 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) 3. 直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY) 4. ・オリエンテーション ・CLIP STUDIO PAINTのオペレーションについて 5. ・キャラクター作画課題(基礎)の制作 6. ・スーパーアドバイザー宙花こより先生特別講義 7. ・人物クロッキー ・キャラクター作画課題(応用)の課題説明 8. ・人物クロッキー ・キャラクター作画課題(応用)の制作 9. ・人物クロッキー ・キャラクター作画課題(応用)の制作 10. ・人物クロッキー ・キャラクター作画課題(応用)の制作 11. ・人物クロッキー ・キャラクター作画課題(応用)の制作 12. ・スーパーアドバイザー宙花こより先生特別講義 ・「知多娘。」キャラクターデザイン課題出題 13. ・「知多娘。」キャラクターデザイン課題の制作 14. ・「知多娘。」キャラクターデザイン課題の制作 15. ・「知多娘。」キャラクターデザイン課題の制作 16. ・「知多娘。」キャラクターデザイン課題の制作 17. ・「知多娘。」キャラクターデザイン課題の制作 18. ・スーパーアドバイザー宙花こより先生特別講義 ・課題作品講評 						
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、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	商業イラストとして想定するターゲットのニーズに合ったキャラクター作画を意識し、制作を行う。						

授業科目	シナリオデザイン	講義	実技	演習	単位時間36－単位2	前期	後期
					単位時間72－単位4		
					単位時間108－単位6		
教科担当	黒野和美	実務経験		漫画家			
授業クラス 学年	クリエイティブ学部 コミックイラストコース1年B組	担任		高田怜美			
授業の概要	<p>キャラクター三面図の制作、PRマンガ製作</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1ヶ月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身に付ける期間がある。(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」、「スプレー缶」のデッサンを制作する。(BASIC STUDY) 2. 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) 3. 直線・曲線・任意の図形を使い「平面構成」を制作し、鉛筆・野菜・植物を使い「美しい平面構成」を制作する。(BASIC STUDY) 4. 架空のイラスト制作の依頼を想定し3つのお題のなかより描きたいキャラクターを選ぶ 5. キャラクター三面図アイデアスケッチ、下絵 6. キャラクター三面図ペン入れ 7. キャラクター三面図 着色 8. キャラクター三面図提出 9. 作品講評 10. PRマンガ説明 11. PRマンガ①ネーム制作 12. PRマンガ②ネーム修正 13. PRマンガ③下絵制作 14. PRマンガ④ペン入れ 15. PRマンガ⑤カラー着色 16. PRマンガ⑥写植 17. PRマンガ提出 18. 作品講評 						
使用テキスト 教材等	必要に応じて資料配布						
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							