

ビジュアルコミュニケーションデザイン学科

2 年

2020 年度 講義概要

2020年度 講義概要

科目名	DTP技術	年次：2年次前期	
担当教員	岡田尚子	時間数：60時間	
授業概要	1年次に培ったDTP技術のさらなる向上を第一目標に、また完成された材料を渡してレイアウトするのではなく、本人の興味や視点を、コピーやビジュアルといったマテリアルに置き換え、それらをどう編集すれば“伝わる制作物”になるかを考える訓練を積む。		
到達目標	デザインから入稿までの制作業務をこなせるレベルを目標とする		
評価方法・基準	制作物のデザイン性、データの正確さ、年間を通じて70%以上の出席率と課題100%の提出		
テキスト	自作のテキストを配布		
参考文献			
使用ソフト	Adobe Illustrator、Adobe Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	【課題① 観光ガイドリーフレットのデザイン】 観光ガイドリーフレットのデザインをする。 観光地の選択は自由であるが、 既存のガイドブックを マイナーチェンジするのではなく 2020年現在の情報に 自分の視点(テーマ)を盛り込んだものにする。 (グループワーク可)	テーマの策定と全体の構成をまとめる(ラフ作成)	
	第2回		記事の作成・編集	
	第3回		情報収集(取材)	
	第4回		写真撮影、イラスト素材、マップ等の準備	
	第5回		デザイン及びレイアウト	
	第6回		中間チェック～デザインの修正	
	第7回		最終チェック～提出	
	第8回	【課題② 特集記事のデザイン】 自分がいちジャンルのインフルエンサーとなり 好きなものや興味のある事柄を ランキング形式で紹介する 雑誌の特集記事をデザインする。 (↑↓どちらか選択) 【課題② イベント企画とプログラムのデザイン】 自分がいちジャンルのイベンターとなり イベント(フェスティバル)の企画と プログラム、リーフレットのデザインをする。	テーマの策定と全体の構成をまとめる(ラフ作成)	
	第9回		記事の作成・編集	
	第10回		情報収集(取材)	
	第11回		写真撮影、イラスト素材、マップ等の準備	
	第12回		デザイン及びレイアウト	
	第13回		中間チェック～デザインの修正	
	第14回		最終チェック～提出	
	第15回	総括		
後期	第16回			
	第17回			
	第18回			
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回			

2020年度 講義概要

科目名	マネジメント	年次 : 2年次前期	
担当教員	濱本 修徳	時間数 : 60時間	
授業概要	職種に応じた自己分析は、デザイン学習の基礎から、職能として積み重ねた知識・技術・経験・作品を、直面する就職活動に活かせることが重要。そのためのデザイン専門知識の学び損ねや欠落を徹底して見直し、技術の未到達部分を補強しながら、ポートフォリオ(オフライン&オンライン)を充実させていく。		
到達目標	就職活動の目標を設定し、自らの専門職スキルを活用できるようにすることを狙いとする。		
評価方法・基準	自主制作作品とオンラインポートフォリオの作成を評価する。出席率70%以上、課題提出100%、評価基準60点以上を単位認定とする。		
テキスト	オンライン教材を適宜配布		
参考文献	特になし		
使用ソフト	適宜使用		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	(1)業界研究	業界研究の方法	
	第2回	(2)スキル管理	基礎知識・技術の見直し方	
	第3回		デザイン知識の自己分析	
	第4回		求められるPC技術	
	第5回		造形技術の発揮の仕方	
	第6回		IT技術など新たなスキルへの注目	
	第7回	(3)オンラインポートフォリオ	自己作品のオンラインポートフォリオ化	
	第8回		プロフィールの計画	
	第9回		作品の構成	
	第10回		ポートフォリオのデータ化	
	第11回		↓作品のデータ化	
	第12回		↓作品のデータ化	
	第13回		↓作品のキャプションづくり	
	第14回		データ提出	
	第15回	総括	まとめ(オンラインポートフォリオのレビュー)	
後期	第16回			
	第17回			
	第18回			
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回			

2020年度 講義概要

科目名	ビジネスプラン技法	年次：2年次通年	
担当教員	吉野 早苗	時間数：120時間	
授業概要	この授業では主に3dCGアプリケーションBlenderを使用して、直感的作業や論理的操作を行き来しながら、この統合ソフトを理解する。課題の制作過程では複数の連携ソフトの併用に挑み、その作業のプロセスで多方向、多次元での表現が可能なことを体験する。このスキルがこれから先も、他と差別化できるあなたのデザインワークの強力なツールとなることを目指しています。		
到達目標	イメージが次元をまたぐ拡がりをもつようになることで創出するビジネスプランに新しい切り口が加わること		
評価方法・基準	課題提出：100% 出席率：70% 以上 評価基準：60点以上を単位認定とする		
テキスト	随時、必要なタイミングで配布 基本的には教室内のモニターでの説明		
参考文献	Blender2.7ガイド (株)カットシステム Blender2.8対応 逆引き大全 (株)秀和システム 等		
使用ソフト	主に Blender2.82		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション、ソフトダウンロード、設定	Blenderの基本設定各種、基本的操作、日本語化	マウス操作
	第2回	ビュー解説／スカルプト モード、ポリゴン、ポリゴン数	まず画面を触ってみる／課題：自分iconアバター1の作成	遊んでみる
	第3回	ツール、数値パネル／オブジェクト・エディットモード	基本立体物でツールを確かめる／移動、拡張、回転ほか	—
	第4回	モデリング／3面図 下絵読み込み／画面操作	課題：下絵なしでロボット／アバター2下絵使いモデリング	xyz軸とテンキー
	第5回	モデリング／シンプルな見慣れたものを再現してみる	カップ、グラス、食品、家具、ボトル、パッケージ、葉っぱ	シーン構造
	第6回	モデリング／スムーズ化、モディファイアー、ミラー	表面、なめらか、ゴツゴツ具合の設定、鏡面操作設定	—
	第7回	UV展開、シーム、展開パーツ編集 /テクスチャー	単純立体の展開とアバター2のUV展開、どこで切り裂くか	各種描画設定
	第8回	テクスチャーペイント／2D、3D 2画面操作、描画	表面色めり、直接描画可／プロパティの詳細	ライティング
	第9回	マテリアル操作／シェーディングモード／ノード	ノードのパラメーター設定／色、材質、表面／照明、カメラ	レンダリング
	第10回	今までのテクニックを駆使してアバター3の作成	手足あり、指なし、ミラーで左右対称形のモデリング、完成まで	—
	第11回	アバター3 アーマチュア、ミラー相対の設定	腰、脚、胴、腕、首、頭、ツノや耳の順に片側だけ	—
	第12回	アバター3 ウェイトペインティング／ポーズモード	ポーズをつけながら、アバターが主役のファンタジーを描く	性格づけシナリオ
	第13回	課題：アバターの存在する環境の設計／空間、道具	それぞれのアバターのストーリーに必要な周辺のデザイン	ラフ案のプレゼン
	第14回	課題：続き／主役以外に必要なものの検討／HDR背景	自然・都市・室内・周辺の小道具類 作成／ダウンロード	環境テクスチャー
	第15回	課題：フォトリアルなワンシーンの画像に仕上げ提出	今後の展開に向けて、各々が連携ソフトの必要性を検討	夏休みに研究
後期	第16回	ExportとImport /互換性のあるソフト併用のメリット	Blenderファイルの書出しと他ソフトのファイル読み込み形式	別ソフト推薦とデモ
	第17回	検討：PC環境次第でTwinmotion、Unityのダウンロード	前期作品プレゼン／フィニッシュに向けて相互にアドバイス	共同制作も視野内
	第18回	課題：前期で作ったコンテンツ商業利用のアイデア出し	相乗効果が期待できるならグループ制作の可能性も探る	情報共有が大切
	第19回	多機能Blenderで、自分に必要なツールが何か探す	今までで培った力で卒業までにできることの最善は何？	試したい事・モノ
	第20回	Blenderに山ほどある機能せめてこれらをチェック	360画像の作成／3Dモデル、背景素材、カメラ設定	光源・ワールド
	第21回	Blenderに山ほどある機能せめてこれらをチェック	物理シミュレーション／軟体・パーティクル・風・布・煙	文字モデリング等
	第22回	Blenderに山ほどある機能せめてこれらをチェック	ガラス玉・流体・住空間・エクステリア・自然動植物 等々	検索・自習・研究
	第23回	Blenderに山ほどある機能せめてこれらをチェック	アニメーション・ムービー・ゲームの特徴を他ソフトと比較	意義ある連携へ
	第24回	連携ソフトの1つTwinmotion2020へ書出しと読み込み	ソフトダウンロード、目指す着地点をシミュレーションする	File形式とアドオン
	第25回	課題：フィニッシュの形に合わせて作業する	個々に制作？ 或いは作業分担でグループ制作？	—
	第26回	課題：フィニッシュの形に合わせて作業する	商業利用としてのテーマ・タイトルなど、到達目標を発表	—
	第27回	課題：フィニッシュの形に合わせて作業する	作業	—
	第28回	課題：フィニッシュの形に合わせて作業する	作業	—
	第29回	課題：フィニッシュの形に合わせて作業する	作業	—
	第30回	完成・提出	それぞれに最適な形で提出	おわり

2020年度 講義概要

科目名	プロジェクト実践 I（ブランディング分野）	年次:2年次通年	
担当教員	吉田 順年	時間数 :120時間	
授業概要	ブランドと社会の関わりに対する見聞を深め、観察力、分析力、企画力を養う。さらに「ブランド構築・拡張・管理」の理論を理解し、適切な創造力を培う。		
到達目標	ブランディングの本質的な理解を通し、プロデューサー・クリエイターとしての予備的体験を実習し、実務に対する基本的技能を養うことを目標とする。		
評価方法・基準	1.課題分析・立案能力 2.表現技術能力 3.客観評価・修正能力 4.上記以外の、プロデューサー・クリエイターとしての適性 出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上を単位認定する		
テキスト	講師作成(プリント配付。PPスライド上映)		
参考文献	特になし		
使用ソフト	PowerPoint、Illustrator、Photoshop、他（学生の技術習熟状況を確認した上で検討）		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	ブランディングの概要	ブランディングの今日的概念とその目的を理解する	
	第2回	企業ブランドの概要	CIマニュアルの事例をもとに、その仕組みを理解する	
	第3回	企業ブランドの観察・分析	企業イメージに対するクリエイティブの役割を理解する	
	第4回	企業ブランドの評価	企業価値とブランディング効果の関係を理解する	
	第5回	企業ブランドの考察プレゼンテーション	課題として選んだ企業ブランドの分析・評価を発表	
	第6回	商品ブランドの概要	「知られている×好まれている」ことのブランド価値を理解する	
	第7回	商品ブランドの観察・分析	差別化・付加価値化の概念をもとに分析手法を理解する	
	第8回	商品ブランドの評価	好き・嫌いの消費心理に働きかける仕組みを理解する	
	第9回	商品ブランドの考察プレゼンテーション	課題として選んだ商品ブランドの分析・評価を発表	
	第10回	地域ブランドの概要	事例をもとに地域ブランド固有の仕組みを理解する	
	第11回	地域ブランドの観察・分析	地域ブランドに関わる社会環境を理解する	
	第12回	地域ブランドの評価	過去の地域ブランドにおける失敗事例を分析する	
	第13回	地域ブランドの考察プレゼンテーション	課題として選んだ地域ブランドの分析・評価を発表	
	第14回	アイデンティティシステムの概要	ブランド分析の視点から、取り組みテーマを抽出する	
	第15回	生活者目線から見たブランディング・プレゼン	ブランド評価の視点から修正を加えた結果をプレゼンする	
後期	第16回	ブランド構築の概要	VISの仕組みとエレメントのセオリーを理解する	
	第17回	ブランド拡張の概要	ブランドの成長に必要な要素と行為を理解する	
	第18回	ブランド管理の概要	修正のために必要なマネジメント手法を理解する	
	第19回	ブランディングにおけるコンタクトポイント	ブランディングに必要なメディアとその特徴を理解する	
	第20回	アドバタイジングにおけるブランディング	広告メディアにおけるブランド訴求と禁じ手を理解する	
	第21回	セールスプロモーションにおけるブランディング	販売促進メディアと商品情報の深度の関係を理解する	
	第22回	パッケージデザインにおけるブランディング	意匠性に加え、素材・構造・物流の合理性を理解する	
	第23回	WEBデザインにおけるブランディング	速報性・経済性に加え、音声・動画などの効果を理解する	
	第24回	店舗デザインにおけるブランディング	実店舗と擬似店舗の違いとそのアプローチ手法を理解する	
	第25回	卒業制作作品内におけるブランドの扱い	ブランドがビジュアル的にみて、統一的に扱われているか	
	第26回	卒業制作作品内におけるブランドアプローチ	企画に対して、ブランドの方向性に独創性があるか	
	第27回	卒業制作作品内におけるブランドセオリー	ブランドルールが破綻なく、精緻に展開されているか	
	第28回	卒業制作作品内におけるブランド効果	付加価値を生むことに、ブランドが有効に機能しているか	
	第29回	卒業制作作品のプレゼンと相互評価	作品全体とプレゼンを通し、企画意図を伝え切れているか	
	第30回	卒業制作作品の最終ブラッシュアップと総括	講座で扱ったブランド管理手法通り、修正が施されたか	

2020年度 講義概要

科目名	プロジェクト実践Ⅱ（パッケージデザイン分野）	年次：2年次通年	
担当教員	章本 明平	時間数：120時間	
授業概要	「豊かな生活のイメージ」に添って商品パッケージにビジュアル表現を試みます。全国の名産品、お土産を各自の興味あるものを選び「ギフト」又は「プレゼント」に相応しいビジュアルデザインを計画及び制作します。習得手順は、コンセプトシート作成、イメージマップ制作、ロゴマーク制作、パッケージデザインモデル制作。		
到達目標	パッケージモデル制作、卒業制作計画書作成、卒業制作作品提出		
評価方法・基準	パッケージデザイン計画書（イメージマップを含む）、パッケージデザイン制作物、卒業制作計画書、卒業制作作品を各100点満点で評価します。		
テキスト	特にありません		
参考文献	その都度提示		
使用ソフト	Adobe illustrator, Adobe Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	イメージコミュニケーションの基本	コンセプトシートの作成	
	第2回	パッケージの基本コンストラクション	作図&ホワイトボックスの制作	
	第3回	内容を策定	個数、入数を決めてパッケージサイズを割り出す	
	第4回	ホワイトメカ	実サイズのホワイトメカを作成	
	第5回	イメージマップ パッケージ計画	イメージマップ作成 1セット内容構成を立案	
	第6回	イメージソースの収集	マップ作成	
	第7回	ネーミング、ロゴマーク	ラフ3案以上作成	
	第8回	パッケージラフ	実際のサイズに合わせてラフ3案以上制作	
	第9回	パッケージラフ	予備モデルを制作	
	第10回	↓	↓	
	第11回	↓	↓	
	第12回	パッケージモデル	提出用モデルを制作（1セット）	
	第13回	↓	↓	
	第14回	↓	↓	
	第15回	↓	↓	
後期	第16回	パッケージモデル	提出用モデル（1セット）	
	第17回	そつぎょうゼミナール企画立案サポート		
	第18回	卒業制作企画審査会及び卒業制作		
	第19回	↓		
	第20回	↓		
	第21回	↓		
	第22回	↓		
	第23回	↓		
	第24回	↓		
	第25回	↓		
	第26回	↓		
	第27回	↓		
	第28回	↓		
	第29回	卒業制作作品のプレゼンと作品展準備		
	第30回	総括		

2020年度 講義概要

科目名	プロジェクト実践Ⅲ(コミュニケーションD分野)	年次 : 2年次通年	
担当教員	倉田 浩平	時間数 : 120時間	
授業概要	各種サービス、商品情報をユーザーへ向けて発信するための手法を学ぶ実習授業です。アートディレクター目線でのプロジェクト研究として、クライアントと顧客との接点となり、ベネフィットに繋がる目標を定めてコミュニケーションデザインツールを企画・実施する。		
到達目標	コミュニケーションデザインに最適なデザインツールを提案する。		
評価方法・基準	独創的な発想と表現技術、制作における積極性 出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上で単位認定		
テキスト	オリジナルテキスト配布		
参考文献	必要に応じて、随時紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator、Photoshop、Keynote 他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	コミュニケーションデザインの考え方	デザインの実際と実施プロジェクト説明	
	第2回	イベント計画とツール企画	イベント企業説明会	
	第3回	↓	イベント企画&チームディスカッション	
	第4回	↓	チーム企画	
	第5回	↓	企画書作成	
	第6回	↓	企画完成	
	第7回	↓	コンセプトワーク、デザイン制作	
	第8回	↓	↓	
	第9回	↓	↓	
	第10回	↓	↓	
	第11回	↓	↓	
	第12回	↓	↓	
	第13回	↓	↓	
	第14回	↓	↓	
	第15回	↓	プレゼンテーション	
後期	第16回	【卒業制作】	企画書作成	
	第17回	↓	↓	
	第18回	↓	↓	
	第19回	↓	〈企画審査会〉	
	第20回	↓	企画書修正	
	第21回	↓	↓	
	第22回	↓	作品制作	
	第23回	↓	↓	
	第24回	↓	↓	
	第25回	↓	↓	
	第26回	↓	↓	
	第27回	↓	↓	
	第28回	↓	↓	
	第29回	↓	↓	
	第30回	授業総括	まとめ	

2020年度 講義概要

科目名	プロジェクト実践Ⅳ（Webコンテンツデザイン分野）	年次：2年次通年	
担当教員	林 芳男	時間数：120時間	
授業概要	企業で必要となるWebサイトの担当職や通販企業・Web制作会社で即戦力として活躍できる人材としてのマーケティングとプランニングスキルと制作スキルの獲得を目指します。 1年次に身に着けたHTML5+CSS3の基本的なレスポンシブWEB制作スキルをCMS（WordPress）に拡大させて実際にある企業サイト制作を行います。また、動的サイトに必要なPHP・JavaScriptの基礎的なプログラムスキル獲得を目指します。		
到達目標	実践的な動的サイト構築の為、JS・PHP・CMS（WordPress）技術要素と企業サイト企画から制作能力の獲得を行う。		
評価方法・基準	以下の3点で評価します。 ・出席率70%以上。PHP・WordPress各チャプターごとの課題完了と授業内での取組姿勢を評価 ・企業課題Webサイトの企画設計仕様書及びWordPressを利用したレスポンシブサイト構築の出来上りを評価。 ・今まで習得したWeb技術を利用した卒業課題サイトを総合評価		
テキスト	「PHPの絵本」翔泳社、「WordPressの教科書」ソシム		
参考文献	「Java Scriptの絵本」翔泳社、「WordPressのカスタマイズがわかる本」株式会社翔泳社		
使用ソフト	Microsoft Office、AtoM、Photoshop、WordPress、Filezilla、他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション・HTML		
	第2回	PHP I	変数と配列、演算子	
	第3回	PHP II	制御文、関数	
	第4回	PHPⅢ	文字列操作、インターネットとの連携	
	第5回	WordPress I	WordPress基本設定	
	第6回	WordPress II	WordPress基本サイトの構築	Chapter4
	第7回	WordPressⅢ	WordPress基本サイトの構築	Chapter4
	第8回	企業サイト制作課題企画設計	企業サイト制作課題企画設計	
	第9回	WordPressⅣ	WordPress基本サイトの構築	Chapter5
	第10回	WordPressⅤ	WordPress基本サイトの構築	Chapter6、7
	第11回	WordPressⅥ	WordPress基本サイトの構築	Chapter10
	第12回	WordPressⅦ	WordPress基本サイトの構築	Chapter10
	第13回	WordPressⅧ	WordPress基本サイトの構築	Chapter11
	第14回	企業サイト制作課題実践制作		
	第15回	企業サイト制作課題実践制作		
後期	第16回	企業サイト制作課題実践制作		
	第17回	企業サイト制作課題実践制作		
	第18回	卒業制作課題企画	卒業制作課題企画書作成	
	第19回	卒業制作課題企画	卒業制作課題企画書作成	
	第20回	卒業制作課題企画	卒業制作課題企画書作成	
	第21回	卒業制作課題サイト制作		
	第22回	卒業制作課題サイト制作		
	第23回	卒業制作課題サイト制作		
	第24回	卒業制作課題サイト制作		
	第25回	卒業制作課題サイト制作		
	第26回	卒業制作課題制作仕上げ	JavaScript	
	第27回	卒業制作課題制作仕上げ	JavaScript	
	第28回	卒業制作課題制作仕上げ	SNS、プロモーション	
	第29回	卒業制作課題制作仕上げ	SNS、プロモーション	
	第30回	卒業制作課題制作仕上げ	最終調整	

2020年度 講義概要

科目名	デザインフィールドワーク	年次 : 2年次通年	
担当教員	濱本 修徳	時間数 : 120時間	
授業概要	市場にあるデザインプロデュースの実例をフィールドワークし、社会や生活にある「デザインの力」を見つけ出すことを模索する。前半は「暮らし」を捉え、デザインの魅力づくりに必要な視点を捉える。後半は広告物、新商品、新店舗、催事などに見る「狙い・仕掛け」を探り、新しいデザインにと取り組むための課題意識を養う。後期より、卒業制作研究のためのフィールドワークとを実施し卒業作品に活かす。		
到達目標	デザインの説明力を向上させることを狙いとする		
評価方法・基準	①発見力、②問題意識、③着眼点、④表現力をプレゼンテーションで総合評価する。出席率70%以上、課題提出率100%厳守、総合評価60点以上を単位認定とする。		
テキスト	オンライン教材で適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Keynote		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	デザインの捉え方・考え方	デザインを説明するチカラについて講義	
	第2回	(1)トレンドの見え方	フィールドワーク「流行色の象徴化」	
	第3回		トレンドの推し方	
	第4回		プレゼンテーション発表	
	第5回	(2)空間デザインの捉え方	フィールドワーク「スペースデザイン表現」	
	第6回		空間のストーリー表現	
	第7回		プレゼンテーション発表	
	第8回	(3)商品の魅力づくり	フィールドワーク「商品デザインの狙い」	
	第9回		商品広告の伝え方	
	第10回		プレゼンテーション発表	
	第11回	(4)イベントの仕掛けづくり	フィールドワーク「催事の企画」	
	第12回		集客の方法	
	第13回		催事の仕掛け	
	第14回		催事の表現	
	第15回		プレゼンテーション発表	
後期	第16回	卒業研究の事例	卒業制作の事例紹介	
	第17回	(1)テーマ設定	テーマの考え方・捉え方・創り方・工夫	
	第18回	(2)発案	発案づくり	
	第19回	(3)発案の裏付け方	事実関係の確認と盛り込み方	
	第20回	(4)企画書への展開	企画書と連動させる	
	第21回	卒業制作研究期間	制作研究	
	第22回		↓	
	第23回		↓	
	第24回		↓	
	第25回		↓	
	第26回		↓	
	第27回		↓	
	第28回		↓	
	第29回		↓	
	第30回	総括	まとめ	

2020年度 講義概要

科目名	知的財産法	年次 : 2年次前期	
担当教員	小柴 昌也	時間数 : 60時間	
授業概要	国家試験である「知的財産管理技能検定3級」の合格を目指し、知的財産法の基礎を学ぶ。本授業では、実社会で求められる知識としての「知的財産」を「知的財産管理技能検定」の受検対策講義を通じて学修する。同時に、民間検定である「ビジネス著作権検定(初級)」の合格を目指すことができる授業内容とする予定である。		
到達目標	学生は知的財産法の仕組みと本質について見極めることができるようになる(リーガルマインドの構築)。		
評価方法・基準	原則として、出席率および授業態度を対象に評価を行う。したがって、欠席・遅刻・早退は厳密に判断する。また、授業では、積極的な発言による参加を望む。 出席率70%以上、課題提出率100%(課題の有無は未定)、総合評価60点以上を単位認定する。		
テキスト	『知的財産管理技能検定3級テキスト』知的財産教育協会編、株式会社アップロード(最新版を購入)		
参考文献	『ビジネス著作権検定 公式テキスト[初級・上級]』紋谷暢男監修、株式会社インプレス		
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	知的財産法を学ぶ意義	オリエンテーション・ディスカッション	
	第2回	法律の基礎的な考え方・民法の基礎	講義	
	第3回	特許法・実用新案法の基礎(1)	特許法・実用新案法の講義・模擬試験など	
	第4回	特許法・実用新案法の基礎(2)	特許法・実用新案法の講義・模擬試験など	
	第5回	意匠法の基礎(1)	意匠法の講義・模擬試験など	
	第6回	意匠法の基礎(2)	意匠法の講義・模擬試験など	
	第7回	商標法の基礎(1)	商標法の講義・模擬試験など	
	第8回	商標法の基礎(2)	商標法の講義・模擬試験など	
	第9回	著作権法の基礎(1)	著作権法の講義・模擬試験など	
	第10回	著作権法の基礎(2)	著作権法の講義・模擬試験など	
	第11回	不正競争防止法の基礎	不正競争防止法の講義・模擬試験など	
	第12回	独占禁止法の基礎	独占禁止法の講義・模擬試験など	
	第13回	国際的な側面(条約など)	条約などの講義・模擬試験など	
	第14回	種苗法の基礎	種苗法の講義・模擬試験など	
	第15回	弁理士法の基礎	弁理士法の講義・模擬試験など	
後期	第16回			
	第17回			
	第18回			
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回			

2020年度 講義概要

科目名	卒業ゼミナール	年次 : 2年次後期	
担当教員	濱本 修徳	時間数 : 60時間	
授業概要	卒業制作作品のための、発案から企画書にまとめるまでを目的とする。企画書は卒業制作企画審査会を通じて評価し、審査後の企画テーマに適切な卒業ゼミを編成し、卒業制作に取り組んでいく。		
到達目標	卒業制作企画書の作成を目標とする。		
評価方法・基準	業作品の企画審査および作品審査による総合評価。 出席率70%以上、課題提出100%、評価基準60点以上を単位認定とする。		
テキスト	オンライン教材「卒業制作ガイド」配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	適宜使用		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	卒業制作オリエンテーション	卒業制作の進め方	
	第2回	(1) 卒業制作企画	↓ 企画書の作成①	
	第3回		↓ 企画書の作成②	
	第4回		↓ 企画書の作成③	
	第5回	卒業制作企画審査	審査会の実施	
	第6回	(1) 卒業制作ゼミの開始	卒業制作ゼミ編成	
	第7回	(2) 卒業制作期間の開始	↓ ベーシックデザイン①	
	第8回		↓ ベーシックデザイン②	
	第9回		↓ アプリケーション展開①	
	第10回		↓ アプリケーション展開②	
	第11回		↓ アプリケーション展開③	
	第12回		↓ 卒業作品制作チェック	
	第13回		↓ ボードワーク①	
	第14回		↓ ボードワーク②	
	第15回	総括	卒業制作作品審査会に向けて	

インテリアデザイン学科

2 年

2020 年度 講義概要

2020年度 講義概要

科目名	コンピュータ演習Ⅱ	年次 : 2年次通年	
担当教員	松木 洋	時間数 : 120時間	
授業概要	建築プレゼンや店舗のプレゼンで使用する図面やパース、アニメーション作成の仕方を学び、表現する。VRでのリアルな表現にもチャレンジしてもらいます。		
到達目標	CAD、レンダリングソフトの使い方や、表現方法を習得する。		
評価方法・基準	CAD、レンダリングソフトが理解できているか、正確な入力、操作の速さ。応用力を作品を見ながら判断します。特に後期ではレタッチソフトを使用してパースの完成度や、センス、作画の難易度を判断基準にします。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	VectorWorks, Twinmotion、Adobe Photoshop		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	一年時に作成した屋台の課題をデジタル化		
	第2回		入力した平面図を立体化	
	第3回		パース、立面図、作成	
	第4回		同上	
	第5回		3面図作成、ボード作成	
	第6回	↓	同上	
	第7回	進級制作、及び最終課題店舗で作成した平面図をデジタル化		
	第8回		入力した平面図を立体化	
	第9回		同上	
	第10回		パース、立面図、作成	
	第11回		同上	
	第12回		3面図作成、ボード作成	
	第13回		同上	
	第14回			
	第15回	↓	プレゼンテーション	
後期	第16回	リフォーム実習の課題をデジタル化	前期で作成した店舗、サロンどちらかをデジタル化	
	第17回	↓	アニメーション、VR作成	
	第18回	Adobe Photoshopを使用したパース作成	内観パース作成	
	第19回	↓	外観パース作成	
	第20回	リフォーム実習の店舗のコンペ	図面の入力、パース、作成	
	第21回			
	第22回			
	第23回	↓	ボード提出。	
	第24回	卒業制作	卒業制作の図面、パース、等作成	
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回	↓	ボード提出	

2020年度 講義概要

科目名	デザイン実習Ⅱ	年次 : 2年次通年	
担当教員	ペリー・トーマス	時間数 : 120時間	
授業概要	家具デザインワーク。デザイン構成要素である様々なディテールとマテリアルの持つ色、それらの上手な使い方と限定される事柄を学びながら、ユニークなデザインを創造する方法を探求する。		
到達目標	前半は家具(テーブルまたは椅子など)、後半はクロック、照明器具を取り上げ、それらの設計・制作・発表を行う。特に基本的な知識を段階的に習得できるように授業を進行する。また各自が発表することでプレゼンテーション能力も同時に身につける。		
評価方法・基準	作品の質:60%、プレゼンテーション:40%		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	椅子の図面		
	第2回	椅子の図面		
	第3回	椅子の図面		
	第4回	椅子の図面		
	第5回	アメリカの生活の紹介	家具スケッチ	
	第6回	大阪グラン・フロントのツアー	家具スケッチ	
	第7回	大阪グラン・フロントのカフェ	家具のデザイン	
	第8回	大阪グラン・フロントのカフェ	家具のデザイン	
	第9回	大阪グラン・フロントのカフェ	家具のデザイン	
	第10回	大阪グラン・フロントのカフェ	家具のデザイン	
	第11回	大阪グラン・フロントのカフェ	家具のプレゼンテーション	
	第12回	家具スケッチ	クロックスケッチ	
	第13回	クロックデザイン		
	第14回	クロックデザイン		
	第15回	大阪グラン・フロントのカフェ	家具のプレゼンテーション#2	
後期	第16回	椅子の図面		
	第17回	椅子の図面		
	第18回	クロックデザイン		
	第19回	クロックデザイン		
	第20回	クロックデザイン		
	第21回	クロックデザイン		
	第22回	クロックのプレゼンテーション		
	第23回	照明スケッチ		
	第24回	照明デザイン		
	第25回	照明デザイン		
	第26回	照明デザイン		
	第27回	照明デザイン		
	第28回	照明のプレゼンテーション		
	第29回	映画の日!		
	第30回	レビュー		

2020年度 講義概要

科目名	プレゼンテーション技法Ⅱ	年次：2年次通年	
担当教員	高橋 雅博	時間数：120時間	
授業概要	●コンピュータによるボードワークの作成 ●ソフトの基本と応用をくり返し、自分のイメージする内容を表現出来るようにする ●発表ツールであるPower Pointでプレゼンテーションする場合の組み立て方の重要性		
到達目標	PC上で、各種ボードワークを自分のイメージする内容で表現、印刷する事を最終目的とする		
評価方法・基準	1. アプリケーションの基本とツールが理解出来ているか 2. 各自が持つイメージを各アプリケーション内で表現出来ているか 3. 上記の内容と課題提出率、出席率を総合的に判断して評価する		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	Adobe Photoshop Adobe Illustrator MS Power point		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	Illustratorの基本	各種ツールの基本を再検証	
	第2回		//	
	第3回		テキスト、フォントの基本	
	第4回	Illustrator & Photoshop	Photoshopとの連動、各種ツールの基本	
	第5回		//	
	第6回		AIとPSを使った印刷原稿の作成	
	第7回		//	
	第8回	Photoshopの基本	各種ツールの基本	
	第9回	Photoshopの応用	画像表現(フィルター、合成)	
	第10回		//	
	第11回		//	
	第12回	Power point	基本	
	第13回		卒制発表のプレゼンテーション	
	第14回	Illustrator & Photoshop	レイアウトの基本と課題作成	
	第15回		//	
後期	第16回	Illustrator & Photoshop	ボードワーク作成に必要な表現テクニック	
	第17回		// この間に適宜スタジオにおいて撮影テクニックを挟む	
	第18回		//	
	第19回		//	
	第20回		//	
	第21回		//	
	第22回		//	
	第23回	卒業制作	卒業制作ボードワーク作成	
	第24回		//	
	第25回		//	
	第26回		//	
	第27回		変更部分修正、調整等仕上げ	
	第28回		//	
	第29回		//	
	第30回		//	

2020年度 講義概要

科目名	リフォーム実習 I	年次 : 2年次前期	
担当教員	林 茂勝	時間数 : 60時間	
授業概要	インテリアデザイン・リフォームデザイン等の表現の基本となる図面の意味を知り、正確に描く。課題として、ショップデザインを試みる。コンセプトを明確にし、いろいろの発想で新しいデザインに、チャレンジし、その表現手法として、図面・パース・模型を作成する。		
到達目標	空間デザインの考え方、表現方法を習得する。		
評価方法・基準	出席及び課題に取り組む姿勢。 課題作品の完成度(コンセプト/デザイン)。 課題の提出期限の厳守。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	ガイダンス・図面の意味の確認	線を引く(フリーハント)	
	第 2 回	平年図の表現	平面図を正確に書く	
	第 3 回	課題①カフェのデザイン	コンセプトとデザインのきっかけ	
	第 4 回		プランニング・スケッチ	
	第 5 回		ファサードのデザイン	
	第 6 回		図面を作成	
	第 7 回		模型作成	
	第 8 回		プレゼンテーション	
	第 9 回	課題②サロンのデザイン	コンセプトとデザインのきっかけ	
	第10回		プランニング・スケッチ	
	第11回		ファサードのデザイン	
	第12回		図面を作成	
	第13回		図面を作成	
	第14回		模型作成	
	第15回		プレゼンテーション	
後期	第16回			
	第17回			
	第18回			
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回			

2020年度 講義概要

科目名	空間デザインⅡ	年次 : 2年次後期	
担当教員	森村 政悦	時間数 : 60時間	
授業概要	住宅は家族やライフサイクルそして地域社会の環境を読み取る事が大切です。人々が健康的で豊かな生活を地域社会の環境を共に考えながら、プランニングを行いデザインする事を学びます。		
到達目標	図面、模型、プレゼンボードを作成し自己表現力を高めます。		
評価方法・基準	出席率及び課題製作、デザイン、整合性、完成度		
テキスト	建築構造教科書		
参考文献			
使用ソフト	イラストレーター、フォトショップ、ベクターワークス、ルミオン、アーキキャド		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第16回	オリエンテーション	敷地調査	
	第17回	課題① 都市型小規模住宅設計	家族構成と地域環境の検討	
	第18回	コンセプト、ゾーニング、プラン	手書き製図とCAD	
	第19回	図面の製作	↓	
	第20回	模型の制作	模型写真、プレゼンボードの製作開始	
	第21回	模型の制作	↓	
	第22回	発表(A2プレゼンボード作成)	提出	
	第23回	課題②市街地に建つ住宅設計	敷地調査	
	第24回	コンセプト、ゾーニング、プラン	家族構成と地域環境の検討	
	第25回	↓	手書き製図とCAD、各詳細図と材料の説明	
	第26回	図面の製作	構造	
	第27回	図面の製作	意匠・構造・設備等の検討	
	第28回	模型の制作	型写真とプレゼンボードの製作	
	第29回	模型の制作	↓	
	第30回	発表(A2プレゼンボード作成)	提出	

2020年度 講義概要

科目名	コーディネート演習Ⅱ	年次 : 1n-2	
担当教員	寺中 美加	時間数 : 30回	
授業概要	年々高まるインテリア業界の多様性や、他業種とのボーダレスな環境に柔軟に対応ができる職能と姿勢を1年次に体得したものを基にスキルアップしていく。		
到達目標	図面の理解と人に伝える能力を体得する。		
評価方法・基準	各課題の提出物に対して、理解度、完成度を客観的に評価する。 現場での常識に倣って、課題提出期限、出席率を重視する。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	住宅のトータルコーディネート	1年次の最終課題を使って	
	第2回	仕上表を作る(たたき台)	フォーマットの作成	
	第3回	カラースキム表を作る(たたき台)	フォーマットの作成	
	第4回	各階平面図を整える	データー化	
	第5回	壁材、天井材の調査	種類とメーカー等	
	第6回	床材の調査	同	
	第7回	住宅設備のある部屋 キッチン	同	
	第8回	洗面室	同	
	第9回	トイレ	同	
	第10回	浴室	同	
	第11回	内部建具の調査	同	
	第12回	外部建具の調査	同	
	第13回	採光、換気を考える	関連法規・法令	
	第14回	各部屋の展開図を整える	データー化	
	第15回	同		
後期	第16回	玄関をデザインする	イメージの収集を通して	
	第17回	天井をデザインする	同	
	第18回	床をデザインする	同	
	第19回	壁をデザインする	同	
	第20回	照明計画	スイッチ、コンセントを含むレイアウト図面作成	
	第21回	家具配置	同	
	第22回	ファブリックの調査	ウィンドウトリートメント、張地、小物等	
	第23回	インテリア小物の調査	食器、カトラリー等	
	第24回	仕上げ表、カラースキム表の完成		
	第25回	卒業制作作業		
	第26回	同		
	第27回	同		
	第28回	同		
	第29回	同		
	第30回	同		

2020 講義概要

科目名	ライフスタイリング	年次 : 2年次通年	
担当教員	駒井友規子	時間数 : 120時間	
授業概要	多種多様になっているライフスタイルに応じた提案を行う為、様々な考え方を身につける。伝統的な物や日本の文化等に触れながら、日々の生活を豊かにするデザインについて学び、日常の中にあるデザインに気付く。和室や茶室などについても文化とともに学び、提案の幅を広げる。		
到達目標	ライフスタイルの多様性を知り、様々な視点から考察し、問題を解決する力を身につける。		
評価方法・基準	各課題の提出物に対して、理解度、完成度を客観的に評価する。 出席率70%以上、課題提出率100%、課題提出期日を厳守する。		
テキスト	適宜配布		
参考文献			
使用ソフト	なし		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	初回ガイダンス	インテリア計画・販売実務・用語復習	
	第2回	コーディネート(試験対策問題)	実技試験問題演習	
	第3回	↓	(解き方ポイント+表現)	
	第4回	↓		
	第5回	↓		
	第6回	和の文化について	模様と着物、文化について	
	第7回	↓	格について	
	第8回	和の空間のしつらえ	茶室について(講義+模型作成)	
	第9回	↓	(講義+ビデオ)	
	第10回	【利晶の杜】見学	茶道体験/茶室見学	
	第11回	和室とお花(華道)について	華道とは	
	第12回	すまいのミュージアム見学		
	第13回	総合祭のエントランスデザイン		
	第14回	↓		
	第15回	↓		
後期	第16回	ATC見学		
	第17回	リビング&デザイン展見学	(予定)	
	第18回	テーブルコーディネート(紅茶)	紅茶文化について	
	第19回	↓	ティータイムの提案	
	第20回	↓		
	第21回	ディスプレイについて	様々な季節のディスプレイとイメージについて	
	第22回	↓	表現と制作・コーディネート	
	第23回	↓		
	第24回	↓		
	第25回	最終課題		
	第26回	↓		
	第27回	↓		
	第28回	↓		
	第29回	↓		
	第30回	↓		

2020 講義概要

科目名	西洋様式史	年次 : 2年次後期	
担当教員	駒井友規子	時間数 : 30時間	
授業概要	西洋において自分のスタイルを見つけることは重要な事である。そんなスタイルについて理解する為に、古代から現在に至るまでの建築を考察しながら、西洋建築における造形言語を知り、意匠についての理解を深める。西洋の様式を知り、流れをつかみ、各時代様式の特徴を理解する。		
到達目標	西洋建築の流れを理解する。		
評価方法・基準	出席率70%以上、課題提出率100%を厳守する。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	なし		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第16回	古代エジプト建築	建築様式の特徴や時代の流れなどを解説	
	第17回	古代ギリシャ建築	〃	
	第18回	古代ローマ建築	〃	
	第19回	ビザンチン建築	〃	
	第20回	ロマネスク建築	〃	
	第21回	ゴシック建築	〃	
	第22回	ルネサンス建築	〃	
	第23回	バロック建築	〃	
	第24回	ロココ建築	〃	
	第25回	新古典主義建築	〃	
	第26回	歴史主義・折衷主義建築	〃	
	第27回	近代建築史	産業革命以降について	
	第28回	アーツ・アンド・クラフト運動	時代の流れや有名なデザイナーの作品を知る	
	第29回	アール・ヌーヴォー/アール・デコ	〃	
	第30回	現代のデザイナー	〃	

2020 講義概要

科目名	表現技法Ⅱ	年次 : 2年次後期	
担当教員	駒井友規子	時間数 : 60時間	
授業概要	様々なデザインを提案する際、それをどのように表現するかで見る側の印象は大きく変わる。SNSやインターネットが当たり前になっている現在において、自身の作品をどう見せるか、どう見せたいかにこだわり、表現することは現在において大切なことになっている。そこにこだわりを持ち発信できる表現力を養う。		
到達目標	自分が表現したいイメージを表現し発信できる力を身につける。		
評価方法・基準	自分が表現したいイメージを楽しんで表現できているか。 出席率70%以上、課題提出率100%、課題提出期日を厳守する。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第16回	イメージの表現	表現の統一	
	第17回	ディスプレイについて	様々なディスプレイの考察	
	第18回	〃	季節のディスプレイについて	
	第19回	〃	色や形の表現など	
	第20回	〃		
	第21回	コーディネートと演出(雑貨)	テーマに沿った演出・必要な雑貨デザイン	
	第22回	〃	演出する為のエレメントをデザインし表現する	
	第23回	〃		
	第24回	〃		
	第25回	〃		
	第26回	雑貨デザインとディスプレイ	ターゲットを絞ったイメージ表現	
	第27回	〃	売る事を前提にしたツールのデザイン	
	第28回	〃		
	第29回	〃		
	第30回	プレゼンテーション	総括	

2020年度 講義概要

科目名	モデリング実習Ⅲ	年次：2年次前期	
担当教員	工藤 一気	時間数：60時間	
授業概要	現代造形に必須であるコンピュータによる3Dモデリング技術を習得し、各種模型製作で使用する3Dプリンターによる出力方法を学習します。		
到達目標	3Dモデリング技術・3Dプリンターによる出力方法の習得。		
評価方法・基準	作品の評価を始め、課題への積極性・進行状況・授業に対する姿勢に出席率を加味して評価します。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	Vectorworks/3Dプリンター		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	授業説明	授業内容・3Dプリンターについて説明	
	第2回	プロダクトモデリング演習① 課題1制作	ハンコイメージ・デザイン案	
	第3回	プロダクトモデリング演習②	ハンコ3Dモデリング制作	
	第4回	プロダクトモデリング演習③	ハンコ3Dモデリング	
	第5回	プロダクトモデリング演習④	家具模型3Dモデリング制作	
	第6回	プロダクトモデリング演習⑤	家具模型3Dモデリング	
	第7回	3Dプリンター出力演習①	3Dプリンター出力	
	第8回	3Dプリンター出力演習②	3Dプリンター出力	
	第9回	課題1提出・発表 課題2制作	卓上時計イメージ・デザイン案	
	第10回	プロダクト作図演習①	時計3Dモデリング・3面図制作	
	第11回	プロダクト作図演習②	時計3Dモデリング・3面図	
	第12回	プロダクト作図演習③	時計3Dモデリング・3面図	
	第13回	プロダクト作図演習④	時計3Dモデリング・3面図	
	第14回	3Dプリンター出力演習③	3Dプリンター出力	
	第15回	課題2提出・発表	図面・CGを含めたボード制作	
後期	第16回			
	第17回			
	第18回			
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回			

2020年度 講義概要

科目名	建築構造	年次 : 2年次前期	
担当教員	森村 政悦	時間数 : 30時間	
授業概要	建築構造に必要な性能, 建築物に作用する各種荷重と材料特性および骨組み形式と変形の基本について解説する。さらに, 各種の構造形式の基本事項について解説し, 建設物の安全性について理解を深める。		
到達目標	主体構造の材料特性と構法を把握し安全な建築物を設計・施工するための基本事項の修得。		
評価方法・基準	出席率及び課題製作の完成度		
テキスト	建築構造教科書		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション	講義	
	第2回	建築物に働く力、いろいろな建築物	↓	
	第3回	力の基本、荷重と安全率	↓	
	第4回	構造物と荷重及び外力	↓	
	第5回	支点と節点、荷重及び外力	↓	
	第6回	反力の求め方	↓	
	第7回	構造物の安定・不安定	↓	
	第8回	構造物の静定・不静定	↓	
	第9回	静定ばり、単純ばり、片持ばり	↓	
	第10回	建築物と地盤、基礎構造	↓	
	第11回	木構造	↓	
	第12回	鉄骨構造	↓	
	第13回	コンクリート	↓	
	第14回	木造軸組模型製作	課題製作	
	第15回	木造軸組模型提出	課題製作	
後期	第16回			
	第17回			
	第18回			
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回			

2020年度 講義概要

科目名	建築法規	年次:2年次前期	
担当教員	姉川 仁	時間数:30時間	
授業概要	入門編として法律用語・建築用語・建築物の面積算定を学び、基本編として一般住宅の設計必須条件である、採光計算・各種高さ関係等の集団規定を習得する。 建築構造は、木造・組積造・鉄骨造・鉄筋コンクリート造の概要を学ぶ。		
到達目標	入門編としての建築法規の理解・習得		
評価方法・基準	出席及び課題に取り組む姿勢 数回行う小テストの点数		
テキスト	建築基準関係法令集		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	建築法規の構成、目的と基礎知識	建築基準法の法令の読み方	
	第2回	用語の定義 集団規定 敷地について	敷地の安全について	
	第3回	用語の定義 集団規定 敷地と道路	道路の種類・道路内の建築制限	
	第4回	集団規定 用途地域について	用途地域内の建築制限	
	第5回	集団規定 容積率について	容積率の限度・緩和	
	第6回	集団規定 建蔽率について	建蔽率の制限・緩和	
	第7回	集団規定 建物の高さ 道路車線	建築物の高さ制限	
	第8回	集団規定 建物の高さ 北側斜線	建築物の高さ制限	
	第9回	防火地域・準防火地域について	防火地域・準防火地域の建築制限	
	第10回	法22条区域について	法22条区域内の防火制限	
	第11回	防火区画について	防火区画の種類等	
	第12回	階段・廊下について	階段・廊下の寸法制限	
	第13回	居室の採光・換気・排煙について	居室の採光・換気・排煙の基準	
	第14回	各種構造	木造の耐力壁の種類・計算	
	第15回	各種構造	鉄骨造・鉄筋コンクリート造	
後期	第16回			
	第17回			
	第18回			
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回			

2020年度 講義概要

科目名	リフォーム実習Ⅱ（施工）	年次　：2年次後期	
担当教員	林　茂勝	時間数　： 60時間	
授業概要	内装のデザインを通じて建築材料・施工の知識を得る。コンペの課題にチャレンジし、新しい自分のデザインを見つける。		
到達目標	建築材料の知識、空間デザインの考え方、表現方法を習得する。		
評価方法・基準	出席及び課題に取り組む姿勢。 課題作品の完成度（コンセプト／デザイン）。 課題の提出期限の厳守		
テキスト			
参考文献	ポイント整理と確認問題（総合資格楽員）		
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第16回	課題①主張する店のデザインコンペ	過去の作品のコンセプトを理解する。	
	第17回		テーマ・コンセプトの検討	
	第18回		デザインのイメージの方向性	
	第19回		イメージスケッチ	
	第20回		図面・パースを作成	
	第21回		図面・パースを作成	
	第22回		模型作成	
	第23回		プレゼンテーション	
	第24回	建築施工の講義	計画・管理	
	第25回		仮設・基礎	
	第26回		鉄筋・型枠	
	第27回		コンクリート	
	第28回		木工事	
	第29回		防水工事	
	第30回		内装工事	

ビジュアルクリエイター学科
イラスト・キャラクターデザイン専攻
2 年
2020 年度 講義概要

2020年度 講義概要

科目名	クロッキー&ドローイング	年次 : 2年次通年	
担当教員	立嶋 滋樹	時間数 : 120時間	
授業概要	前期は人物クロッキーを中心に、描画のための観察の要点、人体の骨格筋肉を学ぶ。後期は二年間のデッサン学習の総括として大型のセルフポートレート課題を制作する。		
到達目標	クロッキーにおいては、各専攻の制作に活用できる気付きを目的に、速写による線描、人体の観察を通して表現の可能性を探る。セルフポートレート制作においては、1年次の学習を活かし、デッサンのより深い理解を目指す。		
評価方法・基準	各課題の評価項目に基づいた課題点60%、ヌードクロッキー課題(小テストを実施した場合はここに含む)30%、出席点10%の合計を100点換算し評価とする。		
テキスト	参考図書を基にしたプリントなどを配布。		
参考文献	[アーティストのための美術解剖学](著)Valerie L. Winslow, [Fドローイング](著)立嶋滋樹 他		
使用ソフト	ヒューマン・アナトミー・アトラス(講師使用)		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション	授業概要の説明、評価方法、評価項目、画材等の解説。	
	第2回	線の引き方	絵を描くときの物の見方解説。	クロッキー帳
	第3回	頭身割と人体のプロポーション	人体の標準的なプロポーションを確認し頭身割手順に活かす。構図を考える。	
	第4回	人体の主な骨格	人体の主な骨格を確認。構造、機能から形態観察に活かす。	
	第5回	座りポーズ	人体描写とパースの関係を確認。	小テスト
	第6回	野外クロッキー実習	大阪駅周辺でのクロッキー実習	校外学習
	第7回	筆ペンを使ったクロッキー	線の魅力についての考察	貸し出し筆ペン
	第8回	コンテを使ったクロッキー	トーンを加えたクロッキーを制作し量感の表現を試みる。人体の骨格筋肉の知識を活用して観察の精度を上げる。	コンテ用意*
	第9回	モデルクロッキー	1-8のまとめとしてモデルクロッキーを行う。	モデル
	第10回	石膏デッサンコンクール制作1	2年生合同のイベント課題「石膏デッサンコンクール」への参加	ケント紙販売
	第11回	石膏デッサンコンクール制作2		
	第12回	石膏デッサンコンクール制作3		
	第13回	石膏デッサンコンクール制作4		フィクサチーフ
	第14回	セルフポートレート用写真撮影／トーン模写課題	セルフポートレート課題の準備課題に取り組みながら、撮影、パネル張などの準備を進める。	パネル販売
	第15回	セルフポートレート用パネル張／トーン模写課題		
後期	第16回	セルフポートレート制作1	ヌードクロッキーまで30分程度クロッキーを継続	
	第17回	セルフポートレート制作2		
	第18回	セルフポートレート制作3		
	第19回	セルフポートレート制作4		
	第20回	中間合評	カラー出力持参、進捗、形の正確さを評価。	
	第21回	ヌードクロッキー		モデル／クロッキー帳
	第22回	セルフポートレート制作5		
	第23回	セルフポートレート制作6		
	第24回	セルフポートレート制作7		
	第25回	セルフポートレート制作8		
	第26回	セルフポートレート制作9		
	第27回	セルフポートレート制作10		
	第28回	セルフポートレート制作11		
	第29回	セルフポートレート制作12		
	第30回	ビニール張作業／完成提出	講師と各学生との間で、総括確認。	ビニール代徴収

科目名	クリエイター研究Ⅰ	年次	2 年次 前期
担当教員	カズ・オオモリ	時間数	60時間
授業概要	クリエイターとして知っておくべき知識、アプローチを様々なジャンルで活躍するクリエイターの仕事を通して学び、企画力を学ぶ。		
到達目標	現場に対応出来る知識を得る事が出来る。		
評価方法・基準	課題の発案、企画力、プレゼン力を評価基準とする。		
教材・参考文献	講師持参物 使用ソフト：イラストレーター、フォトショップ等		

学習計画 (授業スケジュール)

期	回数	テーマ	内容・方法
前期	第 1 回	オリエンテーション	現場についての講義
	第 2 回	イラストレーターのジャンル企画	様々なイラストのジャンルについて学美、新たなジャンルを企画する。
	第 3 回	イラストレーターのジャンル企画__プレゼン	発表
	第 4 回	グラフィックデザイナーのメソッド	イラストとグラフィックデザインの関わりについて学ぶ。
	第 5 回	ゝ	イラストとグラフィックデザインの関わりについて学ぶ。
	第 6 回	グラフィックデザイナーのメソッド__プレゼン	発表
	第 7 回	アートディレクターのディレクション	グラフィックデザインの元となるアートディレクションを学ぶ。
	第 8 回	ゝ	グラフィックデザインの元となるアートディレクションを学ぶ。
	第 9 回	アートディレクターのディレクション__プレゼン	発表
	第 10 回	ブックデザイナーのアプローチ	出版、編集に関わるブックデザイナーの仕事を学ぶ。
	第 11 回	ゝ	出版、編集に関わるブックデザイナーの仕事を学ぶ。
	第 12 回	ブックデザイナーのアプローチ__プレゼン	発表
	第 13 回	モーションデザイナー／アニメーション	今後のビジュアル表現に欠かせない、映像とイラストの関わりを学ぶ。
	第 14 回	ゝ	今後のビジュアル表現に欠かせない、映像とイラストの関わりを学ぶ。
	第 15 回	モーションデザイナー／アニメーション__プレゼン	発表
後期	第 16 回		
	第 17 回		
	第 18 回		
	第 19 回		
	第 20 回		
	第 21 回		
	第 22 回		
	第 23 回		
	第 24 回		
	第 25 回		
	第 26 回		
	第 27 回		
	第 28 回		
	第 29 回		
	第 30 回		

2020 講義概要

科目名	クリエイター研究Ⅱ	年次	2 年次後期
担当教員	カズ・オオモリ	時間数	60時間
授業概要	クリエイターとして知っておくべき知識、アプローチを様々なジャンルで活躍するクリエイターの仕事を通して学び、企画力を学ぶ。		
到達目標	現場に対応出来る知識を得る事が出来る。		
評価方法・基準	課題の発案、企画力、プレゼン力を評価基準とする。		
教材・参考文献	講師持参物 使用ソフト：イラストレーター、フォトショップ等		

学習計画 (授業スケジュール)

期	回数	テーマ	内容・方法
前期	第 1 回		
	第 2 回		
	第 3 回		
	第 4 回		
	第 5 回		
	第 6 回		
	第 7 回		
	第 8 回		
	第 9 回		
	第 10 回		
	第 11 回		
	第 12 回		
	第 13 回		
	第 14 回		
	第 15 回		
後期	第 1 回	ファッション__生活とファッション	衣・食・住__生活とファッションデザインの関わりを学ぶ。
	第 2 回	〃	衣・食・住__生活とファッションデザインの関わりを学ぶ。
	第 3 回	ファッション__生活とファッション プレゼン	発表
	第 4 回	パッケージング__生活とデザイン	衣・食・住__生活とパッケージング／食の関わりを学ぶ。
	第 5 回	〃	衣・食・住__生活とパッケージング／食の関わりを学ぶ。
	第 6 回	パッケージング__生活とデザイン プレゼン	発表
	第 7 回	インテリアデザイン__生活とデザイン	衣・食・住__生活と家具の関わりを学ぶ。
	第 8 回	〃	衣・食・住__生活と家具の関わりを学ぶ。
	第 9 回	インテリアデザイン__生活とデザイン プレゼン	発表
	第 10 回	プロダクト・デザイン__生活とデザイン	衣・食・住__生活雑貨の関わりを学ぶ。
	第 11 回	〃	衣・食・住__生活雑貨の関わりを学ぶ。
	第 12 回	プロダクト・デザイナー__生活とデザイン プレゼン	発表
	第 13 回	卒制サポート	卒業制作における様々なサポートを行う。
	第 14 回	〃	卒業制作における様々なサポートを行う。
	第 15 回	まとめ	

2020 講義概要

科目名	デジタルコンテンツ表現	年次	： 2 年次通年	
担当教員	涌井晃	時間数	： 120時間	
授業概要	Photoshop、illustrator、AfterEffects、などのデジタルツールを使って、SNS で使えたり販売できるコンテンツを制作したり動画コンテンツを制作する過程を通して、変化の激しい現代の経済活動の中において価値あるコンテンツやアイデア生み出すための思考法やワークフローについて実践的に学びます。			
到達目標	Photoshop、illustrator、AfterEffects、などのデジタルツールを使って、SNS で使えたり販売できるコンテンツを制作したり動画コンテンツを制作することができる。			
評価方法・基準	各課題の提出率、完成度、アイデア、考察力、リサーチする力、プレゼンテーション力などを総合的に判断します。			
教材・参考文献	なし			

学習計画 (授業スケジュール)

期	回数	テーマ	内容・方法
前期	第 1 回	LINE スタンプを作る	SNS「LINE」で使えるスタンプ作成。Photoshop、Illustrator 使用 アイデア出し
	第 2 回		世界観を考える、アイデア出し、下絵制作
	第 3 回		Photoshop、Illustrator でデータ化
	第 4 回		Photoshop、Illustrator でデータ化
	第 5 回		完成、合評、提出
	第 6 回	↓	
	第 7 回	キャラクターアニメーション	課題 1 のキャラを After Effect でムービー化する。
	第 8 回		課題 1 のキャラを Photoshop、Illustrator でレイヤー分け、パーツ分け
	第 9 回		Photoshop、Illustrator でデータ化
	第 10 回		After Effect の基本説明
	第 11 回		After Effect でムービー化する。
	第 12 回		After Effect でムービー化する。
	第 13 回		After Effect でムービー化する。
	第 14 回		動画の書き出しについて
	第 15 回	↓	完成、合評、提出
後期	第 16 回	プロジェクションマッピング	産学協同課題として After Effect を使ってプロジェクションのためのムービー制作。
	第 17 回		世界観を考える、アイデア出し、下絵制作
	第 18 回		Photoshop、Illustrator でデータ化
	第 19 回		Photoshop、Illustrator でデータ化 After Effect でムービー化する。
	第 20 回		After Effect でムービー化する。
	第 21 回		After Effect でムービー化する。
	第 22 回	↓	完成、合評、提出
	第 23 回	卒制プロフィールムービー	各自の卒業制作の内容に沿って、作品を紹介、自己紹介を行うムービーの制作
	第 24 回		アイデア出し、絵コンテ
	第 25 回		素材の切り出し
	第 26 回		After Effect でムービー編集
	第 27 回		After Effect でムービー編集
	第 28 回		音声について
	第 29 回		動画の書き出し
	第 30 回	↓	完成、合評、提出

2020年度 講義概要

科目名	キャラクターデザイン	年次	： 2 年次通年
担当教員	いのもとまさひろ	時間数	： 120時間
授業概要	イラストレーターの仕事における、キャラクターイラストの役割、表現、技術を考え、制作する。 パソコン・ペンタブレット・adobeソフトを使い、デジタル制作における基礎スキルの向上と応用。		
到達目標	自身の作品・作風の、クオリティUPに繋がる、Photoshop・Illustratorの基礎スキルの習得。		
評価方法	・学び・制作に対する姿勢、作品へ反映させようとする姿勢、成果。 基準 ・応用・感性・技術向上の姿勢、成果。 ・課題の提出期日は必須。授業の出席率。 ・無用なネット利用等NG		
教材・参考文献	課題ごとに配布のPDFと、それに合わせた業界経験上の説明と補足説明等。ペンタブレット。		

学習計画 (授業スケジュール)

期	回数	テーマ	内容・方法
前期	第 1 回	スポーツテーマで、動きのある キャラクター制作。(AI) … 課題A	課題説明。 →競技らしさを表現できる動きを探る。
	第 2 回		→競技している動き以外に、違う視点から捉えた競技らしさを探る。
	第 3 回		自身が選択した競技のキャラクターイラストで、数ポーズ制作。
	第 4 回		合評
	第 5 回	コーポレートキャラクター制作 (AI) … 課題B	コーポレートキャラクターの説明にいたる前に、資料なども使用し CIや、VI等の説明や「ロゴマーク」の誤解など、マーケティングに絡む 説明も行い、その中にコーポレートキャラクターの需要までを理解する。
	第 6 回		
	第 7 回		→取り上げる企業の情報収集。 →制作の目的を絞り、制作。
	第 8 回		→プレゼン形式の合評。
	第 9 回	キャラクターの展開を考え、 提案する(AI・PS) … 課題C	課題Bで制作したキャラを販促物などへ展開・提案する。
	第 10 回		→企業テーマにそった、展開を考える。 →視覚的に伝えられるように、ビジュアル化させる。(モックアップ等)
	第 11 回		→プレゼン形式の合評。
	第 12 回	大阪大学 微生物病研究所 マスコットキャラクター制作 (外部連携課題)(AI) … 課題D	課題B・Cの制作を活かした、外部連携課題制作。 →研究所見学。質疑応答。
	第 13 回		→案出し、アイデアスケッチ、ラフ制作。
	第 14 回		→制作。
	第 15 回		→制作意図など、文字情報も含めてPDFにまとめる。
後期	第 16 回		→プレゼン形式の合評。
	第 17 回	図形を使ったショート動画制作 (AE) … 課題E	After Effectsの図形を使った動画の基礎、説明、練習。
	第 18 回		制作。
	第 19 回		→合評。
	第 20 回	Characters ★ Crowd 制作(AI・PS) … 最終課題	課題説明と、制作手順説明。案出し。
	第 21 回		案出し。 案確認。
	第 22 回		制作(下絵制作、PSで線画制作。)
	第 23 回		制作(下絵制作、PSで線画制作。)
	第 24 回		制作(下絵制作、PSで線画制作。)
	第 25 回		制作(AIにてベクターデータへ。着色。)
	第 26 回		制作(AIにてベクターデータへ。着色。)
	第 27 回		制作(AIにてベクターデータへ。着色。)
	第 28 回		制作(パネルサイズへ構成。)
	第 29 回		制作(パネルサイズへ構成。出力等)
	第 30 回		→合評。

2020年度 講義概要

科目名	エディトリアルプロモーション実習	年次 : 2年次後期	
担当教員	吉坂 峰子	時間数 : 60時間	
授業概要	フリーペーパーやカタログのようなページ物(雑誌)の編集デザインを行う。読み手(ターゲット)を意識した効果的な印刷物を制作するにあたり、各自のイラストレーションスタイルを活かしつつ、独自性を追求した内容での展開・制作を行う。絵本表現実習のデジタル編集も行う。		
到達目標	ターゲットに合わせたテーマ・内容が、きちんと読み手に伝わるデザイン・制作物になっていること。		
評価方法・基準	・出席率。作品提出率、制作に対する姿勢。提出された作品の質により総合評価する。 ・各自の意識と表現の工夫や積極性、および、作品の完成度と独自性を重要視する。 上記内容を総合的に評価する。		
テキスト			
参考文献	フリーペーパー(フリーマガジン)・パンフレット・カタログ・雑誌など。 ※各自必要な資料は、各自で収集整理する。		
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	◎「編集する」を考える	◎情報収集「冊子ものを中心としたフィールドワーク」	
	第2回	◎課題①フリーペーパー(4P)…制作開始	▼まずは自分を売り込もう。A5判(A4,二つ折り)	
	第3回	▼ラフ～制作チェック		
	第4回	▼		
	第5回	◎課題②「ZINE」(8P～)…(企画)	「ZINE(ジン)」…個人の趣味を活かして創る雑誌	
	第6回	▼ラフ～制作チェック		
	第7回			
	第8回			
	第9回	▼	◎ZINEデータ提出	
	第10回	◎課題③「イラストカタログ」…制作開始	※自身のイラストカタログ▽絵本課題④-創作絵本の編集	
	第11回	▼ラフ～制作チェック	▼制作チェック	
	第12回		▼	
	第13回	▼データ・印刷チェック	◎「イラストカタログ」データ提出	
	第14回	▼	…「イラストカタログ」外部印刷あり	
	第15回	◎全課題のまとめ		

2020年度 講義概要

科目名	イラスト表現実習Ⅱ	年次	：2 年次通年
担当教員	中森康夫	時間数	： 120時間
授業概要	この授業では、主に展示を目的とした作品制作を行います。 前期では、アナログ・デジタルでのテーマをもとにイラスト表現をする。 又、後期からは、キャラクターの世界観を表現した作品制作を行う。		
到達目標	・外部へのアプローチが出来る完成度の高い作品を制作する事を目標とする。		
評価方法・基準	・作品(アイデア・仕上げ)を総合的に評価 ・制作意欲・出席率		
教材・参考文献	・随時プリント資料配布、画像データでの解説		

学習計画(授業スケジュール)

期	回数	テーマ	内容・方法
前期	第1回	①イラスト作品制作〈アナログ〉	流行からのテーマ出し(10案) 作品サイズ：B3サイズ(ベニアパネル) テーマからの発想・アイデア出し
	第2回	展示を目的とした作品制作	パネル水張り作業→テーマチェック・ラフチェック
	第3回		ラフチェック→作品制作
	第4回		各自、作品制作
	第5回		各自、作品制作
	第6回		ザ・チョイス大賞展見学/ポートフォリオ講評会(予定)
	第7回		各自、作品制作
	第8回		合評
	第9回	②イラスト作品制作〈デジタル〉	額装作品/作品サイズ (365mm×280mm(用紙サイズ)・353mm×265mm(原画サイズ))
	第10回	展示を目的とした作品制作	テーマチェック・ラフチェック
	第11回		ラフチェック→作品制作
	第12回		各自、作品制作
	第13回		各自、作品制作
	第14回		各自、作品制作
	第15回		合評 講評会(予定)
後期	第16回	③キャラクター展〈デジタル〉	デジタル 作品制作
	第17回		作品制作期間
	第18回		
	第19回		
	第20回		
	第21回		
	第22回		合評
	第23回	④オリジナル作品制作課題	作品サイズ：アナログ…B2サイズ
	第24回		テーマチェック・ラフチェック
	第25回		ラフチェック→作品制作
	第26回		各自、作品制作
	第27回		各自、作品制作
	第28回		各自、作品制作
	第29回		各自、作品制作
	第30回		合評 講評会(予定)

2020 講義概要

科目名	絵本表現実習 II	年次	: 2 年次 通年
担当教員	吉坂 峰子	時間数	: 120時間
授業概要	絵本という表現から「誰に」「何を伝えたいか？」を問いながら、各自個性を生かした絵本創作を行う。いくつかの製本スタイルと共に「紙」についての基礎知識を学び、最終的には各自のテーマに合わせた造本を目指す。テーマ～アイデア～ラフスケッチ～ダミー制作～編集～造本の過程の中で、表現の質を高めていく。国内外の発表の場（イタリアボローニャ絵本コンペ）も視野に入れつつ、質の高い作品創りを目指す。		
到達目標	テーマ～アイデア～ラフスケッチ～ダミー制作～作画・テキスト作成～編集～造本の過程の中で、表現の幅と質の向上を目指す。国内外の発表の場（イタリアボローニャ絵本コンペ）も視野に入れつつ、絵本表現として質の高い作品創りを目指す。		
評価方法・基準	・出席率。作品提出率、制作に対する姿勢。提出された作品の質により総合評価する。 ・各自の意識と表現の工夫や積極性、および、作品の完成度と独自性を重要視する。上記内容を総合的に評価する。		
教材・参考文献	絵本関連の出版物、自作プリント等。※各自必要な資料は、各自で収集整理する。		

学習計画（授業スケジュール）

期	回数	テーマ	内容・方法
前期	第 1 回	◎「絵本を創作することについて」考える	「感動する絵本」と「絵本を通して自分が伝えたいもの」
	第 2 回	◎課題①-1 昆虫えほん→文章/扉/表紙、制作開始	▼本の造りを知る。テキスト/扉・表紙のラフを考える。
	第 3 回	↓ ▼制作チェック	
	第 4 回	↓ ▼製本準備	
	第 5 回	◎課題②「変形折本」…制作開始（企画）	「いろいろな造本を知る」 ▼変形表紙の練習（オーナメント制作）
	第 6 回	↓ ▼折本（変形 8 画面）画面制作	◎課題①-2 昆虫えほん製本（3～4人ずつ）
	第 7 回	↓	◎課題①-2 昆虫えほん製本（3～4人ずつ）
	第 8 回	↓ ▼折本（中身）製本	◎課題①-2 昆虫えほん製本（3～4人ずつ）
	第 9 回	↓ ▼折本（変形表紙）制作～製本	◎課題①-昆虫えほん→合評
	第 10 回	◆校外特別授業…印刷ワークショップ	※レトロ印刷にて（中津・豊崎）
	第 11 回	◎課題③「ピープショー」…制作開始（企画）	▼（全 6 画面）ラフ
	第 12 回	↓ ▼（全 6 画面）ラフ～試作	◎折本（変形表紙）合評・提出
	第 13 回	◆特別授業…アートコラボ	…ゲスト講師と共に制作する
	第 14 回	↓ ▼（全 6 画面）作画	
	第 15 回	↓	◎「ピープショー」（画面のみ）…提出
後期	第 16 回	◎「ピープショー」…組み立て・仕上げ	
	第 17 回	↓	
	第 18 回	◎課題④「創作絵本」（全 11 画面）	…制作開始（企画説明） ◎「ピープショー」合評・提出
	第 19 回	↓ ▼アイデア～ラフ～	（個別チェック）
	第 20 回	↓	↓
	第 21 回	↓ ▼試作～ダミー	（個別チェック）
	第 22 回	↓	↓
	第 23 回	↓ ▼作画	（個別チェック）
	第 24 回	↓	↓
	第 25 回	↓	
	第 26 回	↓	
	第 27 回	◎「創作絵本」製本（中身+表紙）	
	第 28 回	↓	
	第 29 回	↓ ◎「創作絵本」カバー制作	
	第 30 回	◎「創作絵本」仕上げ～完成	◎「創作絵本」合評・提出

2020年度 講義概要

科目名	イラストアレンジメント	年次	： 2 年次前期
担当教員	吉坂 峰子	時間数	：60時間
授業概要	1 年次からの課題の応用として、それぞれの個性に見合ったイラストレーション雑貨（平面や立体、あらゆる素材を対象 z s）への展開を模索する。手描き～デジタル～特殊印刷～応用画材の開拓も視野に入れて、オリジナルな表現と作品制作を行う。		
到達目標	イラストレーションの可能性と独自の表現先（または市場）を見据え、オリジナリティーのある作品（商品）を制作する。		
評価方法・基準	・ 出席率。作品提出率、制作に対する姿勢。提出された作品の質により総合評価する。 ・ 各自の意識と表現の工夫や積極性、および、作品の完成度と独自性を重要視する。これらを総合的に評価する。		
教材・参考文献	イラストを活かした雑貨関連の商品や出版物、自作プリント等。※各自必要な資料は、各自で収集整理する。		

学習計画（授業スケジュール）

期	回数	テーマ	内容・方法
前期	第 1 回	◎雑貨を知る「フィールドワークA」	※見て習う…イラスト雑貨の流行とオリジナリティーについて考える。
	第 2 回	◎課題① オリジナル雑貨A（平面・立体）	▼市場から自分のテイストに見合った展開をイメージする。
	第 3 回	↓ ▼アイデア+ラフスケッチ	
	第 4 回	↓ ▼制作チェック	
	第 5 回	↓	
	第 6 回	◎課題② オリジナル雑貨B（生活）	◎課題① オリジナル雑貨A合評・提出
	第 7 回	↓ ▼アイデア+ラフスケッチ	◎雑貨を知る「フィールドワークB」…日常的なイラスト商品
	第 8 回	↓ ▼制作チェック	※ファブリックや異素材を加工するなど
	第 9 回	↓	
	第 10 回	↓	
	第 11 回	◎課題③ オリジナル雑貨C（知育）	◎課題② オリジナル雑貨B合評・提出
	第 12 回	↓ ▼アイデア+ラフスケッチ	◎雑貨を知る「フィールドワークC」 ※玩具・モビール・パズルなど
	第 13 回	↓ ▼制作チェック	
	第 14 回	↓	
	第 15 回		◎課題① オリジナル雑貨C合評・提出
後期	第 16 回		
	第 17 回		
	第 18 回		
	第 19 回		
	第 20 回		
	第 21 回		
	第 22 回		
	第 23 回		
	第 24 回		
	第 25 回		
	第 26 回		
	第 27 回		
	第 28 回		
	第 29 回		
	第 30 回		

2020年度 講義概要

科目名	イラスト実践演習	年次	： 2 年次通年
担当教員	中森康夫	時間数：	120時間
授業概要	この授業では、イラストレーションを活用した産官学協同の案件や地域共同プロジェクト・卒業制作を行います。		
到達目標	・ 外部へのアプローチが出来る高い完成度を目標とする。		
評価方法・基準	・ 作品(アイデア・仕上げ)を総合的に評価 ・ 制作意欲・出席率		
教材・参考文献	・ 随時プリント資料配布、画像データでの解説		

学習計画 (授業スケジュール)

期	回数	テーマ	内容・方法
前期	第 1 回	飲酒運転撲滅キャンペーン 啓発品うちわデザイン	資料収集 ノートPC
	第 2 回	○曽根崎警察署	説明会(曽根崎警察署担当者来校予定) アイデアをまとめる
	第 3 回		デザインチェック→制作へ
	第 4 回		各自制作(随時チェック)
	第 5 回		各自制作
	第 6 回	令和3年大阪市消防出初式 ポスターデザイン	合評→修正→データ提出
	第 7 回	○大阪市消防局	デザインプランチェック
	第 8 回		デザインプランチェック
	第 9 回		各自制作(随時チェック)
	第 10 回		各自制作
	第 11 回		各自制作
	第 12 回		授業時間内に共有フォルダ内 提出場所に提出
	第 13 回	大阪大学微生物病研究所 マスコットキャラクター制作	外部連携課題コラボ課題
	第 14 回		各自制作(随時チェック)
	第 15 回		各自制作(随時チェック)
後期	第 16 回	芝田商店会 街頭バナーデザイン 地域活性化プロジェクト	説明・資料収集
	第 17 回	○芝田商店会	デザインプランチェック
	第 18 回		各自制作(随時チェック)
	第 19 回		各自制作(随時チェック)
	第 20 回		各自制作
	第 21 回		合評→修正→データの上
	第 22 回	卒業制作(作品展関係)	卒業制作 構想チェック
	第 23 回		卒業制作 構想チェック
	第 24 回		各自制作(随時チェック)
	第 25 回		各自制作(随時チェック)
	第 26 回		展示用 ポートフォリオ整理
	第 27 回		展示用 ポートフォリオ整理
	第 28 回		展示用 ポートフォリオ整理
	第 29 回		ポートフォリオ整理・作品解説パネル等
	第 30 回		ポートフォリオ整理・作品解説パネル等

ビジュアルクリエイター学科

フィギュア造形専攻

2 年

2020 年度 講義概要

2020年度 講義概要

科目名	クロッキー&ドローイング	年次 : 2年次通年	
担当教員	立嶋 滋樹	時間数 : 120時間	
授業概要	前期は人物クロッキーを中心に、描画のための観察の要点、人体の骨格筋肉を学ぶ。後期は二年間のデッサン学習の総括として大型のセルフポートレート課題を制作する。		
到達目標	クロッキーにおいては、各専攻の制作に活用できる気付きを目的に、速写による線描、人体の観察を通して表現の可能性を探る。セルフポートレート制作においては、1年次の学習を活かし、デッサンのより深い理解を目指す。		
評価方法・基準	各課題の評価項目に基づいた課題点60%、ヌードクロッキー課題(小テストを実施した場合はここに含む)30%、出席点10%の合計を100点換算し評価とする。		
テキスト	参考図書を基にしたプリントなどを配布。		
参考文献	[アーティストのための美術解剖学](著)Valerie L. Winslow, [Fドローイング](著)立嶋滋樹 他		
使用ソフト	ヒューマン・アナトミー・アトラス(講師使用)		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション	授業概要の説明、評価方法、評価項目、画材等の解説。	
	第2回	線の引き方	絵を描くときの物の見方解説。	クロッキー帳
	第3回	頭身割と人体のプロポーション	人体の標準的なプロポーションを確認し頭身割手順に活かす。構図を考える。	
	第4回	人体の主な骨格	人体の主な骨格を確認。構造、機能から形態観察に活かす。	
	第5回	座りポーズ	人体描写とパースの関係を確認。	小テスト
	第6回	野外クロッキー実習	大阪駅周辺でのクロッキー実習	校外学習
	第7回	筆ペンを使ったクロッキー	線の魅力についての考察	貸し出し筆ペン
	第8回	コンテを使ったクロッキー	トーンを加えたクロッキーを制作し量感の表現を試みる。人体の骨格筋肉の知識を活用して観察の精度を上げる。	コンテ用意*
	第9回	モデルクロッキー	1-8のまとめとしてモデルクロッキーを行う。	モデル
	第10回	石膏デッサンコンクール制作1	2年生合同のイベント課題「石膏デッサンコンクール」への参加	ケント紙販売
	第11回	石膏デッサンコンクール制作2		
	第12回	石膏デッサンコンクール制作3		
	第13回	石膏デッサンコンクール制作4		フィクサチーフ
	第14回	セルフポートレート用写真撮影／トーン模写課題	セルフポートレート課題の準備課題に取り組みながら、撮影、パネル張などの準備を進める。	パネル販売
	第15回	セルフポートレート用パネル張／トーン模写課題		
後期	第16回	セルフポートレート制作1	ヌードクロッキーまで30分程度クロッキーを継続	
	第17回	セルフポートレート制作2		
	第18回	セルフポートレート制作3		
	第19回	セルフポートレート制作4		
	第20回	中間合評	カラー出力持参、進捗、形の正確さを評価。	
	第21回	ヌードクロッキー		モデル／クロッキー帳
	第22回	セルフポートレート制作5		
	第23回	セルフポートレート制作6		
	第24回	セルフポートレート制作7		
	第25回	セルフポートレート制作8		
	第26回	セルフポートレート制作9		
	第27回	セルフポートレート制作10		
	第28回	セルフポートレート制作11		
	第29回	セルフポートレート制作12		
	第30回	ビニール張作業／完成提出	講師と各学生との間で、総括確認。	ビニール代徴収

2020年度 講義概要

科目名	プロモーションテクニック	年次 : 2年次通年	
担当教員	三浦康男	時間数 : 120時間	
授業概要	自身をプロモーションするための方法やスキルの修得。 情報を伝達するためのアプローチから、DTPレイアウトの応用、自身の作品の解説方法等を実習を通じて理解し実践する方法を学びます。 パッケージのデザインレイアウトや名刺、ポートフォリオから展示用の解説ツールなど見やすくデザイン・レイアウトできるようにする事を目標とする。		
到達目標	セルフプロモーションに必要な媒体の理解と、自主的にプロモーションツールの作成ができるようになる。		
評価方法・基準	・事前計画・出席率 ・課題提出率 ・ソフトウェアの理解と有効利用 ・作業内容の理解度 ・作業姿勢 ・提出課題の完成度 ・他の授業での作業記録ができているか ・毎回ウェブログ、SNSが更新できているか		
テキスト	適宜プリント配布		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション/プロモーションとは	・以降ウェブログ授業開始時に更新	SNS, blog更新
	第2回	・イラストレーター、フォトショップ復習	・オブジェクトの扱い パスファインダ等	SNS, blog更新
	第3回	・レイアウト復習 媒体の役割について ①課題「ポートフォリオ制作」 ページレイアウト	・以降ポートフォリオ授業開始時に更新	SNS, blog更新
	第4回			SNS, blog更新
	第5回			SNS, blog更新
	第6回			SNS, blog更新
	第7回	②課題「卒業制作パッケージ①」	制作実習で作成したマスコットキャラクターのパッケージ制作	SNS, blog更新
	第8回			SNS, blog更新
	第9回			SNS, blog更新
	第10回	パッケージ①提出合評(実際に商品を入れたもの)	卒業制作企画書本提出	SNS, blog更新
	第11回	・ウェブログ、ポートフォリオ、制作記随時更新	以降ウェブログ、ポートフォリオ、制作記随時更新	SNS, blog更新
	第12回			SNS, blog更新
	第13回			SNS, blog更新
	第14回			SNS, blog更新
	第15回			SNS, blog更新
後期	第16回			SNS, blog更新
	第17回			SNS, blog更新
	第18回			SNS, blog更新
	第19回	③課題「卒業制作 商品パッケージ」	デザイン企画書作成	SNS, blog更新
	第20回		・パーツ確認表・組み立て図	SNS, blog更新
	第21回		原型ダミー画像撮影	SNS, blog更新
	第22回	パッケージデータ仮提出		SNS, blog更新
	第23回	④課題「卒業制作 商品ポスターA3サイズ」		SNS, blog更新
	第24回			SNS, blog更新
	第25回			SNS, blog更新
	第26回	ダミー画像ポスターデータ提出	展示用キャプション制作作業	SNS, blog更新
	第27回			SNS, blog更新
	第28回	ポスター、パッケージ完全提出		SNS, blog更新
	第29回			SNS, blog更新
	第30回	授業総括		SNS, blog更新

2020年度 講義概要

科目名	デジタル・キャラクター造形実習Ⅱ	年次 : 2年次通年	
担当教員	中野 範章	時間数 : 120時間	
授業概要	ゲームやアニメーションなどのキャラクターをモチーフに、Zbrushを使って実践的なテクニックを学習する。		
到達目標	zbrushで造形データを作理、3Dプリントをできるようになる		
評価方法・基準	出席率、作業計画、作業姿勢、課題提出率、提出課題の完成度		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	zbruhs		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	ZModelerの習得	ZModelerの使い方	
	第2回	ZModelerの習得	ZModelerの使い方	
	第3回	ZModelerの習得	ZModelerの使い方	
	第4回	ZModelerの習得	トランスフォームの使い方	
	第5回	ZModelerの習得	トランスフォームの使い方	
	第6回	キャラクター造形	インサートメッシュの使い方	
	第7回	キャラクター造形	インサートメッシュの使い方	
	第8回	キャラクター造形	ポリグループの使い方	
	第9回	キャラクター造形	ストロークの使い方	
	第10回	キャラクター造形	ダイナメッシュについて	
	第11回	キャラクター造形	ナノメッシュの使い方	
	第12回	キャラクター造形	アレイメッシュの使い方	
	第13回	キャラクター造形	課題制作	
	第14回	キャラクター造形	課題制作	
	第15回	キャラクター造形	課題制作	
後期	第16回	卒業制作	卒業制作	
	第17回	卒業制作	卒業制作	
	第18回	卒業制作	卒業制作	
	第19回	卒業制作	卒業制作	
	第20回	卒業制作	卒業制作	
	第21回	卒業制作	卒業制作	
	第22回	卒業制作	卒業制作	
	第23回	卒業制作	卒業制作	
	第24回	卒業制作	卒業制作	
	第25回	卒業制作	卒業制作	
	第26回	卒業制作	卒業制作	
	第27回	卒業制作	卒業制作	
	第28回	卒業制作	卒業制作	
	第29回	卒業制作	卒業制作	
	第30回	卒業制作	卒業制作	

2020年度 講義概要

科目名	モデリングⅡ	年次 : 2年次通年	
担当教員	津本 治也	時間数 : 120時間	
授業概要	1年次に引き続き、物の形をとらえる力を更に身につけるという目標に向けて、授業を構成します。レリーフ制作のテクニック習得を視野に入れ、立体制作の上で、応用が利く物の見方を体験します。また、課題制作に伴う、シリコン複製型成型法の確実な習得を目指します。企業との連携関係が生じた際、積極的にプロジェクトに取り組んでいきます。		
到達目標	対象物の形をとらえる力の習得。様々な造形方法を応用できる力の習得。確実なシリコン複製型成型法の習得。		
評価方法・基準	・素材、道具に対する興味の持ち方と扱いの応用度 ・課題完成に対する課外作業時間の確保 ・作業の丁寧さ ・立体制作及びシリコン複製型成型課題提出率 ・提出課題の目標到達度 ・企業との連携関係が生じた際、プロジェクトに対する参加の積極性		
テキスト	適宜プリント配布		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	・唐草レリーフ用石膏ベース作り ・横顔レリーフトレース	レリーフのモデリング手法 NSP粘土、石膏	
	第2回	レリーフ制作テクニック入門①	・唐草レリーフ彫刻 ・横顔レリーフモデリング	
	第3回	レリーフ制作テクニック入門②		
	第4回	レリーフ制作テクニック入門③		
	第5回	レリーフ制作テクニック入門④		
	第6回	レリーフ制作テクニック入門⑤		
	第7回	レリーフ制作テクニック入門⑥		
	第8回	レリーフ制作テクニック入門⑦		
	第9回	一対(にこいち)のストラップ大キャラクター	原型制作①	オリジナル
	第10回		原型制作②	
	第11回		原型制作③	
	第12回		原型制作④	
	第13回	↓	原型制作⑤ 提出	
	第14回	個別面談による制作課題①	ストラップシリコン複製①	2課題同時作業
	第15回	個別面談による制作課題②	ストラップシリコン複製②	
後期	第16回	個別面談による制作課題③	ストラップシリコン複製③	
	第17回	個別面談による制作課題④	ストラップレジン複製 仕上げ①	
	第18回	個別面談による制作課題⑤	ストラップレジン複製 仕上げ②	
	第19回	個別面談による制作課題⑥	ストラップレジン複製 仕上げ③ 提出	
	第20回	卒業制作モチーフ制作	個別面談による制作課題提出	
	第21回	卒業制作モチーフ制作		
	第22回	卒業制作モチーフ制作		
	第23回	卒業制作モチーフ制作		
	第24回	卒業制作モチーフ制作		
	第25回	卒業制作モチーフ制作		
	第26回	卒業制作モチーフ制作		
	第27回	卒業制作モチーフ制作		
	第28回	卒業制作モチーフ制作		
	第29回	卒業制作モチーフ制作		
	第30回	卒業制作イベント出品準備		

2020年度 講義概要

科目名	塗装テクニックII	年次 : 2年次通年	
担当教員	中野 クニヒコ	時間数 : 120時間	
授業概要	1年次からさらに高い塗装テクニックを身に付けていきます。既存のフィギュアのリペイントや、共通フィギュアのサフレス塗装など、様々なテクニックを学びます。後期では卒業制作作品のデコレーションマスターを制作、高いクオリティーを目指します。		
到達目標	塗装はもちろん、作品制作としてより高いテクニックを身に付ける。		
評価方法・基準	・出席率 ・課題の評価と提出率 ・作業の丁寧さ ・授業態度や取り組む姿勢、習熟度の評価		
テキスト	適宜プリント配布		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	違った質感を塗装で表現する	プラスチックのたまご3個を 違った質感に塗装する	
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回	▼	提出	
	第6回	ミニカーを使ったジオラマ制作	1/67スケールのミニカーを使い、 それに合ったスケールのジオラマを B4サイズの木パネルの上に制作する	
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回	▼	提出	
	第12回	フィギュアのリペイント	卒業制作で作る作品に近い フィギュアを使い、 それをリペイントする	
	第13回			
	第14回			
	第15回	▼		
後期	第16回	サフレス塗装	めがみのガレージキットを使い、 サフレス塗装にて仕上げる	
	第17回			
	第18回			
	第19回	▼	提出	
	第20回	卒業制作のデコレーションマスターの塗装	デコレーションマスター用に 展示作品として、 またパッケージ、ポスター用として 見応えある作品として仕上げる	
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回	▼	提出	
	第30回	統括授業		

2020年度 講義概要

科目名	制作実習	年次 : 2年次通年	
担当教員	内野 祐生	時間数 : 120時間	
授業概要	この授業は卒業制作課題の制作をメインとします。 6cm前後のマスコットフィギュアと20cm前後のスケールフィギュアの制作。 原型・分割・磨き・複製・塗装までガレージキット制作の一通り習得。 イベント参加・発表・販売する商品レベルを意識し、プロで通用する力を養う。		
到達目標	プロで通用するレベルのガレージキット制作過程の習得。		
評価方法・基準	・出席率 ・課題提出率 ・作業姿勢 ・課題完成度 ・造形技術 ・センス		
テキスト	適宜プリント配付		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	マスコットフィギュア制作	5cmほどの大きさにデザイン	
	第2回	マスコットフィギュアのデザイン	デザインラフスケッチ	
	第3回	マスコットフィギュア原型制作1	スパチュラ、スカルピー・パテ・ファンド	
	第4回	マスコットフィギュア原型制作2	デザイン通り、サイズを守って作る	
	第5回	マスコットフィギュア原型制作3	表面処理、サーフェイサー、各種ヤスリ	
	第6回	マスコットフィギュア原型制作4	複製・シリコン型取り	
	第7回	マスコットフィギュア原型制作5	レジン注型・塗装	
	第8回	ワンダーフェスティバル用フィギュアのデザイン1	市場調査	
	第9回	ワンダーフェスティバル用フィギュアのデザイン2	イメージスケッチ	
	第10回	ワンダーフェスティバル用フィギュアのデザイン3	三面図、サイズ決定	
	第11回	ワンダーフェスティバル用フィギュアのデザイン4	完成予想図作成	
	第12回	ワンダーフェスティバル用フィギュアのデザイン5	油粘土でラフ作成	
	第13回	卒業制作 原型作成1	資料	
	第14回	卒業制作 原型作成2	造型材料、道具	
	第15回	卒業制作 原型作成3	スカルピー・パテ・ファンド	
後期	第16回	卒業制作 原型作成4	スパチュラ、アルミ線1mm、2mm、3mm	
	第17回	卒業制作 原型作成5	左右対称の調整	
	第18回	卒業制作 原型作成6	切削	
	第19回	卒業制作 原型作成7	分割、パテ埋め、修正	
	第20回	卒業制作 原型作成8	サフ吹き、表面処理	
	第21回	卒業制作 原型作成9	原型完成	
	第22回	卒業制作 原型作成10	複製シリコン型取り	
	第23回	卒業制作 原型作成11	レジン注型	
	第24回	卒業制作 原型作成12	バリ取り、気泡埋め、仮組み	
	第25回	卒業制作 原型作成13	エアブラシでの塗装	
	第26回	卒業制作 原型作成14	筆塗り、リタッチ、仕上げ	
	第27回	卒業制作 原型作成15	レジン量産、写真撮影	
	第28回	卒業制作 原型作成16	パッケージ インスト完成	
	第29回	卒業制作 合評	箱詰め、値札、ディスプレイ	
	第30回	イベントに出展		

2020年度 講義概要

科目名	人体造形技術演習Ⅱ	年次：2年次通年	
担当教員	池上 陽二	時間数：120時間	
授業概要	人体造形の基礎知識として(デッサンバランス、アナトミー的ポイント)を押さえて、授業では資料や人体模型などを使用して、解説していく。展示会作品、卒業制作にも取り組んで授業を進めていく。		
到達目標	人体構造を踏まえ、プロポーション・ライン、各部位の量感を理解し造形する。計画を立てて展示会作品、卒業制作作品を完成させる。		
評価方法・基準	・出席日数　・授業態度 ・課題作品提出度　・課題作品完成度		
テキスト	適宜プリント配布		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション		
	第2回	人体造形(アナトミー造形)①		
	第3回	人体造形(アナトミー造形)②		
	第4回	人体造形(アナトミー造形)③		
	第5回	人体造形(アナトミー造形)④		
	第6回	人体造形(アナトミー造形)⑤		
	第7回	造形展示会作品制作①		
	第8回	造形展示会作品制作②		
	第9回	造形展示会作品制作③		
	第10回	造形展示会作品制作④		
	第11回	造形展示会作品制作⑤		
	第12回	造形展示会作品制作⑥		
	第13回	造形展示会作品制作⑦		
	第14回	造形展示会作品制作⑧		
	第15回	造形展示会作品制作⑨		
後期	第16回	オリエンテーション		
	第17回	卒業制作①		
	第18回	卒業制作②		
	第19回	卒業制作③		
	第20回	卒業制作④		
	第21回	卒業制作⑤		
	第22回	卒業制作⑥		
	第23回	卒業制作⑦		
	第24回	卒業制作⑧		
	第25回	卒業制作⑨		
	第26回	卒業制作⑩		
	第27回	卒業制作⑪		
	第28回	卒業制作⑫		
	第29回	卒業制作⑬		
	第30回	統括授業		

2020年度 講義概要

科目名	デジタルモデリング実習II	年次：2年次通年	
担当教員	田辺 高憲	時間数：120時間	
授業概要	Zbrushを使ってデジタル原型を製作し、3Dプリンターを使って出力する。		
到達目標	出力後に原型として使用できるデジタルデータの作り方をマスターする。		
評価方法・基準	1:課題の取り組み姿勢と提出課題の締め切り 2:作品の出来栄 3:欠席と遅刻の有無		
テキスト	必要に応じてプリント等使用する。		
参考文献	適宜授業中に紹介する。		
使用ソフト	Zbrush		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	Zbrushでマスコットフィギュアを作る	第1回～第8回の時間を用いて一体製作する。	
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回	▼		
	第9回	Zbrushでフィギュアを作る	第9回～第19回の時間を用いて一体製作する。	
	第10回		※卒業制作をデジタルで作成する者は今作を卒業制作としてもよい。	
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第16回			
	第17回			
	第18回			
	第19回	▼		
	第20回	卒業制作課題の作成		
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回	▼		

漫画学科

2 年

2020 年度 講義概要

2020年度 講義概要

科目名	デッサンⅡ	年次 : 2年次通年	
担当教員	浜本 隆司	時間数 : 120時間	
授業概要	デッサン力を高める為の様々なモチーフを描く。 また、新しい画材と技法に取り組む。		
到達目標	卒業制作としての「セルフ・ポートレイト」で、高度な表現力を発揮する。		
評価方法・基準	作品評価(完成と提出) 80% 授業態度(意欲) 20%		
テキスト	石膏デッサン用の資料		
参考文献	特になし		
使用ソフト	特になし		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	メビウスの輪	基本に戻って(1年次のデッサン学習の確認	
	第2回	ボーダー柄の布で包む(もの) 1	隠された形を表現する	
	第3回	ボーダー柄の布で包む(もの) 2	隠された形を表現する	
	第4回	ボーダー柄の布で包む(もの) 3	布の皺、ボーダー柄の表現	
	第5回	モデルスケッチ	クロッキーへデッサン	
	第6回	円柱	円柱の陰のつき方と反射光	
	第7回	球	球の陰のつき方と反射光	
	第8回	デッサン人形	クロッキー力の応用	
	第9回	ワイン瓶	円柱の応用 透明感 ラベルデザインの表現	
	第10回	石膏人物デッサン 1	形を素早くつかみ、効果的な構図をつくる	
	第11回	石膏人物デッサン 2	全体の陰影をつける 部位の塊を捉える	
	第12回	石膏人物デッサン 3	細部の表現	
	第13回	石膏人物デッサン 4	細部を描き込み全体の調子を整える	
	第14回	卒業制作に向けて写真撮影		
	第15回	B全パネルの水張り	写真のプリントと効果的なトリミング	
後期	第16回	卒業制作「セルフ・ポートレイト」1	ガイドラインの作成 下描き(線描)	
	第17回	卒業制作「セルフ・ポートレイト」2	全体の調子をつける	
	第18回	卒業制作「セルフ・ポートレイト」3	全体の調子をつける	
	第19回	卒業制作「セルフ・ポートレイト」4	全体の調子をつける	
	第20回	卒業制作「セルフ・ポートレイト」5	髪、肌、衣服 の表現を大まかに	
	第21回	卒業制作「セルフ・ポートレイト」6	髪、肌、衣服 の表現を大まかに	
	第22回	卒業制作「セルフ・ポートレイト」7	髪、肌、衣服 の表現を大まかに	
	第23回	卒業制作「セルフ・ポートレイト」8	細部の書き込みを始める	
	第24回	卒業制作「セルフ・ポートレイト」9	細部の書き込み	
	第25回	卒業制作「セルフ・ポートレイト」10	細部の書き込み 中間合評	
	第26回	卒業制作「セルフ・ポートレイト」11		
	第27回	卒業制作「セルフ・ポートレイト」12		
	第28回	卒業制作「セルフ・ポートレイト」13	細部と全体のバランスを整える	
	第29回	卒業制作「セルフ・ポートレイト」14		
	第30回	卒業制作「セルフ・ポートレイト」15	紙テープ・ビニール張り 完成～提出	

2020年度 講義概要

科目名	描写テクニックⅡ	年次：2年次通年	
担当教員	水田 孝彦	時間数：120時間	
授業概要	漫画作品における背景処理について、毎回の講義・課題を通じて身につけていく。		
到達目標	説得力のある画面作りを心掛け、原稿の完成度アップを目標とする。		
評価方法・基準	出席率及び課題の提出と評価(細かな背景描写等)		
テキスト	毎回配布するプリント		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	和室の描写	一点透視図法の復習	
	第2回	〃	〃	
	第3回	ビル街+ペンで表現する雲	二点透視図法の復習	
	第4回	〃	〃	
	第5回	机の上の小物	机の上に物を置いていく(パースの復習)	
	第6回	〃	〃	
	第7回	水の表現Ⅰ(雨)	背景と雨の組み合わせ	
	第8回	〃	〃	
	第9回	水の表現Ⅱ(海)	ペンとトーンでの水面の表現	
	第10回	描き文字	描き文字を意識した1ページ漫画	
	第11回	〃	〃	
	第12回	前期試験	夜景のシーンを入れた2ページ漫画	
	第13回	〃	〃	
	第14回	〃	〃	
	第15回	〃	〃	
後期	第16回	車の描写Ⅰ(車体)	車体の描き方(練習+課題)	
	第17回	車の描写Ⅱ(車と人物)	車と人物の組み合わせ(1ページ漫画)	
	第18回	〃	〃	
	第19回	学校の描写(教室)	教室の配置(パースの復習)	
	第20回	〃	〃	
	第21回	小物の描写(質感)	身近な小物の描写	
	第22回	〃	〃	
	第23回	〃	〃	
	第24回	〃	〃	
	第25回	最終課題	リアルな背景を入れた2ページ漫画	
	第26回	〃	〃	
	第27回	〃	〃	
	第28回	〃	〃	
	第29回	〃	〃	
	第30回	〃	〃	

2020年度 講義概要

科目名	漫画のカメラワークⅡ	年次:2年次前期	
担当教員	梅本 昌樹	時間数:60時間	
授業概要	一年次の「漫画のカメラワークⅠ」の応用。より高度な画面構成、コマ割りの技法を学ぶ。		
到達目標	画面構成、コマ割りの応用技法の習得。		
評価方法・基準	授業の理解度。出席率。課題の完成度。小テストの成績。		
テキスト	「漫画のカメラワーク」		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	補完	講義	
	第2回	補完	「無音漫画」原稿課題	
	第3回	補完	「無音漫画」原稿課題	
	第4回	補完	「無音漫画」原稿課題	
	第5回	方向性、移動	講義	
	第6回	小テスト	ネーム練習	
	第7回	方向性、移動	「動物&移動」原稿課題	
	第8回	方向性、移動	「動物&移動」原稿課題	
	第9回	方向性、移動	「動物&移動」原稿課題	
	第10回	映像を漫画化	参考映像作品鑑賞	
	第11回	映像を漫画化	絵コンテ作成	
	第12回	映像を漫画化	絵コンテを基にネーム作成	
	第13回	映像を漫画化	「映画のラストシーン」最終課題	
	第14回	映像を漫画化	「映画のラストシーン」最終課題	
	第15回	映像を漫画化	「映画のラストシーン」最終課題	
後期	第16回			
	第17回			
	第18回			
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回			

2020年度 講義概要

科目名	投稿実習Ⅰ	年次：2年次通年	
担当教員	津田 亜由美	時間数：120時間	
授業概要	実習内容は、出版社への投稿を前提とした漫画作品の制作。作品の指導は個人の志向・能力を踏まえた上で行い、オリジナル漫画作品2作を制作する。（作品制作と共通）		
到達目標	作品を制作する事により、出版社投稿に対する知識と意欲を高めていく。		
評価方法・基準	各自のテーマに基づいた漫画作品における表現力・技術と完成度。作品を通じて作家としての可能性を広げる事が出来たか。※あくまでも参考だが、各漫画雑誌編集部での評価。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	漫画作品①(アイデア・ネーム)	1年次の作品を基にカウンセリング	
	第2回	〃	〃	
	第3回	〃	〃	
	第4回	漫画作品①(ネーム)	学生個々に作品指導	
	第5回	〃	〃	
	第6回	〃	〃	
	第7回	漫画作品①(原稿下描き)	〃	
	第8回	〃	〃	
	第9回	〃	〃	
	第10回	〃	〃	
	第11回	漫画作品①(原稿ペン入れ)	〃	
	第12回	〃	〃	
	第13回	〃	〃	
	第14回	漫画作品①(原稿仕上げ)	〃	
	第15回	〃	〃	
後期	第16回	漫画作品②(アイデア・ネーム)	〃	
	第17回	漫画作品②(ネーム)	〃	
	第18回	〃	〃	
	第19回	〃	〃	
	第20回	漫画作品②(原稿下描き)	〃	
	第21回	〃	〃	
	第22回	〃	〃	
	第23回	漫画作品②(原稿ペン入れ)	〃	
	第24回	〃	〃	
	第25回	〃	〃	
	第26回	〃	〃	
	第27回	漫画作品②(原稿仕上げ)	〃	
	第28回	〃	〃	
	第29回	作品展準備(製本等)	作品集制作等	
	第30回	〃	〃	

2020年度 講義概要

科目名	投稿実習Ⅱ	年次：2年次通年	
担当教員	梅本 昌樹	時間数：120時間	
授業概要	実習内容は、出版社への投稿を前提とした漫画作品の制作。作品の指導は個人の志向・能力を踏まえた上で行い、オリジナル漫画作品2作を制作する。（作品制作と共通）		
到達目標	作品を制作する事により、出版社投稿に対する知識と意欲を高めていく。		
評価方法・基準	各自のテーマに基づいた漫画作品における表現力・技術と完成度。作品を通じて作家としての可能性を広げる事が出来たか。※あくまでも参考だが、各漫画雑誌編集部での評価。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	漫画作品①(アイデア・ネーム)	1年次の作品を基にカウンセリング	
	第2回	〃	〃	
	第3回	〃	〃	
	第4回	漫画作品①(ネーム)	学生個々に作品指導	
	第5回	〃	〃	
	第6回	〃	〃	
	第7回	漫画作品①(原稿下描き)	〃	
	第8回	〃	〃	
	第9回	〃	〃	
	第10回	〃	〃	
	第11回	漫画作品①(原稿ペン入れ)	〃	
	第12回	〃	〃	
	第13回	〃	〃	
	第14回	漫画作品①(原稿仕上げ)	〃	
	第15回	〃	〃	
後期	第16回	漫画作品②(アイデア・ネーム)	〃	
	第17回	漫画作品②(ネーム)	〃	
	第18回	〃	〃	
	第19回	〃	〃	
	第20回	漫画作品②(原稿下描き)	〃	
	第21回	〃	〃	
	第22回	〃	〃	
	第23回	漫画作品②(原稿ペン入れ)	〃	
	第24回	〃	〃	
	第25回	〃	〃	
	第26回	〃	〃	
	第27回	漫画作品②(原稿仕上げ)	〃	
	第28回	〃	〃	
	第29回	作品展準備(製本等)	作品集制作等	
	第30回	〃	〃	

2020年度 講義概要

科目名	作画実習	年次 : 2年次通年	
担当教員	米山美樹	時間数 : 120時間	
授業概要	前期は服の基本的なデザインについて考えて、薄さ、厚さ、シワなどの描き方を検証していく、また石や樹などの自然物の描き方、光の量や種類によってどんな影がつくのか、などキャラクターだけでない作画を身につけて漫画作品に活かしていく。後期は体型や筋肉、アクションポーズなど1歩踏み込んだキャラクターの描き方について描いていく		
到達目標	細かい部分にも気を配り作画力、漫画力をスキルアップさせていく		
評価方法・基準	新しい事や今まであまり気にしてこなかったことに対してしっかりと対応しようとするか、積極的に取り入れようとするか、授業や課題に対する取り組み方を見ます。出席率		
テキスト	授業の時に配布		
参考文献	特になし		
使用ソフト	ipadで描き進めてプロジェクターに投影して進行していく		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	薄いものの描写	紙や布などの薄いもの～葉などの自然物	
	第2回	服(上着)	シャツやジャケットの描き方とシワ	
	第3回	服(ズボン、スカート)	ズボンやスカートの描き方とシワ	
	第4回	課題	服の課題	
	第5回	課題	服の課題	
	第6回	箱を描く	基本形(箱)の描き方と応用を復習する	
	第7回	自然描写 石	石や岩などの自然物表現	
	第8回	自然描写 樹	樹の描き方	
	第9回	課題	自然描写課題	
	第10回	課題	自然描写課題	
	第11回	光と影	光と影の表現方法	
	第12回	課題	光と影課題	
	第13回	課題	光と影課題	
	第14回	課題	光と影課題	
	第15回	筋肉描写	筋肉の基本の描き方	
後期	第16回	体型の描き分け	痩せている太っているの描き分け	
	第17回	年齢別描き分け 子供	幼年期、少年期の描き分け	
	第18回	年齢別描き分け 大人～老人	青年期、中年期、老年期の描き分け	
	第19回	課題	世代の描き分け課題	
	第20回	課題	世代の描き分け課題	
	第21回	課題	世代の描き分け課題	
	第22回	アクションポーズ	殴るポーズでアクションを考える	
	第23回	アクションポーズ	殴られるポーズでアクションを考える	
	第24回	アクションポーズ	殴る殴られるを合わせてシーンを作る	
	第25回	課題	アクションポーズ課題	
	第26回	課題	アクションポーズ課題	
	第27回	課題	アクションポーズ課題	
	第28回	課題	アクションポーズ課題	
	第29回	課題	アクションポーズ課題	
	第30回	課題	アクションポーズ課題	

2020年度 講義概要

科目名	作品制作	年次 : 2年次通年	
担当教員	南谷 直美	時間数 : 120時間	
授業概要	漫画の内容・完成度などプロレベルを意識し、出版社への投稿を前提としたオリジナル漫画作品を制作。課題としては、オリジナル漫画作品2作を制作する。※課題(漫画作品)は「投稿実習Ⅰ・Ⅱ」と共通。		
到達目標	作品を制作する事により、出版社投稿に対する知識と意欲を高めていく。		
評価方法・基準	各自のテーマに基づいた漫画作品における表現力・技術力と完成度。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	漫画作品①(アイデア・ネーム)	1年次の作品を基にカウンセリング	
	第2回	〃	〃	
	第3回	〃	〃	
	第4回	漫画作品①(ネーム)	学生個々に作品指導	
	第5回	〃	〃	
	第6回	漫画作品①(原稿下描き)	〃	
	第7回	〃	〃	
	第8回	〃	〃	
	第9回	〃	〃	
	第10回	漫画作品①(原稿ペン入れ)	〃	
	第11回	〃	〃	
	第12回	〃	〃	
	第13回	〃	〃	
	第14回	漫画作品①(原稿仕上げ)	〃	
	第15回	〃	〃	
後期	第16回	漫画作品②(アイデア・ネーム)	〃	
	第17回	漫画作品②(ネーム)	〃	
	第18回	〃	〃	
	第19回	〃	〃	
	第20回	漫画作品②(原稿下描き)	〃	
	第21回	〃	〃	
	第22回	〃	〃	
	第23回	漫画作品②(原稿ペン入れ)	〃	
	第24回	〃	〃	
	第25回	〃	〃	
	第26回	〃	〃	
	第27回	漫画作品②(原稿仕上げ)	〃	
	第28回	〃	〃	
	第29回	作品展準備(製本等)	作品集制作等	
	第30回	〃	〃	

2020年度 講義概要

科目名	職業実践プログラム	年次 : 2年次通年	
担当教員	原田 裕士	時間数 : 60時間	
授業概要	自己理解を深め自分だけの強みを見つけ、企業案件やPR案件など商業誌連載以外での選択肢も選べるようになる授業です。前半を「発見のステージ」、後半を「実現のステージ」として実践を通してながら丁寧に一步步階段を上げられるロードマップになっています。		
到達目標	オンライン、オフラインで企業案件やPR案件に向けて営業が出来る基盤作り		
評価方法・基準	テーマにそったワークプリントの提出と1～4PのマンガのSNS投稿確認を評価基準とする		
テキスト	プリント		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	1年後のゴールに向けて	1年で学ぶ事のロードマップとゴールの設定	
	第2回	自己理解を深める1	自分の感情や好きで得意な事の理解を深める	
	第3回	自己理解を深める2	〃	
	第4回	自己理解を深める3	〃	
	第5回	自己理解を深める4	〃	
	第6回	自己理解を深める5	〃	
	第7回	自己理解を深める6	〃	
	第8回	広告マンガ技術論1	マンガ技術の分解と論理構築	
	第9回	広告マンガ技術論2	〃	
	第10回	広告マンガ技術論3	〃	
	第11回	自己理解を深める7	過去10回で学んだ事や発見した事を再認識する	
	第12回	SNSの活用法1	SNS戦略とTwitterの使い方	
	第13回	SNSの活用法2	〃	
	第14回	プロとしての心構え1	自分で自分の課題を作る方法	
	第15回	プロとしての心構え2	〃	
後期	第16回	仕事に繋げる行動と選択	仕事に繋げていくアクションプランを作る	
	第17回	SNS活用法3	SNSで連載する方法を解説	
	第18回	プロとしての心構え3	自己投資や収支計算などの話	
	第19回	営業コミュニケーション1	営業する上での基礎的なコミュニケーション技術	
	第20回	営業コミュニケーション2	〃	
	第21回	営業コミュニケーション3	〃	
	第22回	営業コミュニケーション4	〃	
	第23回	広告マンガ実践講座1	広告やマーケティングの理解を深める	
	第24回	広告マンガ実践講座2	〃	
	第25回	広告マンガ実践講座3	〃	
	第26回	広告マンガ実践講座4	ポートフォリオを作る。練習課題の広告マンガ製作	
	第27回	広告マンガ実践講座5	〃	
	第28回	広告マンガ実践講座6	〃	
	第29回	広告マンガ実践講座7	〃	
	第30回	最終講義	プロとして独り立ちして生きていくのに必要な事	

2020年度 講義概要

科目名	制作実習 I	年次 : 2年次通年	
担当教員	谷口 龍彦	時間数 : 120時間	
授業概要	・主に卒業制作の中心的要素となる漫画作品を制作する。 ・制作する漫画作品は出版社への投稿を前提としながらもネット配信等、紙媒体以外での発表も可能なものとする。		
到達目標	・漫画作品の完成、提出および卒業制作に伴う、webサイトやポスターの完成。		
評価方法・基準	漫画作品60% 卒業制作40%。 出席率が70%以上を満たしていること。		
テキスト	必要に応じてプリント等を配布		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	漫画制作について①1年次の復習	・卒業制作について。・漫画制作について①「面白いものを見つける」	
	第2回	漫画制作について②1年次の復習	・漫画制作について②「プロット」 作品制作・アイデアとプロット	
	第3回	漫画制作について③1年次の復習	・漫画制作について③「ストーリー構成」作品制作アイデアとプロット	
	第4回	漫画制作について④1年次の復習	・漫画制作について④「原稿制作」作品制作・ネーム作成	
	第5回	漫画制作	作品制作・ネーム作成	
	第6回	漫画制作	作品制作・ネーム作成、原稿(下描き)	
	第7回	漫画制作	作品制作・ネーム作成、原稿(下描き)	
	第8回	漫画制作	作品制作・原稿(下描き)	
	第9回	漫画制作	作品制作・原稿(下描き)	
	第10回	漫画制作	作品制作・原稿(下描き／仕上げ)	
	第11回	漫画制作	作品制作・原稿(下描き／仕上げ)	
	第12回	漫画制作	作品制作・原稿(仕上げ)	
	第13回	漫画制作	作品制作・原稿(仕上げ)	
	第14回	漫画制作	作品制作・原稿(仕上げ)チェック	
	第15回	漫画制作	作品制作・原稿(完成／提出)	
後期	第16回	漫画制作と卒業制作	カウンセリング。前期、漫画作品の評価と卒業制作プランの検討。	
	第17回	漫画制作と卒業制作	カウンセリング。前期、漫画作品の評価と卒業制作プランの検討。	
	第18回	漫画制作と卒業制作	卒業制作プラン提出。	
	第19回	漫画制作と卒業制作	卒業制作プラン修正。	
	第20回	漫画制作と卒業制作		
	第21回	漫画制作と卒業制作		
	第22回	漫画制作と卒業制作		
	第23回	漫画制作と卒業制作		
	第24回	漫画制作と卒業制作		
	第25回	漫画制作と卒業制作		
	第26回	漫画制作と卒業制作		
	第27回	漫画制作と卒業制作		
	第28回	漫画制作と卒業制作		
	第29回	漫画制作と卒業制作		
	第30回	漫画制作と卒業制作	卒業制作:完成、提出。	

2020年度 講義概要

科目名	制作実習II	年次:2年次通年	
担当教員	平原栄治	時間数:120時間	
授業概要	作品のプロモーションに必要なデータ制作・漫画をベースとしたあらゆるメディアに対応した作品を制作し自ら発表するための知識を習得し実践する。		
到達目標	各種メディアの知識・対応したデータ制作の技術習得。		
評価方法・基準	課題を通じての技術の習得度・授業への取り組みに出席率を加味して評価。		
テキスト	随時配布		
参考文献			
使用ソフト	Photoshop CLIPSTUDIO Illustrator Premier AfterEffect 等		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	授業説明		
	第2回	漫画冊子制作(1)	印刷知識・入稿データの作成	
	第3回	漫画冊子制作(2)		
	第4回	漫画冊子制作(3)	印刷発注	
	第5回	漫画冊子制作(4)		
	第6回	漫画冊子制作(5)	納品受領・講評	
	第7回	動画制作基礎(1)	Premier / AfterEffects 実習	
	第8回	動画制作基礎(2)		
	第9回	動画制作基礎(3)		
	第10回	動画制作基礎(4)		
	第11回	WEB漫画制作(1)	WEBサイト作成	
	第12回	WEB漫画制作(2)	WEB用データの制作	
	第13回	WEB漫画制作(3)		
	第14回	WEB漫画制作(4)	公開・講評 後期も継続(連載)	
	第15回	前期まとめ		
後期	第16回	卒業制作	主にWEB・映像メディアでの発表を目標とした	
	第17回	↓	作品を制作する	
	第18回	↓		
	第19回	↓		
	第20回	↓		
	第21回	↓		
	第22回	↓		
	第23回	↓ 作品集冊子制作	集大成とした作品集冊子を制作する	
	第24回	↓ ↓		
	第25回	↓ ↓		
	第26回	卒業制作提出 ↓		
	第27回	公開準備 ↓		
	第28回	公開準備 ↓		
	第29回	公開準備 冊子完成・提出		
	第30回	授業まとめ		

2020年度 講義概要

科目名	モーションエフェクト	年次 : 2年次通年	
担当教員	高間 浩史	時間数 : 120時間	
授業概要	前期では映像制作における基礎知識や映像編集の基本を学習する。後期では学生制作の漫画を素材として映像化しモーションコミックを制作する。		
到達目標	自分の漫画作品を動画で魅力的に演出・表現できるようにする。		
評価方法・基準	課題提出、出席率、授業態度などを総合して評価する。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	Adobe After Effects / Premiere/ Photoshop 等		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	映像制作の基本	映像の仕組み等の解説	
	第2回	Premiere映像編集の基礎	Premiereの基本操作1(フッテージの配置、キーフレーム操作など)	
	第3回	↓	Premiereの基本操作2(エフェクト、トランジションなど)	
	第4回	制作課題01	Premiereを使用し、テーマに基づいた編集映像を制作する	
	第5回	↓	↓	
	第6回	AfterEffectsによる映像効果作成基礎	素材のインポート、レイヤー、キーフレーム、コンポジションなど	
	第7回	↓	モーションエフェクト(グラフエディタ、パペットピンなど)	
	第8回	↓	マスキング、ペンツールを使用したエフェクトなど	
	第9回	制作課題02	テーマに基づく短い映像を作成する	
	第10回	↓	↓	
	第11回	AfterEffectsによる3Dムービー制作	3Dレイヤーの作成、カメラ、ライトなどの導入方法	
	第12回	↓	↓	
	第13回	↓	↓	
	第14回	制作課題02	AfterEffectsの3Dレイヤーを用いた短い映像を作成する	
	第15回	↓	↓	
後期	第16回	漫画原稿の準備	漫画のスキャン、色調補正など	
	第17回	コマの分解と粗編集	コマを1コマずつおおまかに切り分け、Premiereで仮編集する	
	第18回	↓	↓	
	第19回	コマの完全切り出し	コマの不要なフチをすべて取り除く	
	第20回	↓	↓	
	第21回	↓	↓	
	第22回	フキダシや描き文字の分離	フキダシや描き文字を分離する	
	第23回	↓	↓	
	第24回	フキダシや描き文字のアニメーション	フキダシや描き文字に不透明度や揺れなどのアニメーションを付加する	
	第25回	↓	↓	
	第26回	追加のアニメーション表現	口パク・目パチなどの制作手法	
	第27回	↓	モーフィングによる動きの追加手法	
	第28回	↓	流線や画面動など画面効果による演出手法	
	第29回	コンポジット・編集	タイトルやエンドロール、効果音、BGMなどの付加	
	第30回	提出・合評	↓	

2020年度 講義概要

科目名	デジタル漫画演習	年次 : 2年次通年	
担当教員	西村大志	時間数 : 120時間	
授業概要	画力向上はもちろんの事、自分の表現したい描写を的確に描けるように、デジタルの強みを活かしつつ描き分け等の実技を通して習得していく。		
到達目標	1、作画のクオリティのアップ 2、作業スピード向上 3、途中の作画崩壊を起こさない		
評価方法・基準	出席率、課題のクオリティ、授業の取組姿勢		
テキスト	適時配布		
参考文献	未定		
使用ソフト	Adobe Illustrator、Photoshop、Clip Studio		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	テーマ別1Pコマースシャル漫画制作(日常)	テーマにとったコマースシャル漫画を制作する	
	第2回	↓	ラフ提出/修正/清書作業	
	第3回	↓		
	第4回	テーマ別1Pコマースシャル漫画制作(SF)	テーマにとったコマースシャル漫画を制作する	
	第5回	↓	ラフ提出/修正/清書作業	
	第6回	↓		
	第7回	テーマ別1Pコマースシャル漫画制作(世紀末ファンタジー)	テーマにとったコマースシャル漫画を制作する	
	第8回	↓	ラフ提出/修正/清書作業	
	第9回	↓		
	第10回	カラー表紙、作画実習①	自分で描いたモノクロ漫画のカラー表紙とカラー原稿制作	
	第11回	↓	中間提出/修正	
	第12回	↓		
	第13回	カラー表紙、作画実習②	自分で描いたモノクロ漫画のカラー表紙とカラー原稿制作	
	第14回	↓	中間提出/修正	
	第15回	↓		
後期	第16回	プロモーション用 変形サイズポスター制作(バナー制作)	イベント、HPに使用するビジュアル制作	
	第17回	↓	ラフ提出/修正/清書作業	
	第18回	↓		
	第19回	プロフィール用定番キャラ制作	漫画の後書やプロフィール用に用いる素材や設定制作	
	第20回	漫画装丁表紙制作	仮定で描いたイラストにIllustrator上でタイトルロゴ等を制作配置する	
	第21回	↓	ラフ提出/修正/清書作業	
	第22回	↓		
	第23回	↓		
	第24回	最終課題連動課題	最終課題のカラー部分の制作	
	第25回	↓		
	第26回	↓	中間提出/修正	
	第27回	↓		
	第28回	↓		
	第29回	↓		
	第30回	↓	提出	

2020年度 講義概要

科目名	漫画プロモーション	年次 : 2年次通年	
担当教員	原田 裕士	時間数 : 120時間	
授業概要	広告PRマンガの実践的な練習。職業実践プログラムのワークやマンガ製作をより実践的な形でサポートする授業です。個別での技術指導やメンタルコーチングなども行い即戦力を育てる授業になります。		
到達目標	企業案件やPR案件の理解を深め、クライアントから喜ばれるマンガ技術の習得		
評価方法・基準	広告PRマンガの課題、SNSに投稿するマンガの ・絵柄 ・読みやすさ ・台詞のわかりやすさ などの伝達力を評価の基準とする。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	広告・PRマンガ製作実践講座1	ネーム段階から 個別に製作をサポート する	
	第2回	広告・PRマンガ製作実践講座2	//	
	第3回	広告・ P R マンガ製作実践講座3	//	
	第4回	広告・ P R マンガ製作実践講座4	//	
	第5回	広告・ P R マンガ製作実践講座5	//	
	第6回	広告・ P R マンガ製作実践講座6	//	
	第7回	広告・ P R マンガ製作実践講座7	//	
	第8回	広告・ P R マンガ製作実践講座8	//	
	第9回	広告・ P R マンガ製作実践講座9	//	
	第10回	広告・ P R マンガ製作実践講座1 0	//	
	第11回	広告・ P R マンガ製作実践講座1 1	//	
	第12回	広告・ P R マンガ製作実践講座1 2	//	
	第13回	広告・ P R マンガ製作実践講座1 3	//	
	第14回	広告・ P R マンガ製作実践講座1 4	//	
	第15回	広告・ P R マンガ製作実践講座1 5	//	
後期	第16回	広告・ P R マンガ製作実践講座1 6	//	
	第17回	広告・ P R マンガ製作実践講座1 7	//	
	第18回	広告・ P R マンガ製作実践講座1 8	//	
	第19回	広告・ P R マンガ製作実践講座1 9	//	
	第20回	広告・ P R マンガ製作実践講座2 0	//	
	第21回	広告・ P R マンガ製作実践講座2 1	//	
	第22回	広告・ P R マンガ製作実践講座2 2	//	
	第23回	広告・ P R マンガ製作実践講座2 3	//	
	第24回	広告・ P R マンガ製作実践講座2 4	//	
	第25回	広告・ P R マンガ製作実践講座2 5	//	
	第26回	広告・ P R マンガ製作実践講座2 6	//	
	第27回	広告・ P R マンガ製作実践講座2 7	//	
	第28回	広告・ P R マンガ製作実践講座2 8	//	
	第29回	広告・ P R マンガ製作実践講座2 9	//	
	第30回	広告・ P R マンガ製作実践講座3 0	//	

2020年度 講義概要

科目名	イラストレーションⅡ(選択)	年次：2年次後期	
担当教員	南谷 直美	時間数：60時間	
授業概要	1年次で習得した技術を活かし、アナログ作品ならではの表現方法を追求する。世界観や物語性を感じさせる、よりクオリティの高いイラストやカラー漫画の制作。		
到達目標	プロフェッショナルな表現方法や想像力を身につける。		
評価方法・基準	個々の持ち味を活かし、テーマに沿って上手く表現出来ているか。またイメージしたイラストに合った画材を使用し、よりクオリティの高い作品を作れたか。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	アナログ画材・水彩紙・イラストボードなど。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第16回	【映像のイラスト化】	ラフ3枚→下描き	サイズ:A4
	第17回		下描き→トレース	画材:自由
	第18回		着色	
	第19回		着色→仕上げ(トレペをかけ提出)	
	第20回	【カラー扉絵】	ラフ3枚→下描き(1年次か2年次の作品)	サイズ:B4
	第21回		下描き→トレース	画材:自由
	第22回		着色	
	第23回		着色→仕上げ(トレペをかけ提出)	
	第24回	【2ページカラー漫画】	ネーム提出→下描き	サイズ:B4×2
	第25回		下描き	画材:自由
	第26回		下描きチェック→トレース	
	第27回		ペン入れ	
	第28回		着色	
	第29回		着色	
	第30回		着色→仕上げ(トレペをかけ提出)	科白を入れる

2020年度 講義概要

科目名	デジタルテクニック	年次 : 2年次前期	
担当教員	瀧上 和	時間数 : 60時間	
授業概要	【CLIP STUDIO】を使い、身につけた基礎を元に漫画を制作する。		
到達目標	基礎的な作業を元に作業効率を高める。		
評価方法・基準	出席率が70%未満の場合、課題が提出されない場合は不合格。課題、出席状況を総合的に評価する。		
テキスト	プリント配布、写真集、雑誌など		
参考文献	CLIP STUDIO参考書など		
使用ソフト	CLIP STUDIO		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	デジタル漫画作成の復習	基本操作の復習	
	第2回	3Dを使った漫画作成		
	第3回	便利機能①	クリスタに関する時短、応用	
	第4回	カラーイラスト原稿の作成方法	カラーデータの作成方法	
	第5回	カラーデータ作成(課題①)	カラーのデータをデジタルで作成する	
	第6回	〃		
	第7回	〃		
	第8回	〃	テーマ、応用に基づいた漫画制作	
	第9回	〃		
	第10回	便利機能②	クリスタに関する時短、応用	
	第11回	漫画原稿(課題②)	テーマに基づいた漫画制作	
	第12回	〃		
	第13回	〃		
	第14回	〃		
	第15回	〃		
後期	第16回			
	第17回			
	第18回			
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回			

2020年度 講義概要

科目名	漫画立体造型	年次 : 2年次後期	
担当教員	江藤 政行	時間数 : 60時間	
授業概要	漫画に必要な「臨場感」「奥行き」「立体感」「リアル感」等の表現を身につけるため、実際に自分で創作したキャラクターを立体のフィギュアとして制作し、三次元の感覚を実感させる。		
到達目標	フィギュア制作を通じて、漫画制作に大切な完成度の高さの追求を体感させる。		
評価方法・基準	出席率・授業の取り組み方・提出作品の完成度にて総合評価する。作品評価については「キャラクターアイデア」「造作の丁寧さ」「カラーリング」の完成度を基準に評価する。		
テキスト	実際の作業工程を記したものを配布。完成したフィギュア(1/6スケール)		
参考文献			
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第16回	オリエンテーション／キャラクター作画制作	スケッチブックに色鉛筆で作画	
	第17回	キャラクター確認修正／フィギュア骨組み作り①	〃	
	第18回	フィギュア骨組み作り②／粘土盛り付け	骨組み制作	
	第19回	本体制作①	石粉粘土・パテ・ヘラ・接着剤・サーフェイサー・ヤスリ等を使用	
	第20回	本体制作②	〃	
	第21回	本体制作③	〃	
	第22回	本体制作④	〃	
	第23回	本体制作⑤	〃	
	第24回	本体制作⑥	〃	
	第25回	本体制作⑦	〃	
	第26回	本体制作⑧	〃	
	第27回	本体制作⑨	〃	
	第28回	本体制作⑩(本体着色①)	オープン・アクリル絵の具を使用	
	第29回	本体着色②	〃	
	第30回	本体着色③	〃	

コミックアート学科

1 年

2020 年度 講義概要

2020年度 講義概要

科目名	デッサンⅠ	年次　： 1 年次前期	
担当教員	岡村　洋	時間数　：　60時間	
授業概要	デッサンは対象物を出来るだけ正確に描写する能力を身に着けるレッスンです。どんな絵の天才も例外なく自分の腕をデッサンで鍛えてきました。見ている物を極力正確に描写するために必要な事は「構図」「形」「明暗」「固有色」「空間」で、この5つがデッサンの5大要素です。「描く力」は「見る力」が高まることでレベルアップします。そしてそこに「考える」力が入ることで、自らの「創造力」が初めて高められる本来の成長が実現します。共に繰り返し描写しましょう。志さえあれば必ず上達します。		
到達目標	「構図」「形」「明暗」「固有色」「空間」を理解し、的確に描写するための基本技能を身に着ける。時間内に描ききる。		
評価方法・基準	①デッサン課題：「構図」「形」「明暗」「固有色」「空間」の5項目の完成度合いで毎回粗点評価。（課題合計得点÷全課題数＝①課題平均点）　②授業の取り組み姿勢と出席率にて評価を②平常点として総合的に評価する。　科目評価は（①×0.7）＋（②×0.3）＝100点満点で算出する。		
テキスト	独自制作のレススンプリント配布など		
参考文献	特になし		
使用ソフト	使用しない		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第 1 回	導入授業_オリエンテーション	タッチ練習/濃淡3面と 陰影 。立方体の制作。	・B3ケント×1枚 ・定規カッター他
	第 2 回	幾何形体_立方体 1体	形、陰3面影1面、鉛筆濃淡で 存在感 を表現。完成提出	・B3ケント×1枚 ・鉛筆全種ほか
	第 3 回	モチーフ_木片1体+白立方体_計2体	立方体の応用+ 質感 表現の工夫。完成提出	同上
	第 4 回	幾何形体_円柱と円錐 計2体	正円の見え方、形体の 構造 理解と表現。完成提出	同上
	第 5 回	モチーフ_木片+漏斗ジョウゴ 計2体	円錐形の応用と金属質感。注意深く 観察 。完成提出	同上
	第 6 回	モチーフ_ガラスビン（ラベル表現）計1体	円柱・円錐形の応用とガラス質感。 ラベル 表現。完成提出	同上
	第 7 回	モチーフ_ストライプコピー紙「しわ」1体	紙のしわと稜線。構図、形体、陰影、固有色、空間、質感	同上
	第 8 回	幾何形体_球体 1体（台座含む）	球体表現、 光源と陰影 _表面のタッチ・ 接地点 と影	同上
	第 9 回	モチーフ_紙風船1体+白黒折り紙2体 計3体	球体の応用、 構図 構成、 紙の質感 、時間内に完成提出	・B3ケント紙 ・モチーフ購入
	第 1 0 回	調整回	クラスの進行度合い理解度により調整。	
	第 1 1 回	モチーフ_ロープ1体	ロープのよりとりリズム、構図、形体、陰影、固有色、空間、質感	・B3ケント×1枚 ・鉛筆全種ほか
	第 1 2 回	B3ケントボード_靴の片方_①	最終課題の取り組み_導入解説、作業開始	ケントボード購入
	第 1 3 回	B3ケントボード_靴の片方_②	ほぼ全体の着手と描き込み_5要素を自覚	夏季休暇_継続作業
	第 1 4 回	B3ケントボード_靴の片方_③	前半 一旦の完成 。後半：合評（各自解説、講師コメント）	
	第 1 5 回	B3ケントボード_靴の片方_④完成提出	自身の完成を超える_気付きと成長 完成提出Fixer	授業総括まとめ デッサンIIについて
後期	第 1 6 回			
	第 1 7 回			
	第 1 8 回			
	第 1 9 回			
	第 2 0 回			
	第 2 1 回			
	第 2 2 回			
	第 2 3 回			
	第 2 4 回			
	第 2 5 回			
	第 2 6 回			
	第 2 7 回			
	第 2 8 回			
	第 2 9 回			
	第 3 0 回			

2020年度 講義概要

科目名	デッサン II	年次　： 1 年次後期	
担当教員	岡村　洋	時間数　：　60時間	
授業概要	デッサンIIでは、前期での学習を踏まえた上で、更に目の成長「見る力」と描写力「描く力」の向上を図ります。　前期では時間内に「描ききる」事を原則としました。後期は長丁場のデッサンに取り組み毎回の時間と作業計画を意識しながら、長丁場のデッサンに取り組みます。この授業では基礎科3要素を体験しつつ、「完成度をより高める」課題に取り組みます。		
到達目標	リアリズム「写実」表現を前提にした「完成度」誰が見てもリアルだと感じるデッサンを目指し考え、描写力と観察力を身につける。		
評価方法・基準	課題点：70%　平常点（出席・課題取組姿勢）：30%　＝100点満点で評価		
テキスト	配布プリント等		
参考文献	適時紹介		
使用ソフト	特になし		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	後期導入授業／線のウォーミングアップ	直線・楕円ウォームアップ／面描写のウォーミングアップ	顔写真撮影
	第2回	モチーフ3体デッサン	質感の異なるモチーフ3体 空間描写重視	顔写真撮影_残
	第3回	調整回	進行度合いを見て決定	画像決定、準備
	第4回	／B2パネル水張り	B2自画像制作準備開始_パネル、元画像準備完了	
	第5回	B2自画像_グリッド線引/重要3か所講師チェック	●B2グリッド線64マス分割。元画像ひとマスのファインダー制作。 ●①最暗部のマス、②最暗+中間+最明部のマス、③目のマス、の各重要3か所、講師チェック後許可無いと進めない。描写精度の向上。	講師OK出ないと次に進めず8マス完了
	第6回	B2自画像_一つ置きの16マス拡大描写完了	●ファインダーで元画像マス目のみ出して1マス毎拡大描写。	16マス完了／64
	第7回	B2自画像_一つ置きの24マス拡大描写完了	●始終逆向き描写。市松模様に移して描写進行。 ※途中正像に戻して出来栄確認しても良いが作業時は常に上下逆。	24マス完了／64
	第8回	B2自画像_全行程の中間完了。32マスの完了		32マス完了／64
	第9回	B2自画像_継続。計40マス以上の完了	●折り返し作業続行。上下逆のまま拡大描写。	40マス完了／64
	第10回	B2自画像_継続。計48マス以上の完了	●上下左右マスと繋げながら描写してもよい。 ●上下逆のまま拡大模写作業することに変更なし。	48マス完了／64
	第11回	B2自画像_継続。計56マス以上の完了	※途中正像に戻して出来栄確認しても良いが作業時は上下逆。	56マス完了／64
	第12回	B2自画像_継続。計64の完了	※拡大描写64マス完了。◎進行厳守	64マス完了／64
	第13回	B2自画像_境界調整①全体仕上げ	一通り完了したマスの継ぎ目箇所/全体の調整。	境界+全体調整
	第14回	B2自画像_境界調整②全体仕上げ	全体の調整。	全体調整
	第15回	合評/パネル額装/完成提出	合評総括／パネル縁テープ・ビニール仕上げ	仕上げ／提出

2020年度 講義概要

科目名	グラフィックデザイン I	年次 : 1年次前期	
担当教員	三浦 康男	時間数 : 60時間	
授業概要	グラフィックデザインの基本として、デザイン作業に必要な文章・写真・イラストやタイポグラフィの要素の効果的な考え・手法を理解して、表現技術を学びます。 尚、必須AdobeソフトとしてIllustrator、Photoshopの基本操作を通して実習していきます。		
到達目標	商業デザインとアートとしてのビジュアルの違いを理解する。		
評価方法・基準	独創的な発想と表現技術、制作における積極性、使用ソフトの基本操作力 出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上で単位認定		
テキスト	オリジナルテキスト配布		
参考文献	必要に応じて、随時紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator、Photoshop 他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション	Illustrator基本操作(以降実習と同時に習得)	
	第2回	レイアウト基礎 ①	基本操作練習とレイアウト実習<イメージ>	
	第3回	レイアウト基礎 ②	基本操作練習とレイアウト実習<レイアウト>	
	第4回	イベントフライヤー	グループディスカッションと企画設定	
	第5回	↓	企画決定～デザインラフスケッチ	
	第6回	↓	デザインデータ作成	
	第7回	↓	↓	
	第8回	↓	データ完成とプレゼンテーション	
	第9回	パーソナルロゴ	コンセプトワークとデザインワーク	
	第10回	↓	デザインデータ作成	
	第11回	↓	↓	
	第12回	ビジネスツールへの展開	名刺デザインデータ作成(4C)	
	第13回	↓	封筒デザインデータ作成(1or2C)	
	第14回	↓	出力～完成～プレゼンテーション	
	第15回	前期総括	作品講評と基本操作確認	
後期	第16回			
	第17回			
	第18回			
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回			

2020年度 講義概要

科目名	グラフィックデザインⅡ	年次：1年次後期	
担当教員	三浦 康男	時間数：60時間	
授業概要	グラフィックデザインの基本として、デザイン作業に必要な文章・写真・イラストやタイポグラフィ的要素の効果的な考え・手法を理解して、表現技術を学びます。 尚、必須AdobeソフトとしてIllustrator、Photoshopの基本操作を通して実習していきます。		
到達目標	商業デザインとアートとしてのビジュアルの違いを理解する。		
評価方法・基準	独創的な発想と表現技術、制作における積極性、使用ソフトの基本操作力 出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上で単位認定		
テキスト	オリジナルテキスト配布		
参考文献	必要に応じて、随時紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator、Photoshop 他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	オリエンテーション	Photoshop導入、解像度、データ形式について	
	第2回	Photoshop練習①	操作：画像の扱い、画像加工、合成	
	第3回	Photoshop練習②	操作：画像の扱い、画像加工、合成	
	第4回	献血ポスター制作①	企画コンセプトワーク	
	第5回	献血ポスター制作②	コンセプトチェック デザイン制作	
	第6回	献血ポスター制作③	デザイン制作	
	第7回	献血ポスター制作④	デザイン制作	
	第8回	献血ポスター制作⑤	提出	
	第9回	ミニ画集制作①	企画コンセプトワーク	
	第10回	ミニ画集制作②	コンセプトチェック デザイン制作	
	第11回	ミニ画集制作③	デザイン制作	
	第12回	ミニ画集制作④	デザイン制作	
	第13回	ミニ画集制作⑤	データ完成入稿	
	第14回	ミニ画集制作⑥	提出 プレゼンテーション	
	第15回	後期総括	商業デザインとアートの違い再確認	

2020年度 講義概要

科目名	イラスト作画基礎 I	年次 : 1年次前期	
担当教員	蘇 忠男	時間数 : 60時間	
授業概要	コミックアートにおける線画の大事さを知り、線画の使い方を身に付けてレベルアップを図る。間違いのない人体デッサンでの描写力を鍛えあげて商業的にはもちろん、コミックアーティスト(絵師)としても力を発揮できるように作品作りに励む。テーマや企画に沿ったキャラクター作り。最終的にデジタルやアナログの作品作りで、ポートフォリオでの活用を目指す。商品化(便箋・ポスカ・缶バッジ・衣類プリンティングなど)にも活用。		
到達目標	デジタルやアナログで作品を制作し、ポートフォリオとして活用出来るように描くことを目指す。		
評価方法・基準	①出席率70%以上、②作品提出率、③作品の完成度、④応用課題の遂行能力。		
テキスト	プリント配布。		
参考文献	poppick, 季刊S, 季刊ss		
使用画材	アナログ画材全般、クリスタ、Photoshop等。自由画材。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	アナログのペン入れ	線画を使い決めポーズのキャラ制作	
	第2回			
	第3回			
	第4回	擬人化キャラクター制作(ケモ度)	キャラの雰囲気が一番出せる作品に!	
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回	自然や物を描く(UI、背景)	※ここからは背景付きの作品に。	
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回	イメージ背景	※できる限りデジタル作品を提出。	
	第13回	コミックアートのバリエーションについて		
	第14回			
	第15回			
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2020年度 講義概要

科目名	イラスト作画基礎Ⅱ	年次 : 1年次後期	
担当教員	蘇 忠男	時間数 : 60時間	
授業概要	コミックアートにおける線の大事さを知り、線の使い方を身に付けてレベルアップを図る。間違いのない人体デッサンでの描写力を鍛えあげて商業的にはもちろん、コミックアーティスト(絵師)としても力を発揮できるように作品作りに励む。テーマや企画に沿ったキャラクター作り。最終的にデジタルやアナログの作品作りで、ポートフォリオでの活用を目指す。商品化(便箋・ポストカード・缶バッジ・衣類プリンティングなど)にも活用。		
到達目標	デジタルやアナログで作品を制作し、ポートフォリオとして活用出来るように描くことを目指す。		
評価方法・基準	①出席率70%以上、②作品提出率、③作品の完成度、④応用課題の遂行能力。		
テキスト	プリント配布。		
参考文献	poppick, 季刊S, 季刊ss		
使用画材	アナログ画材全般、クリスタ、Photoshop等。自由画材。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	フォトバッシュで コンセプトアート	写真アレンジの背景を活用する	
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回	ポーズ研究②視点変換	仰り、俯瞰等の視点と角度の変換	
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回	ポーズ研究③コントラポスト	振り向く、肩を上げる	
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回	目力、ヘアースタイル、眼鏡	コミックアートの必須要素	
	第14回			
	第15回			

2020年度 講義概要

科目名	キャラクターデザイン	年次：1年次前期	
担当教員	吉岡 聡	時間数：60時間	
授業概要	キャラクターの描画の基礎とそれに付随する着衣や小物など描写の基礎を学びます。 性別・年齢や体型など様々な幅のキャラクターを描画することでキャラクター画力の幅を広げます。		
到達目標	良くない手癖を矯正し、より精度の高い魅力的なキャラクター描画ができるようになる。		
評価方法・基準	取り組み姿勢と指導に対する吸収の度合いと、より客観性を意識して取り組んでいるか。		
テキスト	担当講師が適時配布。		
参考文献	その都度、本人が必要とする参考資料など持参。		
使用ソフト	PhotoShop(推奨)・クリスタ・illustrator・手描き用の筆記具・ミリペン・コピックなど		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	課題1:キャラクターの顔の描写	様々な角度で同じキャラクターの顔を作画	
	第2回	↓	仕上げ・提出	
	第3回	課題2:年齢の違いによる描き分け	10代から70代の5世代のキャラを作画	
	第4回	↓		
	第5回	↓	仕上げ・提出	
	第6回	課題3:全身のバランスのとり方	全身スーツのキャラをバランスよく作画	
	第7回	↓	仕上げ・提出	
	第8回	課題4:デフォルメの描き方	男女のキャラクターをデフォルメ作画	
	第9回	↓	仕上げ・提出	
	第10回	課題5:擬人化キャラクター制作	市販の清涼飲料水を擬人化作画	
	第11回	↓		
	第12回	↓	仕上げ・提出	
	第13回	課題6:光と影で描くイラスト	白抜きと黒ベタでキャラの一枚絵を作画	
	第14回	↓		
	第15回	↓	仕上げ・提出	
後期	第16回			
	第17回			
	第18回			
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回			

2020年度 講義概要

科目名	デジタルイラストレーションI	年次 : 1年次前期	
担当教員	笹川 淳平	時間数 : 60時間	
授業概要	デジタルソフトの基礎知識を学んでデジタルでの描画作業に慣れながら、描ける物を増やして表現の幅を広げる切っ掛けとする。		
到達目標	デジタルでの描画に慣れ、キャラクター以外の物も描けるようになる。		
評価方法・基準	提出作品(80%) 授業への取り組み(20%)		
テキスト	適時プリントを配布。		
参考文献	担当教員の絵。教材データ。各パソコンでのインターネット検索。		
使用ソフト	Photoshop(推奨)、クリップスタジオ		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	線画と塗分け①	オリジナルキャラクターをデザインしラフを作る	
	第2回	線画と塗分け②	線画を描く	
	第3回	線画と塗分け③	線画を描く	
	第4回	線画と塗分け④	色を塗り提出	
	第5回	厚塗りイラスト①	オリジナルキャラクターをデザインしラフを作る	
	第6回	厚塗りイラスト②	作画作業	
	第7回	厚塗りイラスト③	提出	
	第8回	背景に建物のあるイラスト①	パースの説明と練習課題	
	第9回	背景に建物のあるイラスト②	オリジナルの建物を考えてラフを作る	
	第10回	背景に建物のあるイラスト③	作画作業	
	第11回	背景に建物のあるイラスト④	作画作業	
	第12回	背景に建物のあるイラスト⑤	作画作業	
	第13回	背景に建物のあるイラスト⑥	作画作業	
	第14回	背景に建物のあるイラスト⑦ 夏休み宿題①	作画作業	
	第15回	背景に建物のあるイラスト⑧ 夏休み宿題②	夏休みの課題と合わせて提出	
後期	第16回			
	第17回			
	第18回			
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回			

2020年度 講義概要

科目名	デジタルイラストレーションⅡ	年次 : 1年次後期	
担当教員	笹川 淳平	時間数 : 60時間	
授業概要	デジタルソフトの基礎知識を学んでデジタルでの描画作業に慣れながら、描ける物を増やして表現の幅を広げる切っ掛けとする。		
到達目標	デジタルでの描画に慣れ、キャラクター以外の物も描けるようになる。		
評価方法・基準	提出作品(80%) 授業への取り組み(20%)		
テキスト	適時プリントを配布。		
参考文献	担当教員の絵。教材データ。各パソコンでのインターネット検索。		
使用ソフト	Photoshop(推奨)、クリップスタジオ		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	オリジナルブラシによるイラスト①	Photoshopでオリジナルブラシを作成する	
	第2回	オリジナルブラシによるイラスト②	ラフを作る	
	第3回	オリジナルブラシによるイラスト③	提出	
	第4回	グリザイユで描くモンスターイラスト①	モンスターをデザインする	
	第5回	グリザイユで描くモンスターイラスト②	モノクロで描き込む	
	第6回	グリザイユで描くモンスターイラスト③	着色して提出	
	第7回	情報量の多いイラスト①	題材を決める	
	第8回	情報量の多いイラスト②	ストーリーを考えてラフを作る	
	第9回	情報量の多いイラスト③	ラフチェック	
	第10回	情報量の多いイラスト④	ラフチェック	
	第11回	情報量の多いイラスト⑤	作画作業	
	第12回	情報量の多いイラスト⑥	作画作業	
	第13回	情報量の多いイラスト⑦	提出	
	第14回	投票		
	第15回	投票		

2020年度 講義概要

科目名	アナログイラストレーション I	年次 : 1年次前期	
担当教員	越智 夏実	時間数 : 60時間	
授業概要	筆を取り紙に線を引きデジタルイラストのような、アンドウの無い世界で一枚のイラストを仕上げるプロセスを指導する。 アナログイラストを描く事により、自分の強みと弱み、作家性や個性などの発掘を目標とし、さらにアナログの世界では重要視される「表現力」を研磨していく。		
到達目標	作家性や個性の発掘、表現力の強化		
評価方法・基準	・出された課題を理解しているか ・しっかりと作品に向き合って製作しているか ・提出期限を守れているか 等		
テキスト	授業毎に担当教員より配布		
参考文献			
使用ソフト	鉛筆、ミリペン、色鉛筆、透明水彩、アクリルガッシュ、水彩紙 等のアナログ画材全般		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	自己紹介、練習課題1:線画の作成	ポストカードサイズの紙に線画を作成する	
	第2回	練習課題2:線画を塗る	前回製作した線画に色を塗る(画材自由)	
	第3回	課題1:表情を描く	B5サイズの紙に『感情』をテーマにした作品を描く	
	第4回	↓		
	第5回	↓		
	第6回	課題2:構想を広げる	出題から発想を広げる、A4サイズの作品描く	
	第7回	↓		
	第8回	↓		
	第9回	↓		
	第10回	□		
	第11回	課題3:タイトルから作品を描く□	決められたタイトルから作品を描く	
	第12回	↓		
	第13回	↓		
	第14回	↓		
	第15回	↓		
後期	第16回			
	第17回			
	第18回			
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回			

2020年度 講義概要

科目名	アナログイラストレーションⅡ	年次 : 1年次後期	
担当教員	越智 夏実	時間数 : 60時間	
授業概要	筆を取り紙に線を引きデジタルイラストのような、アンドウの無い世界で一枚のイラストを仕上げるプロセスを指導する。 アナログイラストを描く事により、自分の強みと弱み、作家性や個性などの発掘を目標とし、さらにアナログの世界では重要視される「表現力」を研磨していく。		
到達目標	作家性や個性の発掘、表現力の強化		
評価方法・基準	・出された課題を理解しているか ・しっかりと作品に向き合って製作しているか ・提出期限を守れているか 等		
テキスト	授業毎に担当教員より配布		
参考文献			
使用ソフト	鉛筆、ミリペン、色鉛筆、透明水彩、アクリルガッシュ、水彩紙 等のアナログ画材全般		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	課題1: 物語を切り取った作品	既存の寓話、童話、神話等から物語の一部を描く	
	第2回	↓		
	第3回	↓		
	第4回	↓		
	第5回	↓		
	第6回	課題2: シリーズで作品を描く	二枚以上の作品群を制作する	
	第7回	↓		
	第8回	↓		
	第9回	↓		
	第10回	↓		
	第11回	↓		
	第12回	↓		
	第13回	↓		
	第14回	↓		
	第15回	↓		

2020年度 講義概要

科目名	セルフプロデュース I	年次 : 1年前期	
担当教員	小幡 高久 (濱田・前田)	時間数 : 60時間	
授業概要	・進路を視野に入れたカウンセリングを通して各自の目標の方向性を検証する。 ・キャリア教育プログラムによる知識の取得と第一次進路計画をつくる。 ・課題は①代表的な1枚絵の制作②10P以上のポートフォリオ(自己紹介資料)と履歴書の作成の2点とする。		
到達目標	卒業後を見据えた進路の方向性を定め、そのために必要な知識の取得、各授業での学習ポイントを明確にする。		
評価方法・基準	卒業後の目指す分野に対して現実的な対策ができているか、それがポートフォリオで示されているか。		
テキスト	参考資料を授業内容に即し、適宜提供していきます。		
参考文献			
使用ソフト	adobe Illustrator Phjotoshop MS Office		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	授業の概要説明・課題1の説明・キャリア授業説明	講義とカウンセリングシート書きこみ	
	第2回	課題1:A4 1枚絵の制作	課題1ラフチェック/カウンセリング	
	第3回		課題1ラフチェック/カウンセリング	
	第4回		課題1制作作業/カウンセリング	
	第5回		課題1制作作業/カウンセリング	
	第6回	↓	課題1作品提出/カウンセリング	
	第7回	キャリア講義	社会知識・業界知識とイラストレーターの居場所	
	第8回	キャリア講義	自己分析	
	第9回	キャリア講義	学習強化ポイントと活動計画	
	第10回	キャリア講義	コミュニケーションの話	
	第11回	課題2:ポートフォリオ・履歴書作成	ポートフォリオ・履歴書作成	
	第12回		ポートフォリオ・履歴書作成	
	第13回		ポートフォリオ・履歴書作成	
	第14回		ポートフォリオ・履歴書作成	
	第15回	↓	ポートフォリオ・履歴書提出	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

2020年度 講義概要

科目名	セルフプロデュースⅡ	年次 : 1年次後期	
担当教員	小幡 高久 (濱田・前田)	時間数 : 60時間	
授業概要	・前期で定めた目標に従ってポートフォリオの核となるような作品を自分の目指す分野別に課題1として制作。 ・並行して卒業後の具体的な準備をすすめるためのカウンセリングとワークショップを行う。 ・最終的に20P以上のポートフォリオ(自己紹介資料)と履歴書の作成を課題2として作成する。		
到達目標	卒業後の進路分野を意識した作品制作と具体的な準備と行動		
評価方法・基準	卒業後の目指す分野に対して現実的な対策ができているか、それがポートフォリオで示されているか。		
テキスト	参考資料を授業内容に即し、適宜提供していきます。		
参考文献			
使用ソフト	adobe Illustrator Phjotoshop MS Office		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	課題1: ポートフォリオを意識した分野別作品の制作	課題1ラフチェック	
	第2回	キャリアカウンセリング	課題1ラフチェック 後半カウンセリング他	
	第3回		課題1ラフチェック 後半カウンセリング他	
	第4回		課題1ラフチェック 後半カウンセリング他	
	第5回		課題1制作作業 後半カウンセリング他	
	第6回		課題1制作作業 後半カウンセリング他	
	第7回		課題1制作作業 後半カウンセリング他	
	第8回	キャリア分野別サポート	課題1制作作業 並行し分野別サポート	
	第9回		課題1制作作業 並行し分野別サポート	
	第10回		課題1提出 並行し分野別サポート	
	第11回	課題2: ポートフォリオ・履歴書作成	ポートフォリオ・履歴書作成 並行し分野別サポート	
	第12回		ポートフォリオ・履歴書作成 並行し分野別サポート	
	第13回		ポートフォリオ・履歴書作成 並行し分野別サポート	
	第14回		ポートフォリオ・履歴書作成 並行し分野別サポート	
	第15回		ポートフォリオ・履歴書作成 並行し分野別サポート	

2020年度 講義概要

科目名	イラスト表現実習	年次 : 1年次前期	
担当教員	谷口 龍彦	時間数 : 60時間	
授業概要	・イラストを制作する上でストーリー・物語などキャラクターや世界観設定をしっかり組み立てたうえで、キャラクター表現、画面構成をすることは、伝えたいことがしっかり伝わるイラスト制作に有効な方法です。 ・好きなものを描きたい、可愛いものを表現したいという単純な発想からのイラスト制作も決して間違いではありませんが、この授業ではしっかり絵の説明ができるためのストーリー作りの方法論を漫画や絵本制作の演習を通じて理解し、イラスト制作に活用していただきます。		
到達目標	・しっかりとした設定を伴った1枚絵作品を作れること。(1枚の絵についてしっかり語れること)		
評価方法・基準	・学習した漫画や絵本の作り方のプロセスにそって作品を作っているか。		
テキスト	担当講師が適宜配布します。		
参考文献			
使用ソフト	鉛筆、ミリペン、水彩、アクリルなどのアナログ画材及び漫画原稿用紙、水彩紙など（iPad所持者はiPadでの制作も認めます）		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	キャラクターの作成	キャラクターシートの作成と提出。	
	第2回	課題1 絵本制作 『絵本とは』 絵で語る／ことばで魅せる	企画書、アイデアシート	
	第3回	課題1 絵本制作 ミニラフ制作	ミニラフシートを使って、8画面分のラフスケッチを描く	
	第4回	課題1 絵本制作 作画	原画制作＋ことば A4×8画面分	
	第5回	課題1 絵本制作 作画	原画制作＋ことば A4×8画面分	
	第6回	課題1 絵本制作 作画	原画制作＋ことば A4×8画面分	
	第7回	課題1 絵本制作 製本	「簡易製本」全8面＋表紙/扉/奥付	
	第8回	課題2 漫画制作 講義「面白もの」「ネーム」	全体概要説明、ネーム制作2ページ	
	第9回	課題2 漫画制作 講義「設定」	ネーム作成およびキャラクター設定。ネーム提出。	
	第10回	課題2 漫画制作 講義「原稿制作」	ネーム修正指示と修正。原稿制作。	
	第11回	課題2 漫画制作 原稿制作	原稿制作	
	第12回	課題2 漫画制作 原稿制作、完成、提出	原稿制作、完成、提出。	
	第13回	課題3 1枚絵イラスト制作	ストーリーシート制作、ラフ制作	
	第14回	課題3 1枚絵イラスト制作	イラスト制作	
	第15回	課題3 1枚絵イラスト制作	イラスト制作 完成 提出	
後期	第16回			
	第17回			
	第18回			
	第19回			
	第20回			
	第21回			
	第22回			
	第23回			
	第24回			
	第25回			
	第26回			
	第27回			
	第28回			
	第29回			
	第30回			

コミックアート学科

2 年

2020 年度 講義概要

2020年度 講義概要

科目名	クロッキー & ドローイング	年次： 2年次 通年	
担当教員	原田 アキヒコ	時間数： 120時間	
授業概要	アーティストに必要な絵を描くための自己の内部循環を体得する授業です。 繰り返し描く中で、自然に得られるものです。自分の中で自然に循環するようになるまでは、物と真摯に向き合い、知りたい描きたいという気持ちが大切です。1年次のデッサンの基礎力をもとに物から現象へと描写の幅を広げていきます。		
到達目標	1年次のデッサンの基礎力をもとに観察力～洞察力～表現力の内部循環をより高める。		
評価方法 基準	1 実習中の取り組みの姿勢。2 課題の理解力。完成度。提出率。 3 ドローイング力。4 出席率。 1～4項目を総合的に点数化して評価する。		
テキスト	各回プリントを配布する		
参考文献	授業の中で紹介する		
使用ソフト	使用しない		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法など	備考
前期	第1回	光：ろうそくの光	ろうそくの明かりで手を描く / 黒い紙に白色鉛筆	講義後実習
	第2回	水：流水	コップに水を入れ、もう一つのコップに注ぎ流水を描く	講義後実習
	第3回	初回対面授業 / オリエンテーション	次回課題説明、ろうそくの光、流水合評、人物クロッキー	
	第4回	虚像と実像：鏡に映る	鏡にモチーフを映して描く	講義後実習
	第5回	虚像と実像：継続	完成後合評、次回説明	実習
	第6回	人物：友人の肖像	人体測定、頭部のプロポーション / 頭部の骨格 / 表情筋 目、鼻、口、耳の描き方 / 色画用紙に色鉛筆	講義後実習
	第7回	人物：友人の肖像		実習
	第8回	人物：友人の肖像	完成後合評、次回説明	講義後実習
	第9回	人物：人物クロッキー（骨格）	ペンによるドローイング コンテによるドローイング 全身の簡略図 / 全身の骨格 / 頭、胸、腰、脊柱、上肢、下肢	講義後実習
	第10回	人物：モデルクロッキー	全身の筋肉 / 頭頸、体幹、上肢、下肢 5分ポーズ12回、10分ポーズ2回 完成後合評、次回説明	実習
	第11回	石膏：デッサン	自分で選択した石膏像を描く	講義後実習
	第12回	石膏：デッサン：（継続）	全12時間	実習
	第13回	石膏：デッサン：（継続）		実習
	第14回	石膏：デッサン：（継続）		実習
	第15回	石膏：デッサン：（完成提出）	完成後合評、次回説明	実習
後期	第16回	セルフポートレート（撮影）	写真撮影 / パネル張りなど	講義後実習
	第17回	↓	写真撮影 / パネル張りなど	実習
	第18回	↓	グリッド作成、形をとる	実習
	第19回	↓	グリッド作成、形をとる	実習
	第20回		形をとる	実習
	第21回	↓	大きな明暗	実習
	第22回	↓	明暗（中間）	実習
	第23回	↓	明暗（中間）	実習
	第24回		明暗（細分化）	実習
	第25回	↓	明暗（細分化）	実習
	第26回	↓	明暗（細分化）	実習
	第27回	↓	描き込み	実習
	第28回		描き込み	実習
	第29回		描き込み	実習
	第30回	セルフポートレート（完成）	まとめ	実習

2020年度 講義概要

科目名	セルフプロデュースⅢ	年次 : 2年次前期	
担当教員	小幡 高久(笹川・前田)	時間数 : 60時間	
授業概要	・産官学連携案件への取り組みを通じた「仕事」の実務経験(課題1) ・自分の長所を伸ばす、または改善点を克服するための自主的に設定した課題(課題2) ・並行して具体的な進路開拓のための準備とアクションの進捗管理		
到達目標	卒業後を見据えた進路の方向性を定め、そのために必要な知識の取得、各授業での学習ポイントを明確にする		
評価方法・基準	卒業後の目指す分野に対して現実的な対策ができているか、それがポートフォリオで示されているか。		
テキスト	参考資料を授業内容に即し、適宜提供していきます。		
参考文献			
使用ソフト	adobe Illustrator Phjotoshop MS Office		

授業計画

[illegible]

2020年度 講義概要

科目名	イラストプロモーション	年次 : 2年次通年	
担当教員	田淵・蘇・越智	時間数 : 120時間	
授業概要	・コミックアートの基本であるしっかりした世界観表現を伴ったキャラクターイラストを進路とは関係なく、一人の作家としてしっかりかきあげることを目的とする。 ・その延長線上に卒業制作の原画制作までを行う。		
到達目標	説明がしっかりできる1枚絵イラストの制作		
評価方法・基準	計画を立てて作品を描いたか、また合評などを通じてその説明がしっかりできるか。		
テキスト	参考資料を授業内容に即し、適宜提供していきます。		
参考文献			
使用ソフト	各種ペイントツール		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	課題1: 自己分析シートの作成	分析シート作成	
	第2回		自己紹介&代表的作品の紹介／課題2説明	
	第3回	課題2: A3サイズイラスト制作	課題2 ラフチェック	
	第4回		課題2 ラフチェック	
	第5回		課題2 制作作業	
	第6回		課題2 制作作業	
	第7回		課題2 制作作業	
	第8回	▼	課題2 提出	
	第9回		課題2 合評	
	第10回	課題3: 卒業制作原画制作	課題説明・詳細仕様等発表	
	第11回		企画書作成・ラフ作成	
	第12回		企画書作成・ラフ作成	
	第13回		企画書作成・ラフ作成	
	第14回		ラフチェック	
	第15回		ラフチェック 企画書・ラフ提出期限	
後期	第16回		ラフチェック	
	第17回		ラフチェック	
	第18回		作品制作	
	第19回		作品制作	
	第20回		作品制作	
	第21回		作品制作	
	第22回		作品制作 中間チェック	
	第23回		作品制作 中間チェック	
	第24回		作品制作 中間チェック	
	第25回		作品制作 中間チェック	
	第26回		作品制作 中間チェック	
	第27回	▼	作品原画提出	
	第28回	卒業制作展準備	卒業作品集及び展示準備	
	第29回		卒業作品集及び展示準備	
	第30回	▼	卒業作品集及び展示準備	

2020年度 講義概要

科目名	デザイン演習	年次 : 2年次通年	
担当教員	清水 優子	時間数 : 120時間	
授業概要	イラストレーター・フォトショップの使用方法を中心に、グラフィックデザインの知識の習得・制作・運用が出来るデザイナー・ディレクターの育成を目標に、グラフィックデザインの手法・環境・構造・トレンドなどの知識を深めます。座学・実習・オリエンテーション・プレストを行い、グループワークをベースに授業を行います。		
到達目標	グラフィックデザインの知識を修得し、ディレクション力を身につける。		
評価方法・基準	1. 授業への集中度・アイデア・積極性・提出物のクオリティを総合的に評価 2. 課題の100%提出・提出期限の遵守[必須] 3. 70%以上の出席率[必須]		
テキスト	プリントを配布します。		
参考文献	サイト、随時紹介します。		
使用ソフト	Photoshop、illustrator		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	グラフィックデザインの基礎知識1	オリエンテーション	
	第2回	グラフィックデザインの基礎知識1		
	第3回	グラフィックデザイン実習1		
	第4回	グラフィックデザイン実習1		
	第5回	グラフィックデザイン実習1		
	第6回	グラフィックデザイン実習2		
	第7回	グラフィックデザイン実習2		
	第8回	グラフィックデザイン実習2		
	第9回	グラフィックデザイン実習3		
	第10回	グラフィックデザイン実習3		
	第11回	グラフィックデザイン実習3		
	第12回	グラフィックデザイン実習3		
	第13回	グラフィックデザイン実習4		
	第14回	グラフィックデザイン実習4		
	第15回	グラフィックデザイン実習4		
後期	第16回	グラフィックデザインの基礎知識2		
	第17回	グラフィックデザインの基礎知識2		
	第18回	グラフィックデザインの基礎知識2		
	第19回	前期授業の総括		
	第20回	前期授業の総括		
	第21回	グラフィックデザイン実習5		
	第22回	グラフィックデザイン実習5		
	第23回	グラフィックデザイン実習5		
	第24回	グラフィックデザイン実習5		
	第25回	グラフィックデザイン実習5		
	第26回	グラフィックデザイン実習5		
	第27回	グラフィックデザイン実習5		
	第28回	グラフィックデザイン実習5		
	第29回	後期授業の総括		
	第30回	後期授業の総括		

2020年度 講義概要

科目名	プロダクトクリエイション	年次 : 2年次通年	
担当教員	中山 夏希	時間数 : 120時間	
授業概要	イラストをモチーフとしたグッズ、コンテンツのデザイン業務のスキルを上げていく。 イラストの編集力やデザイン力、スキルアップを目標とする。 自らの卒業後の目標に合わせた制作、出店予定のイベントや展示に向けた制作など目的と期限を定めて取り組んでいく。		
到達目標	自分の絵柄や将来の方向性を考えた「編集力」と「デザイン力」の強化		
評価方法・基準	・授業を通じたスキルアップへの取り組み姿勢 ・制作目的の明確化 ・フィニッシュワークの水準		
テキスト	授業ごとにプリントやデータを配布します。		
参考文献	適宜紹介します。		
使用ソフト	Photoshop、illustrator、各種ドローツール		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	課題①イラストブックの制作「ラフ」	8ページ以上のイラスト本を制作	
	第2回	課題①イラストブックの制作「ラフチェック」	8ページ以上のイラスト本を制作、ラフチェック	
	第3回	課題①イラストブックの制作「編集」	編集	
	第4回	課題①イラストブックの制作「編集」	編集	
	第5回	課題①イラストブックの制作「編集」	編集、完成、提出	
	第6回	課題②目的別グッズデザイン制作	それぞれの将来に合わせて選択し、課題を制作	
	第7回	課題②目的別グッズデザイン制作	ラフチェック	
	第8回	課題②目的別グッズデザイン制作		
	第9回	課題②目的別グッズデザイン制作	完成、提出	
	第10回	課題③装丁デザイン制作	小説、漫画、ゲームパッケージなどの装丁	
	第11回	課題③装丁デザイン制作「ラフチェック」		
	第12回	課題③装丁デザイン制作		
	第13回	課題③装丁デザイン制作		
	第14回	課題③装丁デザイン制作		
	第15回	課題③装丁デザイン制作	完成、提出	
後期	第16回	課題④卒業制作関連グッズデザイン	卒業制作に合わせた関連グッズの制作	
	第17回	課題④卒業制作関連グッズデザイン		
	第18回	課題④卒業制作関連グッズデザイン		
	第19回	課題④卒業制作関連グッズデザイン	ラフチェック	
	第20回	課題④卒業制作関連グッズデザイン		
	第21回	課題④卒業制作関連グッズデザイン		
	第22回	課題④卒業制作関連グッズデザイン		
	第23回	課題④卒業制作関連グッズデザイン		
	第24回	課題④卒業制作関連グッズデザイン		
	第25回	課題④卒業制作関連グッズデザイン		
	第26回	課題④卒業制作関連グッズデザイン		
	第27回	課題④卒業制作関連グッズデザイン		
	第28回	課題④卒業制作関連グッズデザイン		
	第29回	課題④卒業制作関連グッズデザイン		
	第30回	課題④卒業制作関連グッズデザイン	完成、実物提出	

2020年度 講義概要

科目名	専門実践演習 I		年次：2年次通年	
担当教員	延山 慧美		時間数：120時間	
授業概要	将来、作家として活動していくための授業。 イベントや展示へ向けて作品制作をしながら、自分の世界観、強みを活かせる方法を見つける。			
到達目標	自分の世界観を発表できるようになること。			
評価方法・基準	提出率、完成度			
テキスト	必要時配布			
参考文献	各自持参			
使用ソフト	アナログ画材(iPadでの制作も可)、Illustrator、Photoshop、Clip studio paint			
授業計画				
期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	課題1 イラスト制作	全体概要説明、ガイダンス、ラフ	
	第2回	課題1 イラスト制作		
	第3回	課題2 イラスト制作	イベント出展へ向けての展示計画、作品制作	
	第4回	課題2 イラスト制作		
	第5回	課題2 イラスト制作	ラフチェック	
	第6回	課題2 イラスト制作		
	第7回	課題2 イラスト制作		
	第8回	課題2 イラスト制作		
	第9回	課題2 イラスト制作		
	第10回	課題2 イラスト制作		
	第11回	課題2 イラスト制作		
	第12回	課題2 イラスト制作		
	第13回	課題2 イラスト制作		
	第14回	課題2 イラスト制作		
	第15回	課題2 イラスト制作	作品制作 完成 提出	
後期	第16回	課題3 イラスト制作	ギャラリー展示へ向けての作品制作、ラフ	
	第17回	課題3 イラスト制作	メイン作品のラフ、展示計画	
	第18回	課題3 イラスト制作		
	第19回	課題3 イラスト制作	ラフチェック	
	第20回	課題3 イラスト制作	メイン作品 完成 提出	
	第21回	課題3 イラスト制作		
	第22回	課題3 イラスト制作		
	第23回	課題3 イラスト制作		
	第24回	課題3 イラスト制作		
	第25回	課題3 イラスト制作		
	第26回	課題3 イラスト制作	展示作品完成	
	第27回	課題3 イラスト制作	キャプション、空間作り	
	第28回	課題4 イラスト制作		
	第29回	課題4 イラスト制作		
	第30回	課題4 イラスト制作	完成 提出	

2020年度 講義概要

科目名	専門実践演習I	年次 : 2年次通年	
担当教員	笹川 淳平	時間数 : 120時間	
授業概要	表現の幅を広げたり自分の世界観を掘り下げる中で、絵に対するこだわりを育て、人に見せることを意識した見応えのある一枚絵を仕上げることを目指す。 技術面で上手いだけでなく、面白い作品を作ろうとする意識を育てる。		
到達目標	信念や美学を持った作家の育成。		
評価方法・基準	提出作品(80%) 授業への取り組み(20%)		
テキスト	適時プリントを配布。		
参考文献	担当教員の絵。教材データ。各パソコンでのインターネット検索。		
使用ソフト	自由		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	こだわりのフリーテーマイラスト①	自分のこだわりを考えてラフを作る	
	第2回	こだわりのフリーテーマイラスト②	作画作業	
	第3回	こだわりのフリーテーマイラスト③	作画作業	
	第4回	こだわりのフリーテーマイラスト④	提出	
	第5回	与えられた条件を満たす①	提示された条件が伝わるようにラフに起こす	
	第6回	与えられた条件を満たす②	作画作業	
	第7回	与えられた条件を満たす③	作画作業	
	第8回	与えられた条件を満たす④	作画作業	
	第9回	与えられた条件を満たす⑤	提出	
	第10回	世界観と状況の表現①	自分の表現したい世界を考えてラフを作る	
	第11回	世界観と状況の表現②	細部を考えてラフを煮詰める	
	第12回	世界観と状況の表現③	作画作業	
	第13回	世界観と状況の表現④	作画作業	
	第14回	世界観と状況の表現⑤	作画作業	
	第15回	世界観と状況の表現⑥	提出	
後期	第16回	感情表現①	表現したい感情を決めてラフを作る	
	第17回	感情表現②	作画作業	
	第18回	感情表現③	作画作業	
	第19回	感情表現④	提出	
	第20回	テーマイラスト①	表現したいテーマを決めて考えを深める	
	第21回	テーマイラスト②	アイデアをチェックして方向性を練る	
	第22回	テーマイラスト③	アイデアチェックを元に考えを煮詰めてラフを作る	
	第23回	テーマイラスト④	作画作業	
	第24回	テーマイラスト⑤	作画作業	
	第25回	テーマイラスト⑥	作画作業	
	第26回	テーマイラスト⑦	作画作業	
	第27回	テーマイラスト⑧	提出	
	第28回	講評		
	第29回	講評		
	第30回	講評		

2020年度 講義概要

科目名	専門実践演習 I	年次 : 2年次通年	
担当教員	中山 夏希	時間数 : 120時間	
授業概要	ソーシャルゲームのステルのような、キャラクターと背景の合わせた1枚絵の制作を中心とし、情報量のあるイラストを目指し制作します。 構図や構成、ストーリーにあったものなど、見ごたえのあるものになるよう取り組んでいきます。		
到達目標	背景とキャラの合わせた魅力的なイラストを制作し、就職や作家活動につなげる		
評価方法・基準	・授業を通じたスキルアップへの取り組み姿勢 ・課題の内容に沿った制作が出来ているか ・フィニッシュワークの水準		
テキスト	授業ごとにプリントやデータを配布します。		
参考文献	適宜紹介します。		
使用ソフト	Photoshop、CLIPSTUDIO		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	課題①背景のあるイラスト制作		
	第2回	課題①背景のあるイラスト制作	ラフチェック	
	第3回	課題①背景のあるイラスト制作		
	第4回	課題①背景のあるイラスト制作		
	第5回	課題①背景のあるイラスト制作	完成、提出	
	第6回	課題②季節イベントのイラスト制作		
	第7回	課題②季節イベントのイラスト制作	ラフチェック	
	第8回	課題②季節イベントのイラスト制作		
	第9回	課題②季節イベントのイラスト制作		
	第10回	課題②季節イベントのイラスト制作	完成、提出	
	第11回	課題③メイン+サブキャラの入ったイラスト		
	第12回	課題③メイン+サブキャラの入ったイラスト	ラフチェック	
	第13回	課題③メイン+サブキャラの入ったイラスト		
	第14回	課題③メイン+サブキャラの入ったイラスト		
	第15回	課題③メイン+サブキャラの入ったイラスト	完成、提出	
後期	第16回	課題④対になるイラスト①		
	第17回	課題④対になるイラスト①	ラフチェック	
	第18回	課題④対になるイラスト①		
	第19回	課題④対になるイラスト①		
	第20回	課題④対になるイラスト①		
	第21回	課題④対になるイラスト①		
	第22回	課題④対になるイラスト①		
	第23回	課題④対になるイラスト①	完成、提出	
	第24回	課題⑤対になるイラスト②	課題④で描いたイラストと対になるイラストの制作	
	第25回	課題⑤対になるイラスト②	ラフチェック	
	第26回	課題⑤対になるイラスト②		
	第27回	課題⑤対になるイラスト②		
	第28回	課題⑤対になるイラスト②		
	第29回	課題⑤対になるイラスト②		
	第30回	課題⑤対になるイラスト②	完成、提出	

科目名	専門実践演習 I		年次：2年次通年	
担当教員	中村 成吾		時間数：120時間	
授業概要	3DCGの基本から学び制作の技術の幅を向上させる。			
到達目標	3Dに慣れ、就職活動に生きる作品づくりが出来る様になる。			
評価方法・基準	授業の理解度、課題提出日の厳守、課題のクオリティ			
テキスト	適宜配布します。			
参考文献				
使用ソフト	MAYA3D			
授業計画				
期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	3DCGの概念	テキストを使用して学ぶ	
	第2回	MAYA3Dの基本操作	ショートカット、移動、回転、拡大 等	
	第3回	モデリング	プリミティブオブジェクトを使用した形状	
	第4回	モデリング	ポリゴンを使用した形状	
	第5回	モデリング	応用、モデリング課題	
	第6回	ライティング	テキストを使用して学ぶ	
	第7回	ライティング	応用	
	第8回	質感設定	テキストを使用して学ぶ	
	第9回	質感設定	テクスチャーの貼り方 UVなど	
	第10回	アニメーション	セットキーを使用したアニメーション	
	第11回	アニメーション	アニメーション応用	
	第12回	レンダリング	レンダリング設定	
	第13回	レゴ制作	レゴのキャラクターを作り全体の流れを学ぶ	
	第14回	↓		
	第15回	完成		
後期	第16回	人体、キャラクターのモデリング	3面図を使用したモデリング	
	第17回	簡単な形状のオリジナルキャラクター作成	オリジナルキャラクター作成	
	第18回	↓		
	第19回	完成		
	第20回	人体、キャラクターのアニメーション	ボーンを使用したキャラクターアニメーション	
	第21回	↓		
	第22回	完成		
	第23回	オリジナルキャラクター作成	最終課題、就職活動に持っていける作品制作	
	第24回	↓	今までに習ったことの応用	
	第25回	↓	各々の作りたい物への高度な技術	
	第26回	↓		
	第27回	↓		
	第28回	↓		
	第29回	↓		
	第30回	完成		

2020年度 講義概要

科目名	専門実践演習 I	年次 : 2年次通年	
担当教員	中島 麻衣	時間数 : 120時間	
授業概要	マンガやゲーム、ラノベなどに登場するキャラクターをデザインします。 ラフ、線画、着色などクライアントからの指示や修正を意識したチェックを行います。 完成した課題はポートフォリオなどに掲載して下さい。		
到達目標	商業作品で通用するキャラクターデザイン		
評価方法・基準	提出率、作品の完成度		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	CLIPSTUDIOなど		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	キャラクターデザイン(テーマ:アイドル)	アイドルをテーマにキャラクターを1体制作	
	第2回		ラフ	
	第3回		線画	
	第4回		完成提出	
	第5回	キャラクター衣装差分と裸描写	衣装差分と裸(水着姿・下着姿)の練習	
	第6回		ラフ	
	第7回			
	第8回		線画	
	第9回		完成提出	
	第10回	キャラクター設定資料制作	自分で考えたストーリーの登場人物を制作	
	第11回		ラフ	
	第12回			
	第13回		線画	
	第14回			
	第15回		提出	
後期	第16回	自分のフェチ	自分のフェチをテーマにキャラクターデザイン	
	第17回		ラフ	
	第18回			
	第19回		線画	
	第20回			
	第21回		完成提出	
	第22回	商品イメージキャラクター制作	お菓子や飲料のパッケージに載せる架空のイメージキャラクターを制作。	
	第23回			
	第24回		ラフ	
	第25回			
	第26回			
	第27回		線画	
	第28回			
	第29回			
	第30回		提出	

2020年度 講義概要

科目名	専門実践演習Ⅱ	年次 : 2年次通年	
担当教員	越智 夏実	時間数 : 120時間	
授業概要	コミックアート作家としての必須事項を学びながら、より効果的に自分の作品を魅せる方法はあるのか、発表活動において自分に足りていないものは何なのか等を模索していく。実践的な部分に焦点を置いて授業を進める。		
到達目標	自分の伝えたい事を、作品を通して伝えられる作家になる		
評価方法・基準	・発想の独自性、作品の熟練度 ・見る事、見られる事を意識して作品を制作しているか ・提出期限は間に合っているか 等		
テキスト	授業毎に教員より配布します		
参考文献			
使用ソフト	鉛筆、ミリペン、色鉛筆、透明水彩、アクリルガッシュ 等アナログ画材全般		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	課題1:自分を表現する	「自分」をテーマに作品を制作する	
	第2回	↓		
	第3回	↓		
	第4回	課題1合評 課題2準備:展示計画	課題1の合評 のち第二課題の準備	
	第5回	課題2:展示を想定した作品群	テーマから発想した作品軍を描く	
	第6回	↓□		
	第7回	↓		
	第8回	↓		
	第9回	↓		
	第10回	↓		
	第11回	地下展示「彼らの箱庭」展 搬入 合評	課題2を地下で展示発表	
	第12回	課題3:ロマンを絵にする	自分の思う『ロマン』をテーマに作品を描く	
	第13回	↓		
	第14回	↓		
	第15回	↓		
後期	第16回	課題4:メメント・モリをテーマに作品を描く	メメントモリをテーマに作品を描く	
	第17回	↓		
	第18回	↓		
	第19回	↓□		
	第20回	合評 課題5の案出し		
	第21回	課題5:展示のメインイラスト□	グループ展を想定して、メインになる作品を描く。	
	第22回	↓□	壁面構成や空間演出等の案を出す。	
	第23回	↓		
	第24回	↓□		
	第25回	↓		
	第26回	↓		
	第27回	↓		
	第28回	↓		
	第29回	↓		
	第30回	最終課題合評		

2020年度 講義概要

科目名	専門実践演習Ⅱ	年次 : 2年次通年	
担当教員	河本 桂子	時間数 : 120時間	
授業概要	・イラストの構図、受け手に見せたいところへの視線の誘導、色の適切な使い方などを学ぶ。 ・修正点を理解し、自分なりに取捨選択をし、言われたまま直すのではなく、よりよい作品に修正できるよう意識する。		
到達目標	個性を活かし、商業にも通用する絵を描けるようになること。		
評価方法・基準	・「表現したいこと」を追求できているか。 ・締め切りを守れているか。 ・修正点を理解し、納得して修正できているか。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト	デジタル、アナログ問わず。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	課題①-1「男女のイラスト」	男女の書き分けができるようにする。	
	第2回	課題①-2		
	第3回	課題①-3		
	第4回	課題①-4		
	第5回	課題①-5		
	第6回	課題①-6		
	第7回	課題①-7		
	第8回	課題①-8		
	第9回	課題②-1「モノクロイラスト」	カラーのときとはちがう、コントラストの表現や黒	
	第10回	課題②-2		
	第11回	課題②-3		
	第12回	課題②-4		
	第13回	課題②-5		
	第14回	課題②-6		
	第15回	課題②-7		
後期	第16回	課題③-1「架空の店のショッパ―イラスト」	ブランドロゴとの組み合わせ、 架空の店のコンセプトとイラストの適正を考える。	
	第17回	課題③-2		
	第18回	課題③-3		
	第19回	課題③-4		
	第20回	課題③-5		
	第21回	課題③-6		
	第22回	課題③-7		
	第23回	課題③-8		
	第24回	課題④-1「単色イラスト」	少ない色数でも自分の個性を出せるイラストを描く	
	第25回	課題④-2		
	第26回	課題④-3		
	第27回	課題④-4		
	第28回	課題④-5		
	第29回	課題④-6		
	第30回	課題④-7		

2020年度 講義概要

科目名	専門実践演習Ⅱ	年次：2年次通年	
担当教員	吉岡 聡	時間数：120時間	
授業概要	コンシューマをメインとしたゲーム企業への就職を念頭に授業していきます。学ぶ材料として格闘ゲームを軸に課題制作をしていきます。より企業へのアピールとして有効な見せ方やテクニックについて学んでいきます。実際の現場と同様の仕様書に従ったグラフィック作成に挑戦します。		
到達目標	ゲーム企業における商業レベルのクオリティに画力を引き上げる。		
評価方法・基準	課題作品の提出率・取り組み姿勢・作品レベルを総合的に評価。 個々の作品の表現力・独自性・技術力を基準に評価。		
テキスト	担当講師が適時配布。		
参考文献	その都度、本人が必要とする参考資料など持参。		
使用ソフト	PhotoShop(推奨)・クリスタ・illustrator 適時必要なアプリケーション		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	授業ガイダンス		
	第2回	課題1: 格闘ゲームのキャラクターデザイン	2体のキャラクターの待機ポーズを作成	
	第3回	↓	ラフチェック	
	第4回	↓		
	第5回	↓	中間チェック	
	第6回	↓		
	第7回	↓	仕上げ・提出	
	第8回	課題2: 格闘ゲームの背景とUIの作成	構想・ラフ	
	第9回		ラフチェック	
	第10回	↓		
	第11回	↓	中間チェック	
	第12回	↓		
	第13回	↓	仕上げ・提出	
	第14回	課題3: 表情アニメーション		
	第15回	↓	仕上げ・提出	
後期	第16回	課題4: キャラクターのイラスト(宣伝用)	構想・ラフ	
	第17回	↓	ラフチェック	
	第18回	↓		
	第19回	↓	中間チェック	
	第20回	↓		
	第21回	↓	仕上げ・提出	
	第22回	課題5: キャラクターアニメーション(攻撃アクション)	構想・ラフ	
	第23回	↓	ラフチェック	
	第24回	↓		
	第25回	↓		
	第26回	↓	中間チェック	
	第27回	↓		
	第28回	↓		
	第29回	↓		
	第30回	総括	仕上げ・提出	

2020年度 講義概要

科目名	専門実践演習 II	年次	2 年次通年
担当教員	涌井晃	時間数	120時間
授業概要	3D 造形のソフトを使ってデジタルモデリングを行う。課題では自身の描いたキャラクターを 3D ソフトで立体化する工程を学び、ゲームやアニメや映像の業界の中で使われている 3D モデルの基本的な知識やアプリケーションを扱う技術を習得する。後期は産学協同のプロジェクトの制作を行う。		
到達目標	ZBrush を使って、デジタル原型を行うスキルを身に着ける。2D では特に描くことが難しいようなオブジェクトなどを 3D で造形してトレースして使うなどのツールとして 3D 造形スキルを捉えるようになる。		
評価方法・基準	各課題の提出率、完成度、イラストから立体を読み取る力、通常のデジタルスカルプティングスキル、ハードサーフェイスのモデリングを行うスキル、リサーチ・情報収集能力。		
教材・参考文献	なし		

学習計画 (授業スケジュール)

期	回数	テーマ	内容・方法
前期	第 1 回	骨の造形	ZBrush の基本説明、第 1 課題の説明 モデリング
	第 2 回	↓	モデリング
	第 3 回	↓	前半：モデリング 後半：完成、合評、提出
	第 4 回	シンプルなキャラクターの造形	第 2 課題の説明、モデリング。(ポリゴンについて)
	第 5 回	↓	モデリング
	第 6 回	↓	モデリング (Zremesher について)
	第 7 回	↓	モデリング (ポリグループについて)
	第 8 回	Zmodeler で食器や家具の造形	第 3 課題の説明。 Zmodeler の解説
	第 9 回	↓	モデリング
	第 10 回	↓	モデリング
	第 11 回	↓	完成、合評、提出
	第 12 回	Zmodeler で建物の造形	第 4 課題の説明。 Zmodeler 発展
	第 13 回	↓	モデリング
	第 14 回	↓	モデリング
	第 15 回	↓	完成、合評、提出
後期	第 16 回	オリジナルデザインの造形	産学協同課題としプロジェクションのためのオリジナルデザイン制作
	第 17 回	↓	Live2D について、世界観を考える、アイディア出し、デザイン画の制作
	第 18 回	↓	イラスト作成
	第 19 回	↓	イラスト作成
	第 20 回	↓	イラスト作成
	第 21 回	↓	イラスト作成
	第 22 回	↓	イラスト作成
	第 23 回	↓	Live2D での制作
	第 24 回	↓	Live2D での制作
	第 25 回	↓	Live2D での制作
	第 26 回	↓	Live2D での制作
	第 27 回	↓	Live2D での制作
	第 28 回	↓	Live2D での制作
	第 29 回	↓	出力の準備
	第 30 回	↓	完成、合評、提出

2020年度 講義概要

科目名	専門実践演習 III	年次 : 2年次通年	
担当教員	奥井 花音	時間数 : 120時間	
授業概要	・3DCGを作成する上で必要な様々なソフトの基礎知識を身につけて、モデリングからモーションまでの一通りの 過程を学んでいきます。		
到達目標	3DCGの一連の流れを理解して3D作品を作れること。		
評価方法・基準	学習した3D技術・プロセスに沿って作品を作ることができたか。		
テキスト	担当講師が適宜配布します。		
参考文献	ZBrushフィギュア制作の教科書、Blender2.8スーパーテクニック、Blender2.8CGアニメーションテクニック他		
使用ソフト	ZBrush、Blender、iclonе/3DXchange、MIXAMO他		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	課題1 キャラクター制作(ゆるきやら) ZBrush	全体概要説明、ソフト説明	
	第2回	課題1 キャラクター制作(ゆるきやら) ZBrush	キャラクター設定	
	第3回	課題1 キャラクター制作(ゆるきやら) ZBrush	キャラクター制作	
	第4回	課題1 キャラクター制作(ゆるきやら) ZBrush	キャラクター制作	
	第5回	課題1 キャラクター制作(ゆるきやら) ZBrush	キャラクター制作、完成、提出	
	第6回	3D ソフトに触れてみる Mixamo Fuse	ソフト説明、制作	
	第7回	課題2 オブジェクト制作(モノ) Blender	全体概要説明、ソフト説明	
	第8回	課題2 オブジェクト制作(モノ) Blender	ソフト説明、オブジェクト設定	
	第9回	課題2 オブジェクト制作(モノ) Blender	オブジェクト制作	
	第10回	課題2 オブジェクト制作(モノ) Blender	オブジェクト制作、完成、提出	
	第11回	課題3 モーション制作 Blender 講義	全体概要説明、ソフト説明	
	第12回	課題3 モーション制作 Blender 講義「移動」	ソフト説明、モーション制作	
	第13回	課題3 モーション制作 Blender 講義「パーティクル」	ソフト説明、モーション制作	
	第14回	課題3 モーション制作 Blender	モーション制作	
	第15回	課題3 モーション制作 Blender	モーション作成、完成、提出	
後期	第16回	課題4 キャラクター制作(7頭身) ZBlush	全体概要説明、ソフト説明	
	第17回	課題4 キャラクター制作(7頭身) ZBlush	キャラクター設定、作成	
	第18回	課題4 キャラクター制作(7頭身) ZBlush	キャラクター作成	
	第19回	課題4 キャラクター制作(7頭身) ZBlush	キャラクター作成	
	第20回	課題4 キャラクター制作(7頭身) ZBlush	キャラクター作成	
	第21回	課題4 キャラクター制作(7頭身) ZBlush	キャラクター作成、完成、提出	
	第22回	課題5 モーション制作(7頭身) Blender	全体概要説明、ソフト説明	
	第23回	課題5 モーション制作(7頭身) Blender 講義「ボーン」	ボーン設定	
	第24回	課題5 モーション制作(7頭身) Blender 講義「モーション」	モーション制作	
	第25回	課題5 モーション制作(7頭身) Blender講義「アニメーション」	アニメーション制作	
	第26回	課題5 モーション制作(7頭身) Blender	アニメーション制作、完成、提出	
	第27回	3D ソフトに触れてみる iclonе	ソフト説明、制作	
	第28回	3D ソフトに触れてみる iclonе	制作	
	第29回	3D ソフトに触れてみる Perception Nuеron	ソフト説明、モーション制作	
	第30回	3D ソフトに触れてみる Perception Nuеron	制作	

2020年度 講義概要

科目名	専門実践演習Ⅲ	年次：2年次通年	
担当教員	吉岡 聡	時間数：120時間	
授業概要	コンシューマゲームジャンルをテーマに商業ベースのクオリティについて授業します。 課題制作の中で、より自作のクオリティを上げるテクニックについて学んでいきます。 ゲームに動画作成は切り離せないのでアニメーション作成についても挑戦していただきます。		
到達目標	ゲーム企業における商業レベルのクオリティに作品の内容・技術を引き上げる。		
評価方法・基準	課題作品の提出率・取り組み姿勢・作品レベルを総合的に評価。 個々の作品の表現力・独自性・技術力を基準に評価。		
テキスト	担当講師が適時配布。		
参考文献	その都度、本人が必要とする参考資料など持参。		
使用ソフト	PhotoShop（推奨）・クリスタ・illustrator 適時必要なアプリケーション		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	授業ガイダンス		
	第2回	課題1: 仮想ゲームの会話用キャラ2体	キャラクターラフ	
	第3回	↓	構成ラフのチェック	
	第4回	↓		
	第5回	↓		
	第6回	↓	仕上げ・提出	
	第7回	課題2: 仮想ゲーム背景制作(UIデザイン含む)	背景ラフ・構成ラフ	
	第8回	↓	ラフチェック	
	第9回	↓		
	第10回	↓		
	第11回	↓	内容チェック	
	第12回	↓		
	第13回	↓		
	第14回	↓	仕上げ・提出	
	第15回	課題3: ピクセルアート	仕上げ・提出	
後期	第16回	課題4: モーショングラフィックス	構想・ラフ	
	第17回	↓		
	第18回	↓	内容チェック	
	第19回	↓	仕上げ・提出	
	第20回	課題5: ゲームメインビジュアル(ロゴデザイン含)	構想・ラフ	
	第21回	↓		
	第22回	↓	ラフチェック	
	第23回	↓		
	第24回	↓		
	第25回	↓	中間チェック	
	第26回	↓		
	第27回	↓		
	第28回	↓		
	第29回	↓		
	第30回	総括	仕上げ・提出	

2020年度 講義概要

科目名	専門実践演習Ⅲ	年次：2年次通年	
担当教員	足立 志帆	時間数：120時間	
授業概要	webの環境・言語・構造・トレンド・インターネットの各種サービスなどの知識を深め、webのデザイン及び構築を学びます。webのデザイン及び構築を座学・実習・オリエンテーション・プレストを行い、グループワークをベースに授業を行います。		
到達目標	webの制作・運用が出来るデザイナー・ディレクターの育成		
評価方法・基準	1.授業への集中度・アイデア・積極性・提出物のクオリティを総合的に評価 2.課題の100%提出・提出期限の遵守[必須] 3.70%以上の出席率[必須]		
テキスト	適宜配布		
参考文献	随時		
使用ソフト	使使用エディター：Atom その他使用ソフト：photoshop / illustrator/ adobe XD		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	web・インターネットの基礎知識	全体概要説明、講義	
	第2回	課題1 Webサイトデザイン制作	参考資料収集・デザイン草案	
	第3回	課題1 Webサイトデザイン制作	デザイン作成	
	第4回	課題1 Webサイトデザイン制作	デザイン作成	
	第5回	課題1講評・htmlの基礎知識	課題1の講評・講義	
	第6回	課題2 ECサイトデザイン制作	サイト構造設計	
	第7回	課題2 ECサイトデザイン制作	参考資料収集・デザイン草案	
	第8回	課題2 ECサイトデザイン制作	デザイン作成	
	第9回	課題2 ECサイトデザイン制作	デザイン作成	
	第10回	課題2 講評・UIの基礎知識	課題2の講評・講義	
	第11回	課題3 Webサイトトレース	トレースデザイン	
	第12回	課題3 Webサイトトレース	トレースデザイン	
	第13回	課題4 Webサイト制作(グループワーク)		
	第14回	課題4 Webサイト制作(グループワーク)		
	第15回	課題4 Webサイト制作(グループワーク)		
後期	第16回	htmlの基礎講座・コーディング基礎知識	課題確認・講義	
	第17回	コーディング実習1		
	第18回	コーディング実習2		
	第19回	コーディング実習2		
	第20回	課題5 Webサイトデータ作成	HTML作成	
	第21回	課題5 Webサイトデータ作成	HTML作成・CSS作成	
	第22回	課題5 Webサイトデータ作成	データ確認・修正	
	第23回	課題6 Webサイト作成	デザイン作成	
	第24回	課題6 Webサイト作成	デザイン作成	
	第25回	課題6 Webサイト作成	HTML作成・CSS作成	
	第26回	課題6 Webサイト作成	HTML作成・CSS作成	
	第27回	課題6 Webサイト作成	データ確認・修正	
	第28回	Webデザインの構築(自由課題)		
	第29回	Webデザインの構築(自由課題)		
	第30回	Webデザインの構築(自由課題)		

2020年度 講義概要

科目名	専門実践演習Ⅲ	年次 : 2年次通年	
担当教員	中島 麦	時間数 : 120時間	
授業概要	専門実践演習Ⅲは、クリエイターとして生きていく為の力を実践を通して身につける演習授業となる。 絵が上手い下手ということだけでなく「どのように自分を表現するか」「他者にどのように伝えるか」ということが活動していくうえで重要になってくる。 主に絵具等を使った制作と作品発表を通してこれからの表現者を目指す。		
到達目標	多様な発想や実践経験を通して、表現者としての広い視野を得る。		
評価方法・基準	・授業に取り組む態度・姿勢、課題作品の完成度と展開力により評価し、総合計60点以上を合格とする。 ・評価の比率は、態度・姿勢40%、課題作品60%を基準とする。		
テキスト	適時配布		
参考文献	適時配布		
使用ソフト			

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	イントロダクション	スケジュール、概要説明/アトリエ見学	
	第2回	自らの言葉で語る。①	伝えることを知る/好きな事を熱くプレゼンする。	
	第3回	自らの言葉で語る。②	伝えることを知る自作を熱くプレゼンする。	
	第4回	* 校外へ。美術館	見識を広げる、未知との遭遇①	
	第5回	制作①	偶然を生かした表現/B3程度×2/アクリル系絵具使用	
	第6回	↓	自己の感覚を開放する	
	第7回	↓		
	第8回	↓		
	第9回	作品制作②	unkwoun asia出展に向けての制作	
	第10回	↓	企画コンセプト、構成、戦略プロモーションを考える	
	第11回	* 校外学習/ART OSAKA	見識を広げる、アート作品の価格について	
	第12回	作品制作②		
	第13回	↓		
	第14回	↓	* 夏期休暇中も制作	
	第15回	↓	* 出展作品選抜	
後期	第16回	↓		
	第17回	↓		
	第18回	unkwoun asia 出展	unkwoun asia 開催/朝から搬入展示	
	第19回	出展作品ほか、作品プレゼン		
	第20回	作品制作③/企画展に向けて	企画会議、プレゼン	
	第21回	↓		
	第22回	↓		
	第23回	↓		
	第24回	↓		
	第25回	↓		
	第26回	* 校外学習		
	第27回	↓		
	第28回	↓		
	第29回	↓		
	第30回	↓		

2020年度 講義概要

科目名	専門実践演習Ⅲ	年次：2年次通年	
担当教員	和塚 信太郎	時間数：120時間	
授業概要	・スマホ、ブラウザ向けのゲーム制作に活用できる技術や技法の習得を目指す授業です。 ・キャラクターデザインができることは大前提で、そこから商業向きの仕上げやブラッシュアップがメインになっていきます。 ・並行してLive2Dについても触れます。		
到達目標	・「あなたの絵にならお金が払える」って言ってもらえそうなイラストを仕上げられるようになること		
評価方法・基準	・締め切り順守と商業レベルで使えるような絵を描くための努力をしているか		
テキスト	担当講師が適宜配布するほか、JPGやPDFなどデータ形式で配布することもあります。		
参考文献			
使用ソフト	クリスタ フォトショ Live2D（ラフや線画をアナログで描く人は各自で用意する）		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	課題1 立ち絵イラスト制作 講義	全体概要説明 塗りについての考察	
	第2回	課題1 立ち絵イラスト制作 講義「線画と塗り」	線画と塗りの組み合わせの話 ラフ進行	
	第3回	課題1 立ち絵イラスト制作	立ち絵制作	
	第4回	課題1 立ち絵イラスト制作	立ち絵制作	
	第5回	課題1 立ち絵イラスト制作 完成 提出	立ち絵制作 完成 提出	
	第6回	課題1 立ち絵イラスト制作 講義	感想 指摘 批評 雑談 次回の課題についてなど	
	第7回	課題2 イラスト制作 講義		
	第8回	課題2 イラスト制作 講義		
	第9回	課題2 イラスト制作		
	第10回	課題2 イラスト制作		
	第11回	課題2 イラスト制作		
	第12回	課題2 イラスト制作		
	第13回	課題2 イラスト制作		
	第14回	課題2 イラスト制作 課題提出	イラスト制作 完成 提出	
	第15回	課題2 イラスト制作 講義	感想 指摘 批評 雑談 次回の課題についてなど	
後期	第16回	課題3 立ち絵をLive2Dで動かすための絵 講義	概要説明	
	第17回	課題3 立ち絵をLive2Dで動かすための絵		
	第18回	課題3 立ち絵をLive2Dで動かすための絵		
	第19回	課題3 立ち絵をLive2Dで動かすための絵 提出	完成 提出	
	第20回	課題4 立ち絵をLive2Dで動かす	Live2Dを使ってみよう	
	第21回	課題4 立ち絵をLive2Dで動かす		
	第22回	課題4 立ち絵をLive2Dで動かす 提出		
	第23回	課題5 イラストブラッシュアップ 講義	課題説明	
	第24回	課題5 イラストブラッシュアップ		
	第25回	課題5 イラストブラッシュアップ		
	第26回	課題5 イラストブラッシュアップ		
	第27回	課題5 イラストブラッシュアップ		
	第28回	課題5 イラストブラッシュアップ		
	第29回	課題5 イラストブラッシュアップ 完成 提出		
	第30回	課題5 イラストブラッシュアップ 講義	感想 総括	