

ビジュアルクリエイター学科
イラストレーション専攻
1年
2014年度 講義概要

平成26年度 講義概要

科目名 デッサン

担当教員/中島 麦

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>物を見る(観察する)、かんじる・かんがえる(分析・構想する)、あらわす(表現する)</p> <p>という創作者としての内なる基本を学びます。</p> <p>具体的には、様々なモチーフ(人物、静物、風景など)を目で見て観察し、頭で考え分析・構想し、手によって描き・表現するといったそれら繰り返しの中で、自分の中の循環を高める授業です。</p>
評価基準	<p>出席率、作品提出率、提出された作品のレベルを総合評価します。</p> <p>作品のレベルは、物を観察する力・分析構想する力、描写表現する力を基準に評価します。</p>
テキスト: 参考文献:	<p>関係資料は授業時に配付します。</p>

カリキュラム・タイムスケジュール

前 期	4月	物の見方の約束、素材の使い方の約束
	5月	形態の把握(長さの比率、傾斜の計測法)・絵を描く基礎トレーニング 透視図法、幾何学形を描くなど
	6月	明暗の把握(光りと影・陰、調子を見る・知る)(点、線、面の考え方) 幾何学形を描くなど
	7月	形態と明暗の把握(総合) 幾何学形を描くなど
	8月	夏期休暇
	9月	材質の把握(材質を描き分ける) 静物画を中心として
後 期	10月	奥行き、空間の把握(遠近を描き分ける、空気遠近法) 色彩の把握(水彩、ガッシュ) 静物画と風景画
	11月	動勢の把握(動きを捉える) 人物、動物クロッキーを中心として
	12月	瞬間のセルフポートレート
	1月	瞬間のセルフポートレート
	2月	瞬間のセルフポートレート

平成26年度 講義概要

科目名 色彩・造形演習

担当教員 三村逸子・川勝五大

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>全てのモノには色があります。色彩を体系的に学ぶ中で、日常世界の中での使い方も含めたその役割・機能を演習形式で学びます。</p> <p>全てのモノには素材があります。</p> <p>様々な素材に触れ、日常世界の中での使い方も含めた造形感覚の向上を、演習形式で学びます。</p>
評価基準	<p>出席率、作品提出率、筆記テスト、提出された作品のレベルを総合評価します。</p> <p>作品のレベルは、造形としての美しさ、配色の美しさ、素材に基づいた機能性、構成力などの造形感覚を基準に評価します。</p>
<p>テキスト： 関係資料は授業時に配付します。</p> <p>参考文献：</p>	

カリキュラム・タイムスケジュール

前期	4月	色彩の基礎理論と演習①	<p>色の概念と物理的特性・色の知覚と目の構造 色彩三属性と色彩体系(カラーシステム) 画材の基本的な使用方法</p>
	5月	色彩の基礎理論と演習②	<p>混色(加法混色・減法混色) 色彩心理(色の機能とイメージ、錯視、対比と同化)</p>
	6月	色彩の基礎理論と応用演習①	<p>色彩調和と配色(基本技法・配色用語・一般原理) 色彩の心理的效果 色彩構成の基本</p>
	7月	色彩の基礎理論と応用演習② 筆記試験	<p>配色計画とその種類・技法 配色計画から実践へ</p>
	8月		<p>色彩調査(生活の中における色彩)</p>
	9月	最終課題(上記の統合的課題)	<p>日常世界での色彩の役割とその機能 事前調査～分析～設計～提案～制作</p>
後期	10月	素材の理論と演習 描画素材(絵の具と支持体)	
	11月	物質的素材からの基礎造形①(紙・粘土) 物質的素材からの基礎造形②(木・樹脂)	
	12月	物質的素材からの応用的造形	
	1月	物質的素材と非物質的素材の統合～アイデアから作品へ～	
	2月	・インタラクティブな作品制作(作品計画～素材選択～造形～作品化)	

平成26年度 講義概要

科目名 コンピュータ演習

担当教員 島 直哉

授業の解説と評価基準

授業の解説	Windowsコンピュータの基本操作と2次元グラフィックソフトウェアAdobe Illustrator及びPhotoshopのオペレーション習得と、イラストレーションの作成、画像処理、DTPLレイアウトの基本を理解する。
評価基準	<ul style="list-style-type: none">・ソフトウェアの特徴を理解し、用途や目的に合わせて効率よく作業できる事・出席率(70%以上)・作品提出率(100%)・アイデア、完成度
テキスト:オリジナルテキスト 参考文献:アプリケーション関連書籍 使用ソフト:Adobe Illustrator. Adobe Photoshop	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月	ソフトウェアの概要説明、基本操作の練習
	5月	Illustrator練習 練習課題1
	6月	練習課題2
	7月	練習課題3 課題制作:下絵を使用したトレース(キャラクター制作)
	8月	(夏季休暇)
	9月	課題制作:オリジナルワッペン図案制作 合評
後 期	10月	Photoshopの概要説明、基本操作の練習 練習課題1
	11月	練習課題2 課題制作:ポスター/クーポン/チラシ制作
	12月	進級課題制作開始
	1月	(冬期休暇)
	2月	合評

科目名 プランニング実習(前期)

担当教員 吉坂 峰子

授業の解説と評価基準

授業の解説	ものづくりの種は「アイデア」です。たくさんアイデアから、テーマ～企画(コンセプト)に基づき、展開方法～情報・資料の収集～材料の整理～制作に関する一連の流れを、実習を通して確認します。自分の伝えたいことがうまく伝わるように構成していくための力を養います。また、出版物や映像などで、基礎知識や情報収集の仕方を学びます。専門用語・著作権についても学習します。グループ企画として「キャンドルナイト2014」(茶屋町エリア)野外アートイベントに参加します。
評価基準	理解度・課題への取り組み。課題提出率。 前期試験
<p>テキスト：「はじめての著作権講座」(著作権情報センター)他、必要な資料は、適宜配付します。 参考資料： 出版物・印刷物・映像作品・絵本など 使用ソフト：</p>	

カリキュラム・タイムスケジュールの概略

前期	4月	企画/編集することを学ぶ(アイデアを出す…100のアイデア)●自己紹介ゲーム ※参考資料をもとに説明・解説…プレスト・グループワーク グループ企画「キャンドルナイト」の趣旨説明
	5月	◎ワーク1…展示物をテーマに描く・作る(民族学博物館見学)
	6月	◎ワーク2…テーマを決めてコラージュによる編集…雑誌のコラージュ ●グループ企画制作「キャンドルナイト」アート参加…企画・制作
	7月	◎著作権・個人情報保護について～課題小テスト～ ●グループ企画制作「キャンドルナイト」アート参加…イベント参加
	8月	◎ワーク3「空間を自分色に変える」(小空間アート)…アイデア～ラフ…テーマ～コンセプト～制作 中身の確認・資料の整理
	9月	◎ワーク3(続き)「空間を自分色に変える」…合評 ※11月頃、展示予定 ■前期試験
		(夏期休暇)
後期	10月	
	11月	
	12月	
	1月	
	2月	
		(冬期休暇)

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>物を創作するには、誰もが思い付かないような新鮮な発想が必要です。また結果としてその発想を他者にうまく表現し伝えることが重要です。</p> <p>個人制作・グループ制作を反復する中で、私自身の発想と他者の発想との差異を考え、私自身の発想の領域を拡大してゆきます。私自身の発想表現を他者が如何にとらえたかという伝達の領域まで知る事が大切です。</p> <p>発想から表現、表現から伝達という基本プロセスを学ぶ授業です。</p>
評価基準	<p>出席率、作品提出率、発表された作品のレベルを総合評価します。</p> <p>発表作品のレベルは、発想が新鮮で独自性に富んでいるか、またその発想をうまく他者に伝えたかを基準に評価します。</p>
<p>テキスト：関係資料は授業時に配付します。</p> <p>参考文献：</p>	

カリキュラム・タイムスケジュール

前 期	<p>4月</p> <p>5月</p> <p>6月</p> <p>7月</p> <p>8月</p> <p>9月</p>
後 期	<p>10月 発想から表現への演習1(複眼的思考表現…固定概念の打破、異なる表現方法を知る)</p> <p>発想から表現への演習2(言葉とイメージの関係を解体…言葉からの展開によるイメージの変化を知る)</p> <p>発想から表現への演習3(アイデアラッシュ…アイデアの中から自己判断による取捨選択を知る)</p> <p>11月 発想から表現への演習4(フィールドワーク、擬人法…グループ制作のプロセスの意味を知る)</p> <p>発想から表現への演習5(異なる感覚からの発想転換…抽象的なものを作品化する事を知る)</p> <p>12月 発想から表現への演習6(ディペイズマン…意味の置換すること、アイデアから表現へとつなげる事を知る)</p> <p>発想法について(K J法、ブレンストーミング法、ゴードン法などを軸にした発想法)</p> <p>発想から表現への演習7(シュミレーションイズム…グループ制作のプロセスの意味、アイデアから表現、作品化する事を知る)</p> <p>1月 夏期休暇</p> <p>2月 発想から表現への演習7(シュミレーションイズム…グループ制作のプロセスの意味、アイデアから表現、作品化する事を知る)</p>

平成 26年度 講義概要

科目名 ビジュアルデザイン

担当教員 カズ オオモリ

授業の解説と基準

授業の解説	視覚伝達に必要な表現技法を学ぶ。 点、線、面、色彩構成、コラージュなど、実習を行う事により、スキルやメソッドの上達を目指し、現場に必要な力をつける。
評価基準	受講態度、出席、課題のクオリティを評価の基準とする。
テキスト： 参考文献： 講師による演習を基本とし、内容により適切な資料を配布する。 使用ソフト：	

カリキュラム・タイムスケジュールの概略

前期	4月 ●課題：点、線の制作 5月 ●課題：面、カラー平面構成の制作 6月 ●課題：面、(平面構成)コラージュの制作 7月 ●課題：シズル感の制作 8月 (夏期休暇) *資料集め 9月 ●課題：タイポグラフィ／ロゴの制作
後期	10月 ●課題：グラフィックデザインの制作 11月 ●課題：タンブラーの制作 12月 ●課題：グリーティングカードの制作 1月 ●課題：進級課題／マイ・フェバリットの制作 2月

平成26年度 講義概要

科目名 平面表現実習<前期>

担当教員 ワクイアキラ

授業の解説と評価基準

使用教室…305教室

授業の解説	絵の具などを使って描く方法だけではなく、違った素材を使って平面的な表現を行う事で、描く表現の可能性を探り、独自の表現技法を見つけるきっかけことについて考える授業とする。
評価基準	1:コンセプトとアイデアのバランス 2:課題の取り組み姿勢と提出課題の締め切り 3:独創性と表現技術力 4:欠席と遅刻の有無
テキスト: 参考資料: 使用ソフト:	

カリキュラム・タイムスケジュールの概略

前期	4月 「課題1」紙を使った平面表現 ↓ 5月 「課題2」偶然性を使った平面表現 ↓ 6月 「課題3」バリエーションを生む平面表現 ↓ 7月 「課題3」バリエーションを生む平面表現 ↓ 8月 (夏期休暇) ↓ 9月 「課題4」半立表現
後期	10月 11月 12月 1月 (冬期休暇) 2月

科目名 立体表現実習〈後期〉

担当教員 ワクイアキラ

授業の解説と評価基準

授業の解説	基礎的な素材を使用して作品制作を行ないながら素材の特性を体感し、自らのイメージを立体的に表現する基礎的な技術力を養う。
評価基準	1: コンセプトとアイデアのバランス 2: 課題の取り組み姿勢と提出課題の締め切り 3: 独創性と表現技術力 4: 欠席と遅刻の有無
テキスト: 参考資料: 使用ソフト:	

カリキュラム・タイムスケジュールの概略

前期	4月 5月 6月 7月 8月 (夏期休暇) 9月
後期	10月 【課題1】 針金の立体造形／制作 ↓ 11月 【課題2】 平面と立体の組み合わせの表現／構想、下絵作成 ↓ 12月 1月 (冬期休暇) ↓ 2月 【課題3】 オリジナルキャラの造形／心材の削り出し

平成26年度 講義概要

科目名 デジタル表現実習 I (後期)

担当教員 いのもとまさひろ

授業の解説と評価基準

授業の解説	ペンタブレット・Photoshop・Illustratorを使用し、デジタルで描くイラストレーションの一連の作業の実習・習得。表現方法による、アプリケーションの使い方、使い分け、およびその習得。2Dによる立体的なイラストレーションの、制作。立体的に描く、知識の習得。
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・学んだ事柄を、作品へ反映させようとする姿勢。 ・応用・感性・技術向上の姿勢、成果。 ・課題の提出。 ・授業の出席。学び・制作に対する姿勢。
<p>テキスト： 授業内容に応じて、PDF形式にて配布。</p> <p>参考資料：</p> <p>使用ソフト： Photoshop・Illustrator</p>	

カリキュラム・タイムスケジュールの概略

前期	<p>4月</p> <p>5月</p> <p>6月</p> <p>7月</p> <p>8月 (夏期休暇)</p> <p>9月</p>
後期	<p>10月 ●Illustratorを使い平面的なイラストの制作-01</p> <p>●Illustratorを使い平面的なイラストの制作-02</p> <p>11月 ●Photoshopを使い2Dによる立体的な着色-01</p> <p>12月 ●Photoshopを使い2Dによる立体的な-02 オリジナルキャラクターイラストレーションの制作 (立体表現実習の授業とコラボ授業)</p> <p>1月 (冬期休暇)</p> <p>2月 ●雑誌の本文カットイラストレーション制作 ～記事を多角的に捉え、表イラスト</p>

平成26年度 講義概要

科目名 イラスト・絵本表現実習 (前期)

担当教員 吉坂 峰子

授業の解説と評価基準

授業の解説	この授業ではイラストレーターや絵本作家とはどのような仕事なのかを理解した上で仕事としてやっていくために大切な考え方や表現を学ぶ。また、本の基礎知識とともに、1枚のイラストレーションと絵本の違いも学ぶ。 さらに、校外やゲスト講師を招いた講義も効果的に行う。
評価基準	①提出物の完成度 ②作家としての意識と意欲・出席状況 上記内容を総合的に評価を行う
テキスト：プリント等の配布・解説 参考資料：出版物・印刷物・映像作品・絵本など 使用ソフト：なし	

カリキュラム・タイムスケジュールの概略

前期	4月	オリエンテーション(五感を使ってアンケートに答える)※グループワーク ◇イラストレーションの仕事について ※イラストレーターと絵本作家の違い	
	5月	●イラストレーション実習課題 ↓①言葉から連想して描く	
	6月	↓②文章から連想して描く(昔話より) ◇絵本の仕事について	
	7月	●絵本の実習課題 …コラージュ絵本(色紙「トータルカラー」のみ使用) ↓絵とことばの役割 (※ボローニャコンペの紹介)	
	8月		(夏期休暇)
	9月	↓コラージュ絵本の仕上げ・合評	
後期	10月		
	11月		
	12月		(冬期休暇)
	1月		
	2月		

ビジュアルクリエイター学科
イラストレーション専攻
2年
2014年度 講義概要

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>作品制作をする場合、対象の構造を踏まえ動作・動勢を瞬時に把握する能力と</p> <p>継続して対象を見る観察力が必要です。</p> <p>描く中で対象の本質に迫り、自由に作画できる描写力を養います。</p>
評価基準	<p>出席率、作品提出率、提出された作品のレベルを総合評価します。</p> <p>作品のレベルは、「対象の構造を踏まえ動作・動勢(動的・静的)がうまくとらえられているか」、</p> <p>継続して描く中で対象の本質までとらえたか」を基準に評価します。</p>
<p>テキスト： 関係資料は授業時に配付します。</p>	

カリキュラム・タイムスケジュール

前 期	4月	基礎 トレ ー ニ ン グ か ら 応 用 へ	夏期休暇	<p>●人物画を中心に様々な基礎トレーニング</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.右脳トレーニング…感覚を磨く 2.線の強弱のコントロール 3.大きさスペースを目で測る…感覚を磨く 4.線を目で追う…感覚を磨く 5.記憶で描く…感覚を磨く、記憶で似顔絵を描く、隠した静物を記憶で描く 6.画材を変えて描く 7.パースペクティブ基礎…遠近法と透視図法 8.街の風景のスケッチ(水彩で描く、色彩表現) 9.人体測定 10.骨格、筋肉の仕組みとプロポーション 11.シルエットで描く、ブロックで描く、プランクで描く、袋で描く、ガイドラインにはめ込む 12.視点の変化(仰観と俯瞰) 13.友人を描く 14.人体・全身の特殊なアングルとその連なり 15.動くものを捉える 16.衣服の表現 17.ヌードクロッキー 18.西洋・東洋の巨匠の線をまねる 19.drawing bookの制作
	5月			
	6月			
	7月			
	8月			
	9月			
後 期	10月	セル フ ポ ー ト レ イ ト		<p>●フォトリアリズムによる拡大された自画像</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.客観視 2.写真と絵画 4.ハード・ソフトフォーカス 3.光と陰影 5.質感表現
	11月			
	12月			
	1月			
	2月			

平成26年度 講義概要

科目名 **クリエイター研究〈通年〉**

担当教員 **西野昌克**

授業の解説と評価基準

授業の解説	クリエイターとしての社会における役割・活動方法・発信方法・自己マネジメント等を学ぶと共に、社会の中でのプロフェッショナルとしての在り方（姿勢）を学びます。
評価基準	定期試験30% 授業内レポート30% 課題提出・授業内発表30% 授業への取り組み10%
テキスト： 適時配布します。 参考資料： 美術史・デザイン史では作品画像をプロジェクターで見せます。 使用ソフト： 特になし。	

カリキュラム・タイムスケジュールの概略

前期	4月 ①【オリエンテーション】他人紹介「相手を知る・紹介する」+年間授業の進め方 ②【ライフマネジメント1】幸福論—ブータン王国に学ぶ GDPとGNH～幸せについて考えてみる。 ③【ライフマネジメント2】仕事論—様々なクリエイターの職業意識。クリエイターの生きがいと社会的役割 ④【ライフマネジメント3】新聞拾い読みによる世界情勢及び社会を読み解く。 5月 ⑤【ライフマネジメント4】新聞拾い読みによる世界情勢及び社会を読み解く。 ⑥【西洋美術史1】原始美術～印象派まで ⑦【西洋美術史2】印象派～現代まで 6月 ⑧【デザイン史】産業革命～コンピューターまで ⑨【日本美術史1】淋派～神坂雪佳～伊藤若冲～浮世絵 ⑩【中間試験】これまでのまとめ+新聞拾い読みによる世界情勢及び社会を読み解く。 7月 ⑪【フィールドワーク1】美術館へ行こう1 資料となるチラシ集め ⑫【アートマネジメント1】額縁屋さんで講義。額の演出、注文、買い方について。
	8月 (夏期休暇)
	9月 ⑬【アートマネジメント2】展覧会の作り方 主催・後援・協賛・協力の意味。ギャラリーとは何か？ ⑭【アートマネジメント3】絵の買い方、売り方、アートマーケットについて ⑮【アートマネジメント4】コレクターって何？「ハープ&ドロシー(DVD)」を観て。 ⑯予備授業
後期	10月 ⑰【アートマネジメント5】尊敬する(好きな)アーティストの展覧会を企画してみよう。 ⑱【アートマネジメント5】//A4フライヤーの制作 ⑲【アートマネジメント5】//A4フライヤーの制作 ⑳【アートマネジメント5】//A4フライヤーのプレゼンテーション 11月 ㉑【アートと社会1】「地域活性化とアート」について 瀬戸内国際芸術祭、六甲ミーツアートなど ㉒【アートと社会2】「福祉とアートについて」 アールブリュットって何？ アートセラピーって何？ ㉓【アートと社会3】アーティストのグローバリズムとは何か？ 海外で活躍する日本人アーティストたち ㉔【現代美術演習1】パロディーとは何か？ 既製品をパロディー化してみよう。 12月 ㉕【現代美術演習2】コラージュ表現による「襖絵」の制作。 ㉖【現代美術演習3】町歩きのゲージツ1「トマソンって何？」前週に説明～撮影(宿題) ㉗【現代美術演習4】町歩きゲージツ2「VOWって何？」前週に説明～撮影(宿題) ㉘【ライフマネジメント5】新聞拾い読みによる世界情勢及び社会を読み解く。
	1月 (冬期休暇)
	2月 ㉙【ライフマネジメント6】新聞拾い読みによる世界情勢及び社会を読み解く。 ㉚【期末試験】これまでのまとめ ㉛【フィールドワーク2】美術館へ行こう2 ㉜予備授業

科目名 デジタル表現実習Ⅱ〈通年〉

担当教員 涌井 晃

授業の解説と評価基準

授業の解説	主にillustrator、Photoshop、sculptrisの3つのアプリケーションを用いて、平面的な表現や、立体的な表現を行い、デジタルイラストレーションの制作行程を学ぶ。またソフトの組み合わせだけでなく、写真素材やアナログ素材を加えて行く事で、独自の表現を探することを目的とする。
評価基準	1:アプリケーションの基本的な扱い。 2:課題の取り組み姿勢と提出課題の締め切り。 3:独創性と表現技術力 4:欠席と遅刻の有無
テキスト: ■ アプリケーション:illustrator、Photoshop、sculptris (フリーダウンロード可能) 参考資料: 使用ソフト: ■ 参考文献:カリキュラムに応じた書籍やプリントを使用する	

カリキュラム・タイムスケジュールの概略

前期	4月	デジタルイラスト 1 (illustrator と photoshop)	●写真コラージュと線画トレース
	5月	デジタルイラスト 2 (photoshop と sculptris)	●3D 技術を用いたデジタル表現
	6月		
	7月	デジタルイラスト 3 (illustrator と photoshop)	●疑似プロジェクションマッピング
	8月	(夏期休暇)	
	9月		
後期	10月	デジタルイラスト 4 (illustrator と photoshop)	●オブジェ (立体) とデジタル表現
	11月	デジタルイラスト 5 (photoshop と sculptris)	●リアルな質感とデジタル表現
	12月	(冬期休暇)	
	1月	デジタルイラスト 6	●オリジナルのデジタル作品制作
	2月		

平成26年度 講義概要

科目名 キャラクターイラスト〈通年〉

担当教員 いのもとまさひろ

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>キャラクターイラストの役割、表現、技術を考え、制作する。 制作にあたって、パソコン(デジタル)・ペンタブレットを使いながら、デジタル制作におけるスキルも得る。 大きな背景・バックボーン無く使用される、キャラクターイラストから、 設定・世界観全てを含んだキャラクター作家としての制作、 そしてビジネスとして、プレゼンしていく力までを学ぶ。</p>
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・学んだ事柄を、作品へ反映させようとする姿勢。 ・応用・感性・技術向上の姿勢、成果。 ・課題の提出。授業の出席。 ・授業態度。学び・制作に対する姿勢。
<p>テキスト： 必要に応じて、プリント配布。 参考資料： 使用ソフト：Photoshop、Illustrator</p>	

カリキュラム・タイムスケジュールの概略

前期	4月	●課題A-頭身・バランスを考える	<p>●最終課題</p> <ul style="list-style-type: none"> ・最終課題に向けての動きをはじめめる。 ・独自のキャラクターを年間通じて育てる。 ・「毎月月末」提出物あり。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> 4月から通常課題(課題A・B…)と 並行して、最終課題に向けての動きも 行います。 </div>
	5月	●課題B-マスコット・キャラクター	
	6月		
	7月	●課題C-シリーズキャラクター制作	
	8月	(夏期休暇)	
	9月	●課題D-スポーツテーマキャラクター	
後期	10月	●課題E-ブックカバー(装丁)の制作	
	11月	●最終課題 ・「キャラクター作家」として、オリジナルキャラクター制作。	
	12月		
	1月	(冬期休暇)	
	2月		

平成26年度 講義概要

科目名 アドバタイジング・デザイン

担当教員 カズ オオモリ

授業の解説と基準

授業の解説	広告デザインを学ぶ事により、イラストレーションとグラフィックの効果的な役割を知る事が出来る。また、産学協同によるプロジェクトを前提に課題の進行を行う。
評価基準	受講態度、出席、課題のクオリティを評価の基準とする。
テキスト： 参考文献： 使用ソフト：	講師による演習を基本とし、内容により適切な資料を配布する。

カリキュラム・タイムスケジュールの概略

前期	4月 ●講義：プロモーションについて *プロジェクターを使用 5月 ●講義+課題：イラストとフォントの関係性を検証。 6月 ●課題：新聞広告 7月 ●課題：ポスター(イベント) 8月(夏期休暇) *リサーチ/広告の収集 9月 ●課題：雑誌広告
後期	10月 ●課題：フライヤー/展覧会 11月 ●課題：サイネージ/モーション・グラフィック 12月 ●課題：次世代広告の提案/グループワーク 1月 ●課題：プロモーション・ツール_1/卒制会場にて配布を想定 2月 ●課題：プロモーション・ツール_2/卒制会場にて配布を想定

平成26年度 講義概要

科目名 エディトリアルデザイン〈通年〉

担当教員 神原 宏一

授業の解説と評価基準

授業の解説	<ul style="list-style-type: none"> ●InDesignと言うソフトを使い、テキスト重視のデザイン媒体(雑誌・書籍・冊子・絵本など)のデザイン制作を行う。 ●エディトリアルデザイン・ブックデザイン・DTPなどの知識の習得 ●文章の内容から受けたイメージをビジュアル化・イラストレーション化する技術の習得 ●エディトリアルデザイン(雑誌・書籍のデザイン制作)の制作プロセス(取材・打ち合わせ～資料収集～企画案の制作・プレゼンテーション～フィニッシュワーク)の実地的な実技制作、またその成果の検証
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ●作品の完成度、作品の提出率、授業の出席率 ●作品コンセプトなどのプレゼンテーション能力、また人とのコミュニケーション能力 ●授業態度、制作に対する姿勢

テキスト： 適時プリント、PDFプリントを配布
 参考資料： 課題内容に適したデザイン関連書籍を回覧します。
 使用ソフト： イラストレーターCC、フォトショップCC、インデザインCC

カリキュラム・タイムスケジュールの概略

前期	4月	<ul style="list-style-type: none"> ・インデザインの操作方法の講義～操作練習 ・エディトリアルデザイン・ブックデザイン・DTPなどの知識についての講義説明 	
	5月	[課題] 挿絵の制作	
	6月	[課題] 情報誌の企画・制作	
	7月	↓	
	8月		(夏期休暇)
	9月	[課題] 自分の紹介のパンフレット(小冊子)の制作	
後期	10月	[課題] ブックデザインの制作	
	11月	↓	
	12月	[課題] 卒業制作 絵本(文字・イラストをレイアウトするなどのフィニッシュワーク)	
	1月		(冬期休暇)
	2月	[課題] オリジナルブックカバーとしおりの制作	

科目名 イラスト表現実習〈通年〉

担当教員 中森康夫

授業の解説と評価基準

授業の解説	この授業では、イラスト表現の幅を広げ、卒業後の方向性を考えた上で外部へ向けてのアプローチ出来る作品を制作していきます。又、イラストレーターとして必要な作品表現力、行動力を身につけてもらいます。 作品表現の幅や作品の見せ方にこだわりをもつ事を目的にイラスト展の見学などを効果的に入れる予定にしています。
評価基準	①提出作品の完成度 ②授業での取組姿勢と意欲・出席状況・マナー 上記内容を総合的に評価を行う
テキスト： プリント等の配布・解説 参考資料： 使用ソフト：	

カリキュラム・タイムスケジュールの概略

前期	4月	●ポスター原画課題 資料収集→イラスト制作 A2ボード×1枚	
	5月	●媒体を選択課題 資料収集→媒体設定→イラスト制作 A4～A3ボード	
	6月	●企業カレンダーイラスト課題(公募制作)	《イラスト展搬入陳列5月23日(金)》 《オペラ見学・作品搬出5月25日(日)》
	7月	資料収集→デザインラフ→イラスト制作 B2ベニアパネル仕上げ	●企画展(展覧会内容・DM制作) 学生主体の展示を予定
	8月	(夏期休暇)	
後期	9月	●企画展作品制作	
	10月		★企画展《11月17日～28日》
	11月	●バナーイラスト課題 A3ボード仕上げ	
	12月	●最終課題作品作業時間 約1年をかけ作品展に向け自分自身の世界観を全面に出した作品を制作してもらいます。構想がかたまった時点でチェックします。基本的には各自課題制作 B1ベニアパネル仕上げ	
	1月	(冬季休暇期間)	
	2月		

平成26年度 講義概要

科目名 絵本表現実習〈通年〉

担当教員 吉坂 峰子

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>絵本で「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。 先にいくつかの製本スタイルを学び、それぞれ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～造本の過程をチェックしながら、 表現の質を高めていく。内容と造本スタイルをうまくマッチングさせながら、表現したいイメージをカタチにする。 グループ展や国内外の発表の場を視野に入れつつ、質の高い作品創りを目指す。</p>
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・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。
<p>テキスト：必要な資料は、各自で収集整理する。 参考資料：出版印刷物・絵本など 使用ソフト：備考：S(スモール)、M(ミディアム)、L(ラージ)</p>	

カリキュラム・タイムスケジュールの概略

前期	<p>4月 ●S作品(課題1～3)…全員共通テーマで3種類の製本を行う。 ～アイデア出し・素材～ラフ～制作→制作開始</p> <p>5月 ↓制作チェック1(内容/素材/仕上がりイメージ)…詳細検討 ↓制作チェック2(途中～仕上げ)…S作品(課題1～3)完成 …合評</p> <p>6月 ●M作品(課題4～5)…選択テーマ～アイデア出し・素材～ラフ～制作→制作開始 ↓制作チェック(内容/造本スタイル/素材/仕上がりイメージ)…詳細検討</p> <p>7月 ※▼後期課題「L作品」のアイデア出し(内容/造本スタイル)</p> <p>8月 ◎宿題「めちゃくちゃアートな絵日記」 (夏期休暇)</p> <p>9月 ↓M作品・仕上げ(途中経過を記録～完成)…M作品(課題4～5)合評 M作品完成→校内展示(10～11月頃に予定)</p>
後期	<p>10月 ●L作品(課題6:アップグレード作品)開始 :アイデア(テーマ/内容/仕上がりラフ)検討…制作準備(検討)…制作</p> <p>11月 ↓制作過程のチェック(素材/内容/仕上がりイメージ/造本スタイルなど)</p> <p>12月 完成に向けてチェック・指導(途中経過を記録～経過報告) (冬期休暇)</p> <p>1月 ◆L作品仕上げ(造本の最終確認)</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>2月 卒業制作展出品作の手直し→卒業制作展出品準備。</p>

ビジュアルクリエイター学科
声優専攻
1年
2014年度 講義概要

科目名 ボイストレーニング I

担当教員 永田 順子

授業の解説と評価基準

授 業 の 解 説	<p>純粹に歌う楽しみを味わいながら、各自が魅力的な声を手に入れることを目指し、基本的な発声のスキルを学ぶ。(トレーニングを重ねることにより、発声に必要な筋力を身につける)</p>
評 価 基 準	<ul style="list-style-type: none"> ・ 出席率 ・ どれだけ声に関する知識を身につけ自分の楽器(声)を把握し、理解しコントロールして歌うスキルを体得したかを総合評価します。
<p>テキスト：授業時に配付します。</p> <p>参考文献：</p> <p>使用ソフト：</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月	発声のための身体の使い方を知る声の仕組みを理解する
	5月	音程の確保
	6月	音程の確保
	7月	ブレンディング (歌っている時に、声区の中の "つなぎめのない移行" をし、音色の違いをあいまいにさせる筋肉の動きを調和させる方法)
	8月	(夏期休暇)
	9月	↓
後 期	10月	舌や唇の使い方
	11月	音量のコントロール
	12月	アタック
	1月	フレーズで歌う(腹式呼吸との連携により、より楽にコントロールする方法をつかむ)
	2月	↓

科目名 ダンスI

担当教員 つかさ瑠美

授業の解説と評価基準

授 業 の 解 説	ジャズダンスエクササイズを習得する事で、腹筋や首筋を鍛え美しい発声の為の身体を作る。又あらゆるジャンルの曲に反応できるリズム感を身につけ感性を磨く事が演技力にもつながります。
評 価 基 準	授業態度 ステップの習得力 表現力
テキスト： 参考文献： 使用ソフト：	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月	ジャズダンスエクササイズを覚える。
	5月	ステップを覚える。
	6月	} ステップとコンビネーションを覚える。
	7月	
	8月	(夏期休暇)
	9月	振り付けを覚えて踊る。
後 期	10月	} 前期で覚えた事をいかし、スローバラードを踊る。
	11月	
	12月	
	1月	
	2月	振り付けを覚えて踊る。

科目名 英語 I

担当教員 David Hall

授業の解説と評価基準

授 業 の 解 説	Early lessons will focus on grammar review, pronunciation, and conversation practice. Later lessons will cover presentation skills and speech-making, including organization, body language, and use of visual aids.
評 価 基 準	Communication ability will be the primary focus. Grammar and vocabulary usage, pronunciation, and organization will also be covered.
テキスト : All materials will be provided by the teacher. 参考文献 : 使用ソフト :	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4 月	Introductions. Basic grammar Review. Conversation practice. Pronunciation training starts.
	5 月	Continued Grammar, Pronunciation and Conversation practice.
	6 月	Continued.
	7 月	Continued.
	8 月	(夏休み休暇)
	9 月	Continued.
後 期	10 月	Begin introduction to speech-making and presentations. Speech organization.
	11 月	Continued. Body language practice.
	12 月	Continued. Intonation and visual aids.
	1 月	Speech practice. Making information speeches.
	2 月	Final Presentations.

科目名：音響技術

担当教員：小松 賢次

授業の解説と評価基準

授業の解説	制作実習授業と連携して映像制作を行い、その中で録音、整音技術ならび編集テクニックを学ぶ。声優として、映像制作に関わる技術習得を目指す。
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・ 通常授業の理解力 ・ 作品の評価 ・ 授業態度
テキスト： プリント作成配布 参考文献： 使用ソフト： Adobe Premiere / Adobe After Effects / Adobe Photoshop / Adobe Illustrator / Office / その他 ※使用教室により変更若しくは不可	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月 オリエンテーション 5月 Adobe Premiere の操作 6月 課題、制作説明 7月 課題制作 I 8月 (夏期休暇) 9月 課題制作 II
後 期	10月 11月 12月 1月 2月

平成 26 年度 講義概要

科目名 日本語表現基礎

担当教員 石原 由理

授業の解説と評価基準

授業 の 解 説	<p>日本語の基礎である文法や語彙を正しく使う意識を養います。</p> <p>書き言葉と話し言葉の違い・敬語の使い分け・慣用表現など、日本語独特の表現の基礎を学びます。</p> <p>漢字や文章を正しく読み、理解する力を育てます。</p> <p>情報や自分の感想・意見を第三者に伝えられる文章表現力を身につけることを目指します。</p>
評 価 基 準	<p>出席率</p> <p>課題の提出率</p> <p>授業に臨む姿勢</p> <p>各テーマや課題への取り組みの積極性</p>
<p>テキスト：随時プリントを配布します。</p> <p>参考文献：国語辞典、類語辞典；その他、必要に応じて随時紹介。</p> <p>使用ソフト：</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月 日本語の特徴をおおまかに理解する。</p> <p>5月 第三者に情報を伝える。状況に応じて表現を使い分ける。</p> <p>6月 日本語の語彙や熟語・読み分けなどについて学ぶ。</p> <p>7月 日本語独特の表現の豊かさを知る。表現の幅を広げる。</p> <p>8月 (夏期休暇)</p> <p>9月 様々な日本語の表現を学ぶ。自分の考えを述べる。</p>
後 期	<p>10月</p> <p>11月</p> <p>12月</p> <p>1月</p> <p>2月</p>

2014年度 講義概要

科目名: 映像制作

担当教員: 小松 賢次

授業の解説と評価基準

授業 の 解説	映像制作の基礎を学び、映像制作の実践的な課題に挑戦し、映像作品が出来るまでの工程を実際に体験する事で、自身の表現力をより豊かにする事がこの授業の目標です。
評価 基準	課題提出、完成度、授業態度、出席率から総合的に評価します。
テキスト： 参考文献： 使用ソフト：Adobe Premiere / Adobe After Effects/ Adobe Photoshop / Adobe Illustrator / Office / その他 ※使用教室により変更若しくは不可	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月 5月 6月 7月 8月 (夏期休暇) 9月
後 期	10月 ガイダンス・構想・インスパイア論・制作過程の着眼点 11月 映像制作1 計画 12月 映像制作1 発表 1月 映像制作2 計画 2月 映像制作2 発表

平成 26 年度 講義概要

科目名 ナレーション実習 1

担当教員 山本恵子

授業の解説と評価基準

授業の解説	声優やナレーター、DJ 等、言葉を使う仕事をする上で大切なく発声・滑舌・共通語のアクセントの3つを中心に、しっかりとした基礎作りをする。その上で文章の把握力や表現力、伝える力を培い、聞く人に伝わるナレーションの習得を目指す。
評価基準	出席率、授業に対する積極さ・熱心さ、ナレーションレベルを総合的評価します。 ナレーションレベルとは発声・滑舌・アクセント力等の基礎力と、文章の理解力・表現力等を合わせて評価します。
テキスト：「声を出して読む日本語の本」 他に授業時にプリント配布 参考文献： 使用ソフト：	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月	共通語アクセントの理解と練習。発声・滑舌練習。 基礎練習（アクセント・発声・滑舌）は1年を通して行なう。
	5月	同上
	6月	同上
	7月	文章把握と表現練習。お知らせ文や告知 CM 等、短い文章を使つての練習。
	8月	（夏期休暇）
	9月	文章の組み立てを考え、お知らせ文やラジオ CM 原稿を作る。
後 期	10月	ラジオ CM の制作。 BGM の選曲なども行なう。
	11月	朗読練習。童話や絵本。
	12月	映像に合わせたナレーション練習。
	1月	朗読劇・作品制作。 数人でグループとなり、協力して作品を制作。
	2月	同上

科目名 アテレコ実習 I

担当教員 加藤くみ子

授業の解説と評価基準

授 業 の 解 説	<p>声で表現する事の基本を学ぶ</p> <p>映像だけでなく様々な作品を通して、その内容や制作者の意図を把握し、それをどう伝えるのか考え、イメージし、声による豊かな感情表現を目指す。</p>
評 価 基 準	<p>出席率。課題に取り組む姿勢。音声表現のレベルを総合評価する。</p> <p>音声表現のレベルは発声・滑舌・アクセント等の基礎修得度。</p> <p>作品内容を理解する力。イメージする力。表現する力を基準に評価する。</p>
<p>テキスト：関係資料は授業時に配布します。</p> <p>参考文献：</p> <p>使用ソフト：当校学生のアニメーション作品他。</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月 自然で力強い発声ができるようになるための練習。 滑舌などのトレーニング。</p> <p>5月 様々なごまる語彙や台詞等からイメージする感情を声で表現する 言葉を正確に、表現をよりの確に伝えるための練習。(CM・絵本朗読等)</p> <p>6月 声だけで情景や空気感などのイメージを膨らませる訓練。掛け合いの練習。 (ラジオドラマやスタジオ体験)</p> <p>7月 自分の得意なキャラクターを認識する。ボキャブラリーを広げる。 (キャラクターもののCM・VPナレーション)</p> <p>8月 (夏期休暇)</p> <p>9月 アテレコ実習</p>
後 期	<p>10月 アテレコ実習</p> <p>11月 アテレコ実習 (スタジオ実習)</p> <p>12月 アテレコ実習</p> <p>1月 アテレコ実習 (スタジオ実習)</p> <p>2月 アテレコ実習</p>

授業の解説と評価基準

授 業 の 解 説	演技は心（感情・思考・精神）を言葉と身体で語るものです。ただ、その語るべき「こころ」は自分自身の心だけではなく、台本や脚本に描かれた登場人物のもので。だから登場人物に対する理解と思いやり（想像力）が必要です。さらにそれを表現するにあたっては、単なる「自然」を至上とするのではなく、より効果的な手法をめざします。
評 価 基 準	出席率および主体的な参加状況（ただ、授業に来ているだけではだめです）と、実演テストでどれだけ「こころ」を動かしているかを判断します。
テキスト： 必要なものはその都度コピーしてお渡します。 参考文献： 使用ソフト：	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月	演技理論と訓練の内容について解説。短いセリフで構成された戯曲を読む。
	5月	演技理論の解説と戯曲を使って実演をします。
	6月	演技理論の解説と戯曲を使って実演をします。
	7月	登場人物が4人だけの短い戯曲を使って実演をします。
	8月	上記戯曲のセリフを入れます。
	9月	夏休み中に入れたセリフと動きで実演をします。
後 期	10月	登場人物が3人だけの短い戯曲を使って実演をします。
	11月	同上
	12月	登場人物が2人だけの短い戯曲を使って実演をします。
	1月	同上
	2月	同上

科目名 MC実習 I

担当教員 松田 青華

授業の解説と評価基準

授 業 の 解 説	アナウンス技術の基本を習得。 インタビュー・レポートの実習を取り入れ、表現力、伝える力、聞く力を学びながら 技術向上と共にコミュニケーション力を身に付ける。 MCに必要な総合的な力を学習していき、タレント業を目指す上での基礎人間力が備 わるよう実習。
評 価 基 準	出席率、意欲、積極性、レベル等総合的に評価。
テキスト：関係資料は授業時にコピーしたものを配布。 参考文献：アクセント辞典（出版社は自由） 使用ソフト：	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月	アナウンス基礎①（人前で話す・腹式呼吸）
	5月	アナウンス基礎②（発声・アクセントなど言葉の基本を学ぶ）
	6月	テーマに沿って話す
	7月	MC演習①（基礎）
	8月	（夏期休暇）
後 期	9月	MC実習②（レポート）
	10月	MC実習③（インタビュー）
	11月	MC実習④（影アナウンス、セレモニー）
	12月	実際のイベント台本での実習（MC）
	1月	実際のイベント台本での実習（トークショー）
	2月	まとめ

科目名 DJ実習 I

担当教員 尾崎 智子

授業の解説と評価基準

授 業 の 解 説	何を話すか、どんな言葉を選ぶかは、その人の考え方や生き方を表します。 それを理解した上で、思ったこと、感じたこと、伝えたいことを、自分の言葉で表現できる事を目指します。
評 価 基 準	出席率・授業態度・課題に取り組む姿勢・話し方・センス・勘の良さ・発声・発音など総合的に評価します。
テキスト：資料は、授業時に配布します。 参考文献： 使用ソフト：	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月 自己紹介 5月 話し方(パブリックトーク)について 6月 言葉の使い方(選び方・不適切な言葉など) 7月 話すテーマについて 8月 (夏期休暇) 9月 ラジオ番組について
後 期	10月 オープニング、コーナートーク 11月 決められた時間内で話す 12月 曲紹介 1月 模擬番組で練習 2月 1年間の見直し

平成26年度 講義概要

科目名 制作実習I

担当教員 平原 栄治

授業の解説と評価基準

授業の解説	音響技術授業と連携して映像制作を行い、映像制作のプロセスから各スタッフの役割を知り、声優としてのポジションの理解を深める。
評価基準	作品の評価を始め、課題への積極性・授業に対する姿勢に出席率を加味して評価します。
<p>テキスト：</p> <p>参考文献： Adobe Premiere, Photoshop, After Effects / その他</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月 オリエンテーション</p> <p>5月 録音・映像制作演習</p> <p>6月 課題制作① 映像の制作実習①</p> <p>7月 課題制作② 映像の制作実習②(グループ制作)</p> <p>8月 (夏季休暇)</p> <p>9月 課題制作② 映像の制作実習②(グループ制作)</p>
後 期 (半期授業)	<p>10月 課題制作③ アテレコ・編集作品実習</p> <p>11月 課題制作③ アテレコ・編集作品実習</p> <p>12月 課題制作④ 映像の制作実習③(グループ制作) (冬季休暇)</p> <p>1月 課題制作④ 映像の制作実習③(グループ制作)</p> <p>2月 課題制作④ 映像の制作実習③(グループ制作)</p>

ビジュアルクリエイター学科

声優専攻

2年

2014年度 講義概要

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>個々の声、感性をいかしての歌唱を目指す。</p> <p>より楽により自由に声をコントロールする事により表現を豊かなものにする。 (話す声と歌う声の違いを知り、使い分けを目指す)</p>
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・出席率 ・どれだけ声に関する知識を身に付け把握・理解し、コントロールし歌うことによる表現力を習得したかを総合評価
<p>テキスト：授業時に随時配布</p> <p>参考文献：</p> <p>使用ソフト：</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月	基本発声の確認
	5月	〃
	6月	子音・母音の処理を中心に歌詞の処理によってリズムを出すことを学ぶ
	7月	〃
	8月	(夏期休暇)
	9月	マイクを使って歌う技術を身に付ける
後 期	10月	〃
	11月	オリジナルアレンジによるコーラスを作る。 ひとつの曲を歌い込み、表現力を最大に発揮することを目指す
	12月	〃
	1月	〃
	2月	最終 スタジオ録音

科目名 ダンス II

担当教員 つかさ瑠美

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>前期では、ジャズダンスやすべての基本となるクラシックバレエを学ぶことで、よりダンステクニックの向上をはかります。</p> <p>後期には、クラシックバレエとジャズダンスを隔週で行い、しっかりしたダンス力を身につける事が、演技力にもつながります。</p>
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・授業態度 ・ステップの習得力 ・表現力
<p>テキスト：</p> <p>参考文献：</p> <p>使用ソフト：</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月	授業の解説とバーレッスン
	5月	} バレエ用語の解説とバーレッスン
	6月	
	7月	} クラシックバレエ：バーレッスンとピルエット(回転)
	8月	
	9月	クラシックバレエ：バーレッスンとセンターレッスン 前期試験
後 期	10月	} 隔週で クラシックバレエ ジャズダンス
	11月	
	12月	
	1月	後期試験の振り付けを覚える
2月	後期試験	

科目名 英語 II

担当教員 David Hall

授業の解説と評価基準

授 業 の 解 説	<p>Early lessons will focus on grammar review, pronunciation practice.</p> <p>Later lessons will cover presentation, communication activities, and role-playing.</p>
評 価 基 準	<p>Communication ability will be the primary focus. Grammar and vocabulary usage, pronunciation, and organization will also be covered.</p>
<p>テキスト : New All Talk I and II, Tree or Three, Speaking of Speech</p> <p>参考文献 :</p> <p>使用ソフト :</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月 Introductions. Basic grammar and Pronunciation.</p> <p>5月 Continued.</p> <p>6月 Persuasive Speeches.</p> <p>7月 Grammar Practice.</p> <p>8月 (夏休み休暇)</p> <p>9月 Role playing, mid-term exam.</p>
後 期	<p>10月 Role playing and communication activities.</p> <p>11月 Continued.</p> <p>12月 Continued.</p> <p>1月 Continued.</p> <p>2月 Final exam or Presentations.</p>

科目名 ナレーション実習Ⅱ

担当教員 山本 恵子

授業の解説と評価基準

授業の解説	1年生で習得した基礎力（アクセント、発声、滑舌）を、よりレベルアップする。また、基礎力の上に成り立つ様々な力を養う。それは、文章内容を理解した上で相手に伝えるためにいかに表現するかという力であって、多様な表現方法を研究しながら表現の面白さを実感し、実現できることを目標とする。
評価基準	出席率、授業態度、ナレーション技術のレベルを総合評価します。 ナレーション技術は、基礎力（発声、アクセント、滑舌）と、文章把握力と表現力をそれぞれ評価し、その総合で評価します。
テキスト：「声を出して読む日本語の本」他に授業時にプリント配布	
参考文献：	
使用ソフト：	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月	} アクセント記号の記入練習。1年生で練習してきたアクセント記入を、2ヶ月間で確実なものにするため授業に取り入れる。
	5月	
	6月	ボイスオーバー練習
	7月	映像に合わせたナレーション練習。番組ナレーションやVPナレーション、CMなど映像に合わせてのナレーション練習。
	8月	(夏期休暇) 告知文、告知CM等 短い文章のナレーション練習。
後 期	9月	映像に合わせたナレーション練習。番組ナレーションやVPナレーション、CMなど映像に合わせてのナレーション練習。
	10月	} 基礎的なナレーション練習。 オーディション対策として、最も基本的な比較的短い文章を確実に表現できることを目的として、基礎的な練習に重点を置く。
	11月	
	12月	欠点の克服。 各自、それぞれの欠点を確認し、その克服に取り組む。
	1月	} 作品制作。
2月	2年間のまとめとして、作品を制作。	

科目名 アテレコ実習Ⅱ

担当教員 東中 あけみ

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>一年次で身につけた基礎力をさらに強化しつつ、応用へと進む。 応用では、様々なジャンル・長さの作品を用いた実習を通して、 声のバリエーションの幅を広げ、より豊かな感情表現を目指す。 プロとして現場で対応できる力の向上を目指す。</p>
評価基準	<p>出席率・課題に取り組む姿勢・音声表現のレベルを総合評価する。 音声表現のレベルは、発声・滑舌・アクセント等の基礎修得度と、 作品内容を理解する力・イメージする力・表現する力を基準に評価する。</p>
<p>テキスト： 関係資料は講義時に配布する 参考文献： 使用ソフト：</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月	レベルチェック・一年次の復習
	5月	アニメーション
	6月	アニメーション・校外スタジオ実習
	7月	学生希望作品予定
	8月	(夏期休暇)
	9月	学生希望作品予定・校外スタジオ実習
後 期	10月	海外TVドラマ
	11月	校外スタジオ実習・卒業公演稽古
	12月	アニメーション専攻卒業制作作品予定・卒業公演稽古
	1月	校外スタジオ実習・卒業公演稽古
	2月	卒業公演

科目名 演技研究Ⅱ

担当教員 中井敬二

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>専門学校での役割は「実学教育」にあると考えています。</p> <p>プロとしての基準到達を目標に、自己のスキルと人間的成長とを研鑽することが大切です。</p> <p>演劇というカテゴリーでは、俳優としての全ての素養が必要になってくるので、そのための実力を養う場として授業を位置づけたいと思います。</p>
評価基準	<p>出席率と平常時の授業に対する姿勢と成果によって評価します。</p>
<p>テキスト：未定</p> <p>参考文献：オリジナルに作成したプリントの配布</p> <p>使用ソフト：</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月 基本的スキルを身に付けるための「主体性」を身に付ける 呼吸法・開口訓練・体幹トレーニングの徹底と悪弊の除去</p> <p>5月 基本的スキルを身に付けるための「主体性」を身に付ける 呼吸法・開口訓練・体幹トレーニングの徹底</p> <p>6月 簡単なテキスト、レジユメを使用しての演劇的アプローチ① 感情の解放と五感の記憶</p> <p>7月 簡単なテキスト、レジユメを使用しての演劇的アプローチ② 客観性を持つ。アクション動詞の活用と応用</p> <p>8月 制作展用のシナリオの決定と読み合わせ。学生の個性を掌握 (夏期休暇)</p> <p>9月 制作展用のシナリオの決定と読み合わせ。モチベーションアップを図る アンダースタディを含むキャスティング(仮) そのための準備、各担当者、予算などの仮組の終了</p>
—	<p>10月 読み合わせ～荒立ち キャスティングの変更、台本の変更</p> <p>11月 立ち稽古を中心に、抜き稽古と小返し稽古 スキルアップのために必要なことを各自で追求していく</p> <p>12月 通し稽古に移行。道具類の作成 衣装パレード、音源の作成、会場打ち合わせ、照明プランなど</p> <p>1月 会場スタッフとのグリーンイング並びに稽古見(複数回)※実担当者と</p> <p>2月 本番に向けての最終調整</p>

科目名 MC実習Ⅱ

担当教員 加藤くみ子

授業の解説と評価基準

授 業 の 解 説	基礎的な音声表現、発声・滑舌・アクセント等に加え、 イベント司会～式典やブライダルの司会など状況に応じた言葉の選び方、 進行の仕方など実践に役立つ力を身につける。
評 価 基 準	出席率。 授業に取り組み姿勢。 基礎的な音声表現の修得度、実践に役立つ力の修得度を総合評価する。
テキスト： 関係資料は授業時に配布します。上田校とのコラボレーション司会の台本等。 参考文献： 使用ソフト：	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月 基礎的な音声表現、発声・滑舌・アクセント等 司会の種類などについての知識 5月 キャラクターショーやイベント司会 6月 キャラクターショーやイベント司会 7月 テープカットなどの式典 (夏期休暇) 8月 ↓ 9月 ブライダル司会
後 期	10月 ブライダル司会 11月 上田コレクションなど実践に向けて 12月 卒業公演などに向けて 1月 台本作り 2月 まとめ

科目名 DJ実習Ⅱ

担当教員 藤原 了

授業の解説と評価基準

授業 の 解 説	喋る仕事の根本的な能力である『言葉での表現力』の向上に取り組みます。 声のみの媒体であるラジオの特性から、正しく、的確に、シンプルに物事・感覚を表現する力の会得を目指します。
評 価 基 準	<ul style="list-style-type: none"> ・プロフェッショナルな発想への移行 ・熱意・意欲 ・個性 ・表現力の向上
	テキスト：（授業毎に製作し、配布） 参考文献： 使用ソフト：

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月 ラジオという媒体について 5月 物事を紹介する表現 6月 物事を紹介する表現 7月 状況に応じたトーク 8月 (夏期休暇) 9月 状況に応じたトーク
後 期	10月 曲紹介 11月 曲紹介 12月 卒業制作に向けて 1月 卒業制作に向けて 2月 年間の総括

平成26年度 講義概要

科目名 制作実習 II

担当教員 平原 栄治

授業の解説と評価基準

授業の解説	自身の今後の活動を支える「自己プロモーション」の意義を学び、評価に耐えうるプロモーションのための作品を制作する。
評価基準	作品の評価を始め、課題への積極性・授業に対する姿勢に出席率を加味して評価します。
<p>テキスト：</p> <p>参考文献： Adobe Premiere, Photoshop, After Effects / その他</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月 オリエンテーション</p> <p>5月 プロモーション素材制作(名刺・プロフィール等)</p> <p>6月 宣伝資料制作(写真撮影等)・プロモーション素材制作(デモCD等)</p> <p>7月 プロモーション素材制作(デモCD等)</p> <p>8月 (夏季休暇)</p> <p>9月 プロモーション素材制作(デモCD等)</p>
後 期 (半期授業)	<p>10月 卒業制作(ヴォイス・映像を組み合わせた作品)</p> <p>11月 卒業制作(ヴォイス・映像を組み合わせた作品)・卒業発表企画プランニング</p> <p>12月 卒業制作(ヴォイス・映像を組み合わせた作品)・卒業発表会準備 (冬季休暇)</p> <p>1月 卒業発表会準備</p> <p>2月 卒業発表会</p>

平成26年度 講義概要

科目名 サウンドデザイン

担当教員 河合正嗣

授業の解説と評価基準

授 業 の 解 説	CUBASE の操作方法を学習し、MIDI データの制作を通して作曲と編曲およびサウンド編集について学習します。また、卒業制作の映像作品におけるサウンドの使用に関する作曲についても授業の中で制作していきます。
評 価 基 準	デジタルサウンドの理解と利用に関する知識、技術の習得度を出席率、試験結果を含めて総合的に判断します。
テキスト： 参考文献： 使用ソフト：CUBASE	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月	作曲について
	5月	作曲について（簡単な音楽理論も含めて）
	6月	オリジナル作品の打ち込み
	7月	楽器の種類による打ち込み
	8月	（夏季休暇）
	9月	MIDI 編集
後 期	10月	テーマの設定について
	11月	テーマに基づいた作曲の課題（卒業制作とのリンク）
	12月	同上
	1月	テーマに基づいた作曲の課題（卒業制作とのリンク）・データ変換と映像とのリンク
	2月	同上

ビジュアルクリエイター学科
フィギュア専攻
1年
2014年度 講義概要

科目名 デッサン

担当教員/中島 麦

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>物を見る(観察する)、かんじる・かんがえる(分析・構想する)、あらわす(表現する)</p> <p>という創作者としての内なる基本を学びます。</p> <p>具体的には、様々なモチーフ(人物、静物、風景など)を目で見て観察し、頭で考え分析・構想し、手によって描き・表現するといったそれら繰り返しの中で、自分の中の循環を高める授業です。</p>
評価基準	<p>出席率、作品提出率、提出された作品のレベルを総合評価します。</p> <p>作品のレベルは、物を観察する力・分析構想する力、描写表現する力を基準に評価します。</p>
テキスト: 参考文献:	<p>関係資料は授業時に配付します。</p>

カリキュラム・タイムスケジュール

前 期	4月	物の見方の約束、素材の使い方の約束
	5月	形態の把握(長さの比率、傾斜の計測法)・絵を描く基礎トレーニング 透視図法、幾何学形を描くなど
	6月	明暗の把握(光りと影・陰、調子を見る・知る)(点、線、面の考え方) 幾何学形を描くなど
	7月	形態と明暗の把握(総合) 幾何学形を描くなど
	8月	夏期休暇
	9月	材質の把握(材質を描き分ける) 静物画を中心として
後 期	10月	奥行き、空間の把握(遠近を描き分ける、空気遠近法) 色彩の把握(水彩、ガッシュ) 静物画と風景画
	11月	動勢の把握(動きを捉える) 人物、動物クロッキーを中心として
	12月	瞬間のセルフポートレート
	1月	瞬間のセルフポートレート
	2月	瞬間のセルフポートレート

平成26年度 講義概要

科目名 色彩・造形演習

担当教員 三村逸子・川勝五大

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>全てのモノには色があります。色彩を体系的に学ぶ中で、日常世界の中での使い方使われ方を含めたその役割・機能を演習形式で学びます。</p> <p>全てのモノには素材があります。</p> <p>様々な素材に触れ、日常世界の中での使い方使われ方を含めた造形感覚の向上を、演習形式で学びます。</p>
評価基準	<p>出席率、作品提出率、筆記テスト、提出された作品のレベルを総合評価します。</p> <p>作品のレベルは、造形としての美しさ、配色の美しさ、素材に基づいた機能性、構成力などの造形感覚を基準に評価します。</p>
<p>テキスト: 関係資料は授業時に配付します。</p> <p>参考文献:</p>	

カリキュラム・タイムスケジュール

前期	4月	色彩の基礎理論と演習①	色の概念と物理的特性・色の知覚と目の構造 色彩三属性と色彩体系(カラーシステム) 画材の基本的な使用方法
	5月	色彩の基礎理論と演習②	混色(加法混色・減法混色) 色彩心理(色の機能とイメージ、錯視、対比と同化)
	6月	色彩の基礎理論と応用演習①	色彩調和と配色(基本技法・配色用語・一般原理) 色彩の心理的効果 色彩構成の基本
	7月	色彩の基礎理論と応用演習② 筆記試験	配色計画とその種類・技法 配色計画から実践へ
	8月		色彩調査(生活の中における色彩)
	9月	最終課題(上記の統合的課題)	日常世界での色彩の役割とその機能 事前調査～分析～設計～提案～制作
後期	10月	素材の理論と演習 描画素材(絵の具と支持体)	
	11月	物質的素材からの基礎造形①(紙・粘土) 物質的素材からの基礎造形②(木・樹脂)	
	12月	物質的素材からの応用的造形	
	1月	物質的素材と非物質的素材の統合～アイデアから作品へ～	
	2月	・インタラクティブな作品制作(作品計画～素材選択～造形～作品化)	

平成26年度 講義概要

科目名 コンピュータ演習

担当教員 島 直哉

授業の解説と評価基準

授業の解説	Windowsコンピュータの基本操作と2次元グラフィックソフトウェアAdobe Illustrator及びPhotoshopのオペレーション習得と、イラストレーションの作成、画像処理、DTPレイアウトの基本を理解する。
評価基準	<ul style="list-style-type: none">・ソフトウェアの特徴を理解し、用途や目的に合わせて効率よく作業できる事・出席率(70%以上)・作品提出率(100%)・アイデア、完成度
テキスト:オリジナルテキスト 参考文献:アプリケーション関連書籍 使用ソフト:Adobe Illustrator . Adobe Photoshop	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月	ソフトウェアの概要説明、基本操作の練習
	5月	Illustrator練習 練習課題1
	6月	練習課題2
	7月	練習課題3 課題制作:下絵を使用したトレース(キャラクター制作)
	8月	(夏季休暇)
	9月	課題制作:オリジナルワッペン図案制作 合評
後 期	10月	Photoshopの概要説明、基本操作の練習 練習課題1
	11月	練習課題2 課題制作:ポスター/クーポン/チラシ制作
	12月	進級課題制作開始
	1月	(冬期休暇)
	2月	合評

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>物を創作するには、誰もが思い付かないような新鮮な発想が必要です。また結果としてその発想を他者にうまく表現し伝えることが重要です。</p> <p>個人制作・グループ制作を反復する中で、私自身の発想と他者の発想との差異を考え、私自身の発想の領域を拡大してゆきます。</p> <p>私自身の発想表現を他者が如何にとらえたかという伝達の領域まで知る事が大切です。</p> <p>発想から表現、表現から伝達という基本プロセスを学ぶ授業です。</p>
評価基準	<p>出席率、作品提出率、発表された作品のレベルを総合評価します。</p> <p>発表作品のレベルは、発想が新鮮で独自性に富んでいるか、またその発想をうまく他者に伝えたかを基準に評価します。</p>
<p>テキスト：関係資料は授業時に配付します。</p> <p>参考文献：</p>	

カリキュラム・タイムスケジュール

前 期	<p>4月</p> <p>5月</p> <p>6月</p> <p>7月</p> <p>8月</p> <p>9月</p>
後 期	<p>10月 発想から表現への演習1(複眼的思考表現…固定概念の打破、異なる表現方法を知る)</p> <p>発想から表現への演習2(言葉とイメージの関係を解体…言葉からの展開によるイメージの変化を知る)</p> <p>発想から表現への演習3(アイデアラッシュ…アイデアの中から自己判断による取捨選択を知る)</p> <p>11月 発想から表現への演習4(フィールドワーク、擬人法…グループ制作のプロセスの意味を知る)</p> <p>発想から表現への演習5(異なる感覚からの発想転換…抽象的なものを作品化する事を知る)</p> <p>12月 発想から表現への演習6(ディベイズマン…意味の置換すること、アイデアから表現へとつなげる事を知る)</p> <p>発想法について(KJ法、ブレンストーミング法、ゴードン法などを軸にした発想法)</p> <p>1月 発想から表現への演習7(シュミレーションイズム…グループ制作のプロセスの意味、アイデアから表現、作品化する事を知る)</p> <p>夏期休暇</p> <p>2月 発想から表現への演習7(シュミレーションイズム…グループ制作のプロセスの意味、アイデアから表現、作品化する事を知る)</p>

平成26年度 講義概要

科目名 イラストレーション

担当教員 三浦康男

授業の解説と評価基準

授業の解説	幾何形体を使った基本形状の理解から始まり、人体の構造を理解するためのワークショップ、トレーニングを含めた制作作業を行います。 また、制作だけに限らず、作業を進行するために必要な事項などを課題を通して体感実習します。
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・出席率 ・課題提出率 ・授業態度 ・課題への取り組み姿勢と提出期限の厳守 ・課題精度
<p>テキスト:</p> <p>参考文献:</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月 授業オリエンテーション 「マスコットキャラクターアイデア」造形実習と連動 幾何形体について、練習課題「幾何形体」 サンディング</p> <p>5月 フローチャートに沿った作業の理解と実施</p> <p>6月 「クロッキー」鉛筆描画(立ち姿シルエットの把握) 人体構造 骨格 筋肉 皮膚 3週 各週で合評 「立体クロッキー」人体全身(立ち姿シルエットの把握) 1週で完結×3週 各週で合評</p> <p>7月 「立体デッサン1」人体全身(立ち姿シルエットの把握) 3週で完結 合評 (夏期休暇)</p> <p>8月 「立体デッサン2」人体胸像(形状の把握と確認) 3週で完結 合評</p> <p>9月 「立体デッサン3」人体胸像(形状の把握と確認) 3週で完結 合評</p>
後 期	<p>10月 塗装 質感の変換 既存の物の質感を別のものに置き換える 3週 有機体と無機物の表現と相互変換</p> <p>11月 進級課題 オリエンテーション 「自由制作」授業成果の確認台座も含めた世界観の表現 プラン→制作→塗装→ブラッシュアップ→フィニッシュワーク</p> <p>12月 ↓</p> <p>1月 ↓</p> <p>2月 ワンダーフェスティバル参加</p>

平成26年度 講義概要

科目名 造形実習

担当教員 津本治也

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>物の形をとらえる力を身につけるという目標に向けて、一段目から順にステップを踏んでいきます。まず、立体制作に使われる主な素材と道具に触れます。それらの基本的な扱い感覚を習得すると共に、実際に立体造形物(フィギュア)を制作します。</p> <p>具体的には静物、人体等のモチーフの立体デッサンを試みます。</p> <p>それと共に課題制作物を主にシリコン複製型成型を中心とした成型法の確実な習得を目指します。</p>
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・出席率 ・素材、道具に対する興味の持ち方と扱いの応用度 ・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
<p>テキスト:</p> <p>参考文献:</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月 造形素材の体験、必要に応じた道具の扱い 立体制作時の物のとらえ方(座標軸、虚と実など空間の読み取り) 静物の立体デッサン(モデルを観察して、原寸大に写し取る)</p> <p>5月 三面図による幾何形態のクロッキー 図面やイメージスケッチによるキャラクター(オリジナル)のモデリング</p> <p>6月 上記、キャラクターのシリコン成型 ウレタンキャスト樹脂による複製(イベント等で販売を想定) クラスメイト(ヘッド)の立体デッサン(芯棒の作り方からモデリング)</p> <p>7月 人体部位の立体デッサン</p> <p style="text-align: center;">↓ 夏季休暇</p> <p>8月</p> <p>9月 セルフポートレートもしくは創作キャラクター(人物)全身フィギュア制作 25cm全身セルフポートレートフィギュア制作</p>
後 期	<p>10月</p> <p>11月 歴史上架空の動物のフィギュアを制作の為に資料作りとイメージスケッチ 歴史上架空の動物のフィギュアを制作</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>12月</p> <p>1月 シリコン複製型成型</p> <p>2月 シリコン複製型を用いてレジンキャスト成型</p>

平成26年度 講義概要

科目名 キャラクター造形実習

担当教員 中野範章

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>漫画やアニメーションのキャラクターを造形します。</p> <p>資料から情報を読み取る力を養い、原型の制作から塗装とトータル的に実習を中心に授業をおこないます。</p> <p>グッドスマイルカンパニー主催のスカルプターズトライアウトに応募できる造形を目指します。</p>
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・出席率 ・作業姿勢 ・課題提出率 ・提出課題の完成度
<p>テキスト:</p> <p>参考文献:</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月 オリエンテーション 錫合金鑄造 キャラクター制作</p> <p>5月 キャラクターヘッド制作</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>6月</p> <p>7月 次課題プラン作成 夏期休暇</p> <p>8月</p> <p>9月 キャラクター制作 オリエンテーション (トライアウトチャレンジ)</p>
後 期	<p>10月</p> <p>11月</p> <p>12月</p> <p>1月</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>2月 完成提出</p>

科目名 基礎造形演習（前期）

担当教員 水島 太郎

授業の解説と評価基準

<p>授業の解説</p>	<p>陶土を使用した制作実習をメインに学んでいきます。 土の特性や、フィギュアの成り立ちを学び、塑像の制作を中心に立体デッサン、空間把握、造形力を身に付けます。</p>
<p>評価基準</p>	<p>出席率 課題提出率 授業態度 課題完成度</p>

カリキュラム・スケジュールの概略

<p>前期</p>	<p>4月 オリエンテーション。 歴史上の造形物の成り立ち。 5月 陶土（テラコッタ）の扱い方の実習。 歴史的造形物（銅鏡、五輪塔など）の模刻実習。 オリジナル造形課題の制作。 6月 動物園に行き、動物の立体デッサン。 「月のアート展」出展制作 7月 薪窯用造形制作 8月 夏期休暇を利用した薪窯体験（希望者のみ） 9月 月夜のマーケット ブース出展</p>
-----------	---

平成26年度 講義概要

科目名 塗装テクニック(前期)

担当教員 中野 クニヒコ

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>フィギュアの塗装の方法を基礎から実習し、修得していきます。 キットを使い、バリ取りから下地作りをし、マスキング作業を経、ブラシワーク（筆塗り作業も含め）により仕上げまでの工程を学びます。</p>
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・出席率 ・課題提出率 ・提出課題評価 ・作業の丁寧さ ・授業態度や取り組む姿勢、意欲、習熟度の評価
<p>テキスト:必要に応じプリント配布</p> <p>参考文献:</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月 仕事について スライド鑑賞 フィギュアの塗装表現技法の多様性の確認 フィニッシャーとしての仕事内容等紹介</p> <p>5月 塗装工程の解説 既存のキットを用い作業工程の解説、実際の作業を見学しながらの学習</p> <p>6月 エアブラシの基本 ・フラット塗装、グラデーション塗装、エアブラシでの線の描き方の練習</p> <p>7月 顔の塗装 エアブラシと筆との併用で仕上げる 瞳の描き方 (夏期休暇)</p> <p>8月 「チワワ制作」オリジナル動物キットを組み立て塗装し台座をつけて仕上げる</p> <p>9月 完成合評</p>
後 期	

平成26年度 講義概要

科目名 写真技術

担当教員 平原 栄治

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>クリエイターの必須道具としての『カメラ』の活用法にはじまり、ビジュアル表現の重要要素である『写真』の基礎を学習します。</p> <p>また画像データの管理などのデジタル写真の基礎も学習します。</p>
評価基準	<p>課題作品の内容や表現力、授業態度を総合的に評価します。</p> <p>筆記試験も予定しています。</p>
<p>テキスト：</p> <p>参考文献： Adobe Photoshop / その他</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月</p> <p>5月</p> <p>6月</p> <p>7月</p> <p>8月</p> <p>9月</p>
後 期 (半期授業)	<p>10月 ガイダンス・手近なカメラを使用して撮影演習</p> <p>11月 写真基礎講義及び実習 (カメラの仕組み・写真画像データの学習)</p> <p>12月 撮影技術講義及び実習 (露出・ライティング・構図等実際の撮影知識学習) (冬季休暇)</p> <p>1月 作品制作実習 (撮影から出力・作品制作への流れ)・筆記試験</p> <p>2月 最終課題制作</p>

ビジュアルクリエイター学科
フィギュア専攻
2年
2014年度 講義概要

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>作品制作をする場合、対象の構造を踏まえ動作・動勢を瞬時に把握する能力と</p> <p>継続して対象を見る観察力が必要です。</p> <p>描く中で対象の本質に迫り、自由に作画できる描写力を養います。</p>
評価基準	<p>出席率、作品提出率、提出された作品のレベルを総合評価します。</p> <p>作品のレベルは、「対象の構造を踏まえ動作・動勢(動的・静的)がうまくとらえられているか」、</p> <p>継続して描く中で対象の本質までとらえたか」を基準に評価します。</p>
<p>テキスト： 関係資料は授業時に配付します。</p>	

カリキュラム・タイムスケジュール

前 期	4月	基礎 トレ ー ニ ン グ か ら 応 用 へ	夏期休暇	<p>●人物画を中心に様々な基礎トレーニング</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.右脳トレーニング…感覚を磨く 2.線の強弱のコントロール 3.大きさスペースを目で測る…感覚を磨く 4.線を目で追う…感覚を磨く 5.記憶で描く…感覚を磨く、記憶で似顔絵を描く、隠した静物を記憶で描く 6.画材を変えて描く 7.パースベクティブ基礎…遠近法と透視図法 8.街の風景のスケッチ(水彩で描く、色彩表現) 9.人体測定 10.骨格、筋肉の仕組みとプロポーション 11.シルエットで描く、ブロックで描く、プランクで描く、袋で描く、ガイドラインにはめ込む 12.視点の変化(仰観と俯瞰) 13.友人を描く 14.人体・全身の特殊なアングルとその運なり 15.動くものを捉える 16.衣服の表現 17.ヌードクロッキー 18.西洋・東洋の巨匠の線をまねる 19.drawing bookの制作
	5月			
	6月			
	7月			
	8月			
	9月			
後 期	10月	セル フ ポ ー ト レ イ ト	<p>●フォトリアリズムによる拡大された自画像</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.客観視 2.写真と絵画 4.ハード・ソフトフォーカス 3.光と陰影 5.質感表現 	
	11月			
	12月			
	1月			
	2月			

平成26年度 講義概要

科目名 キャラクターイラスト

担当教員 三浦康男

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>オリジナルキャラクターを発想し、デザインして世界感を広げ、立体的に造形物を制作することで、キャラクターを具現化する行程を学びます。</p> <p>またニーズとアイデアのズレを修正するために、「現状調査」→「分析」→「企画・提案」の行程を踏まえたキャラクター制作を行なうことで、より説得力を持たせる方法を学びます。</p>
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・出席率 ・課題提出率 ・授業態度 ・課題への取り組み姿勢と提出期限の厳守 ・課題精度
<p>テキスト：</p> <p>参考文献：</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月 授業オリエンテーション 魅力的なキャラクターについての考察 「デフォルメーションと簡略化」 ●「ワンダーフェスティバル用マスコットキャラクター設定」ビジュアル化</p> <p>5月 ●課題1「ワンフェス用マスコットキャラクターを詰め込む スクエア」 設定→ビジュアル化→確認→立体化→確認→完成→合評</p> <p>6月 ●課題2「要素の融合 クリーチャー」 設定→ビジュアル化→確認→立体化→確認→完成→合評</p> <p>7月 ●制作実習授業との合同課題 「20cmキャラクター設定(仮称)」ビジュアル化</p> <p>8月 (夏期休暇)</p> <p>9月 ↓</p>
後 期	<p>10月 卒業制作</p> <p>11月</p> <p>12月</p> <p>1月</p> <p>2月 ↓ ワンダーフェスティバル参加</p>

平成26年度 講義概要

科目名 プロモーションテクニック

担当教員 三浦康男

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>自分をプロモーションするためのスキルの修得。</p> <p>情報を伝達するためのアプローチからデジタルツールを使ったレイアウトの応用や細部にこだわった見せ方、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。</p> <p>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・レイアウトできる事を目標とする。</p>
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・出席率 ・作業姿勢 ・課題提出率 ・提出課題の完成度
<p>テキスト:</p> <p>参考文献:</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	4月	オリエンテーション 情報伝達方法の解説	卒業制作制作記 ↓ 第一回確認 マスコットキャラクター ↓ 第二回確認 20cmフィギュア原型 ↓ 第三回確認 デコレーションマスター ↓ 第四回確認 イベント参加レポート
	5月	プロモーションツールの役割(名刺・ダイレクトメール・チラシ・ポスター・ブログ等) 商品パッケージ制作1(マスコットキャラクターパッケージ)	
	6月	平面レイアウトの復習(名刺・ダイレクトメールの作成) 自分の作品をプレゼンテーションする	
	7月	作品解説方法の掘り下げ	
	8月	夏期休暇	
後 期	9月	↓	
	10月	商品パッケージ制作2 (商品解説書)	
	11月	↓ 販売・展示ツール制作	
	12月	↓	
	1月	↓ 最終確認提出	
	2月	卒業制作制作記完成提出	

平成26年度 講義概要

科目名 制作実習

担当教員 内野 祐生

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>フィギュア制作のデザインから完成までの一通り全てを学びます。 アイデアスケッチ、原型製作、複製、組み立て、塗装さらに展示、販売を見据えパッケージングやディスプレイを考えイベント参加までを体験実習し、卒業後フリーで活動出来る力を身に付けます。 2月のワンダーフェスティバル出展作品が卒業制作課題も兼ねます。</p>
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> •出席率 •授業態度 •課題進行度 •課題提出率 •課題完成度 •素材道具応用力
<p>テキスト： 参考文献：</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月 マスコットサイズのオリジナルフィギュア制作 デザインラフスケッチ</p> <p>5月 原型製作 スカルピー造形 スカルピーの特性を学ぶ 複製、カラーレジン注型 仕上げ 完成した作品は個人的にイベント、レンタルケース等出展可</p> <p>6月 2月ワンダーフェスティバル用オリジナルフィギュアのデザイン 資料収集、市販フィギュアを観察しイメージを固める デザイン 完成予想図作成または油粘土でラフ作成</p> <p>7月 ● 卒業制作:ワンダーフェスティバル用オリジナルフィギュア原型製作 芯作り 盛り付け 左右対称に気を付ける。</p> <p>8月 (夏季休暇)</p> <p>9月</p>
後 期	<p>10月 切削、分割、キズ埋め、磨き、商品になる事を意識し丁寧に仕上げる。</p> <p>11月 原型完成、複製、シリコン型取り</p> <p>12月 完成見本制作 組み立て エアブラシでの塗装 (冬期休暇)</p> <p>1月 完成見本完成 パッケージ インスト作成 ディスプレイ 原型複製を量産する</p> <p>2月 クラスメートの作品をお互いに制作しあう。ガレージキットとしての品評、作品としての品評 ワンダーフェスティバル参加 卒業制作提出</p>

科目名 原型制作実習Ⅰ(前期)

担当教員 水島 太郎

授業の解説と評価基準

<p>授業の解説</p>	<p>陶土を使用した制作実習をメインに学んでいきます。 土の特性や、フィギュアの成り立ちを学び、塑像の制作を中心に立体デッサン、空間把握、造形力を身に付けます。</p>
<p>評価基準</p>	<p>出席率 課題提出率 授業態度 課題完成度</p>

カリキュラム・スケジュールの概略

<p>前期</p>	<p>4月 オリエンテーション。 歴史上の造形物の成り立ち。 5月 陶土（テラコッタ）の扱い方の実習。 歴史的造形物（銅鏡、五輪塔など）の模刻実習。 オリジナル造形課題の制作。 6月 動物園に行き、動物の立体デッサン。 「月のアート展」出展制作 7月 薪窯用造形制作 8月 夏期休暇を利用した薪窯体験（希望者のみ） 9月 月夜のマーケット ブース出展</p>
-----------	---

平成26年度 講義概要

科目名 原型制作実習II

担当教員 中野範章

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>立体を把握する能力を養う。</p> <p>粘土以外の素材を使い制作の幅を広げます。</p> <p>真鍮線や真鍮板や銅板などの金属素材を用い、線や面で立体を表現する練習をし、平面図や展開図による立体の捉え方を学びます。</p> <p>最終的には実際の仕事で対応できる技術を習得する事を目標とする。</p>
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・出席率 ・作業姿勢 ・課題提出率 ・提出課題の完成度
<p>テキスト：</p> <p>参考文献：</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月 オリエンテーション 錫合金鑄造 制作実習で作成したキャラクターを錫合金に置き換える</p> <p>5月 キット制作</p> <p>6月 真鍮線を使った立体制作 真鍮板、銅板を使った立体制作</p> <p>7月</p> <p>8月 夏期休暇 次課題プラン作成</p> <p>9月 キャラクターヘッド制作</p>
後 期	<p>10月 ↓</p> <p>11月 卒業制作</p> <p>12月 ↓</p> <p>1月 ↓</p> <p>2月 ↓</p>

平成26年度 講義概要

科目名 原型制作実習Ⅲ(後期)

担当教員 津本治也

授業の解説と評価基準

授業の解説	<p>原型制作実習Ⅰで習得したスキルをベースにより高度な制作への意識を高める。 形を確実に捉えるという軸をふまえて、卒業制作を見据えた課題内容を構築してゆく。 各生徒の卒業制作プランを元にその内容を検討する中から制作モチーフを見つけ出し、工程を組み立てて行く。モチーフ選択の後、工程表(スケジュール)作りを行い、完成度の高いモデリングを目指す。 練習課題では人体造形の基礎造形力をさらに習得するためのモデリング制作を行う。 それと共にシリコン複製型練習課題により確実な複製技術を習得する。</p>
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・出席率 ・素材、道具に対する興味の持ち方と扱いの応用度 ・作業の丁寧さ ・課題提出率 ・提出課題の目標到達度
<p>テキスト:</p> <p>参考文献:</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月</p> <p>5月</p> <p>6月</p> <p>7月</p> <p>8月</p> <p>9月</p>
後 期	<p>10月 オリエンテーション 卒業制作のプラン確認 卒業制作のプラン検討、制作モチーフ決定 工程表作り 練習課題制作 シリコン複製型練習課題</p> <p>11月 卒業制作 練習課題制作 シリコン複製型練習課題</p> <p>12月 卒業制作 練習課題制作 冬季休暇</p> <p>1月 卒業制作</p> <p>2月 卒業制作</p>

平成26年度 講義概要

科目名 塗装実習

担当教員 中野 クニヒコ

授業の解説と評価基準

授業の解説	一年時授業での内容を発展させ、授業用キットを使い商品として成立させる。 また卒業制作作品のデコレーションマスターを制作します。
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・出席率 ・課題提出率 ・提出課題評価 ・作業の丁寧さ ・授業態度や取り組む姿勢、意欲、習熟度の評価
<p>テキスト:必要に応じプリント配布</p> <p>参考文献:</p>	

カリキュラム・スケジュールの概略

前 期	<p>4月 授業用キットの制作 バリ取りから下地作りを経てエアブラシ塗装を筆塗りを併用しながら仕上げる</p> <p>5月 ↓</p> <p>6月 展示を意識し台座を制作</p> <p>7月 ↓</p> <p>(冬期休暇)</p> <p>8月 完成合評 他の授業(制作実習)と連動し、ワンダーフェスティバルに向けての作品制作をおこなう</p> <p>9月</p>
後 期	<p>10月 制作工程毎の作業スケジュール見直しチェック</p> <p>11月 原型完成→複製作業 デコレーションマスター塗装開始</p> <p>12月 ↓</p> <p>1月 完成提出</p> <p>2月 ワンダーフェスティバル出展</p>

科目名 デジタルモデリング実習<通年>

担当教員

涌井 晃

授業の解説と評価基準

授業の解説	フィギュア制作の分野においても広がりを見せるデジタルスカルプティングのツールである「Zbrush」を用いて基本的なデジタルモデリングの概念や制作行程を学ぶ。 また実際の仕事の流れを想定して、様々な形態のモデルデータの制作方法を学ぶ。
評価基準	1: アプリケーションの基本的な扱い。 2: 課題の取り組み姿勢と提出課題の締め切り。 3: 独創性と表現技術力 4: 欠席と遅刻の有無
テキスト: ★ペンタブレットを使用 ■ アプリケーション: Zbrush 参考資料: ■ 参考文献: カリキュラムに応じた書籍やプリントを使用する	

カリキュラム・タイムスケジュールの概略

前期	4月	デジタルモデリング (sculptris) 基礎—モデリング	↓
	5月	デジタルモデリング (Zbrush) 応用—モデリング、Z スフィア	
	6月		
	7月	デジタルモデリング (Zbrush) 応用—着色	
	8月	(夏期休暇)	
	9月		
後期	10月	デジタルモデリング (Zbrush) モデリングと 3D 出力について	↓
	11月		
	12月	デジタルモデリング (Zbrush) オリジナルモデルの造形	
	1月	(冬期休暇)	
	2月		