| 科目名 | グローバルシティズンベーシック（GCB）Ⅰ | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 科目名（英） | Global Citizen Basic Ⅰ | | | | |
| 単位数 | 1単位 | 時間数 | 15時間 | 担当者 | 山下愛里彩・潤間　貴洋 |
| 実施年度 | 2020年度 | 実施時期 | 前期 | 実務家教員<br>担当科目 | |
| 対象学科・学年 | マンガ・イラスト・CG科イラストコース1年 | | | | |
| 授業概要 | 「感謝と思いやり」「自分のあり方」について、講義、DVD、書籍を活用しながら自ら考えたり、クラス内で話し合いや発表を行う。感謝と責任感、他者への思いやりを日常生活でカタチとして表現・実践できるよう、学生の気づきを促す。 | | | | |
| 授業形式 | 講義：　○ | 演習： | 実習： | 実技： | ※　主たる方法：○　その他：△ |

**学習目標（到達目標）**

| 言語情報 | 知的技能 | 運動技能 | 態度意欲 | その他 | 目標 |
|---|---|---|---|---|---|
| ○ | | | | | キャリア実現の鍵は専門能力および発揮できる力（人間）であることを知る |
| ○ | ○ | | | | 感謝心が人間力の根底であることを知る |
| ○ | ○ | | | | 人間力を高めるためのマナーの重要性に気づく |
| | | | | | |
| | | | | | |

**テキスト・教材 参考図書**：グローバルシティズンベーシックⅠ（麻生塾）

**授業計画**

| | 授業項目・内容 | 授業外学修指示 |
|---|---|---|
| 1 | グローバルシティズンを目指そう | |
| 2 | 「協働」の態度を持った学生生活 | |
| 3 | よりよい人間関係の構築に向けて～モラル・ルール・マナーの重要性～ | グループワークのテーマについて自分の考えをまとめてくること |
| 4 | マナーの本質Ⅰ | |
| 5 | マナーの本質Ⅱ | |
| 6 | グローバルシティズンとしての日常 | |
| 7 | グローバルシティズンとしての目標 | 自分の目標をまとめてくること |
| 8 | 「感謝と思いやり」を振り返る | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

**評価方法**

出席状況（30%）、レポート提出（70%）で評価する。
成績評価基準は、R（60点以上）・D（59点以下）とする。

| | 言語情報 | 知的技能 | 運動技能 | 態度・意欲 | その他 | 評価割合 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 定期試験 | | | | | | |
| 小テスト | | | | | | |
| 宿題・レポート | ○ | ◎ | | | | 100% |
| 発表・作品 | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

**履修上の注意**

| 科目名 | 色彩技法 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 科目名(英) | Basic Art and Design | | | | |
| 単位数 | 2単位 | 時間数 | 30時間 | 担当者 | 石井　文子 |
| 実施年度 | 2020年度 | 実施時期 | 前期 | 実務家教員<br>担当科目 | |
| 対象学科・学年 | マンガ・イラスト・CG科イラストコース 1年 | | | | |
| 授業概要 | 作品制作に必要な色彩学の知識を学び、色彩検定3級の合格も目指す授業内容。<br>理論だけではなく配色の演習・実技課題の提出もあり、実際に役立つ内容になっている。 | | | | |
| 授業形式 | 講義:　○ | 演習:　△ | 実習: | 実技: | ※　主たる方法:○　その他:△ |

**学習目標(到達目標)**

| 言語情報 | 知的技能 | 運動技能 | 態度意欲 | その他 | 目標 |
|---|---|---|---|---|---|
| | ○ | ○ | | | 作品制作に必要な色彩学の知識を学び、配色などで理論を生かす事ができる |
| | ○ | ○ | | | 理論を学び、配色の演習、実技課題を通し作品に役立てることができる |
| | ○ | | | | 色彩検定3級の内容を理解し、3級範囲内の色についての概要を説明する事ができる。 |
| | | | | | |
| | | | | | |

**テキスト・教材 参考図書**: 色彩検定3級テキスト・オリジナル教材プリント・配色カード199b・ハサミ・のり

**授業計画**

| | 授業項目・内容 | 授業外学修指示 |
|---|---|---|
| 1 | ・学習の進め方 ・ 色の比較の練習 ・ 色見本作成(対比・同化) | 慣用色は学習するように告知(小テストで随時確認) |
| 2 | ・色のはたらき(色の三属性) ・ 色見本作成(色相環) | 色見本は宿題とし、期日までに提出 |
| 3 | ・色の表示(PCCS) ・ 色見本作成(アクセント・セパレーション) | |
| 4 | ・光と色(光とは何だろう) ・ 色彩調和(配色の基本的考え方) | (復習小テスト実施) |
| 5 | ・光と色(光の性質と色) ・ 色彩調和(色相から配色を考える) | |
| 6 | ・光と色(光の性質と色) ・ 色彩調和(トーンから配色を考える) | |
| 7 | ・色彩心理(色の心理的効果)・課題作成 | (復習小テスト実施) |
| 8 | ・色彩心理(色の視覚効果)・課題作成(感情を色で表現) | 終わらない場合宿題とする |
| 9 | ・色彩心理(色の知覚的効果)・課題作成(味覚を色で表現) | 終わらない場合宿題とする |
| 10 | ・色彩心理(色の知覚的効果)・課題作成(年齢を色彩で表現) | 終わらない場合宿題とする |
| 11 | ・配色調和(配色イメージ)・配色イメージ分類課題① | |
| 12 | ・配色イメージ分類課題制作②・他の作品制作時間 | |
| 13 | ・配色調和(ファッション)・ファッション配色課題 | 終わらない場合宿題とする |
| 14 | ・配色調和(インテリア)・インテリア配色課題 | 終わらない場合宿題とする |
| 15 | ・まとめ・理論習熟度確認テスト(前期試験) | |

**評価方法**

色彩検定3級受験結果・理論試験結果、課題提出、平常点
成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。

| | 言語情報 | 知的技能 | 運動技能 | 態度・意欲 | その他 | 評価割合 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 定期試験 | | | | | | |
| 小テスト、検定 | | ◎ | | | | 50% |
| 宿題・レポート | | | | | | |
| 課題提出 | | ○ | ◎ | ○ | | 50% |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

**履修上の注意**

| 科目名 | 業界研究Ⅰ | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 科目名(英) | Industry Research Ⅰ | | | | |
| 単位数 | 2単位 | 時間数 | 30時間 | 担当者 | 甲斐　奈津代 |
| 実施年度 | 2020年度 | 実施時期 | 前期 | 実務家教員<br>担当科目 | |
| 対象学科・学年 | マンガ・イラスト・CG科イラストコース1年□ | | | | |
| 授業概要 | 絵を描くスキルを必要とした業界に焦点を当て、業界の仕組みについて知る。仕事を進める上でのワークフローや業界が求める人材像、技術レベルについての理解を深める。 | | | | |
| 授業形式 | 講義:　△ | 演習:　○ | 実習: | 実技: | ※　主たる方法:○　その他:△ |

**学習目標(到達目標)**

| 言語情報 | 知的技能 | 運動技能 | 態度意欲 | その他 | 目標 |
|---|---|---|---|---|---|
| | ○ | | | | 絵を描くスキルを必要とする職業を具体的に挙げることができる。 |
| | ○ | | | | 自分が希望する業界についての説明ができる。 |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

| テキスト・教材<br>参考図書 | なし |
|---|---|

**授業計画**

| | 授業項目・内容 | 授業外学修指示 |
|---|---|---|
| | 1-2.導入、業界の概要 | |
| | 3-4.業界説明(ゲーム分野) | |
| | 5.レポート作成 | レポート① |
| | 6-7.業界説明(デザイン分野)□ | |
| | 8.レポート作成 | レポート② |
| | 9-10.業界説明(CG分野)□ | |
| | 11.レポート作成 | レポート③ |
| | 12-13.技術研究 | |
| | 14.レポート作成 | レポート④ |
| | 15.レポート完成 | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

**評価方法**

出席状況(30%)、作文・レポートなどの提出(70%)で評価する。
成績評価基準は、R(60点以上)・D(59点以下)とする。

| | 言語情報 | 知的技能 | 運動技能 | 態度・意欲 | その他 | 評価割合 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 定期試験 | | | | | | |
| 小テスト | | | | | | |
| 宿題・レポート | ○ | ◎ | | | | 70% |
| 発表・作品 | | | | | | |
| 授業態度 | | | | ○ | | 30% |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

| 履修上の注意 | |
|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 科目名 | デジタルデザインⅠ | | | | |
| 科目名(英) | Digital design Ⅰ | | | | |
| 単位数 | 2単位 | 時間数 | 30時間 | 担当者 | 林　直知 |
| 実施年度 | 2020年度 | 実施時期 | 前期 | 実務家教員担当科目 | イラストレーターとして活動 |
| 対象学科・学年 | マンガ・イラスト・CG科イラストコース1年 | | | | |
| 授業概要 | Illustratorを使用したアートワーク制作を行う。(制作補助ツールとしてPhotoshop/CLIP STUDIO PAINT)<br>デジタルツールの習熟やデジタル環境下での作品制作方法を学ぶことを目的とするため、作品のクオリティだけでなく適切なデータの取り扱いやツールの機能を作品制作に活用出来ているかも評価対象とする。 | | | | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 授業形式 | 講義: | | 演習: ○ | 実習: | | 実技: | ※ 主たる方法:○　その他:△ |

| | 知識 | 思考 | 技能 | 態度 | その他 | 目標 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 学習目標<br>(到達目標) | ○ | ○ | | | | PCよりラフ、線画、彩色、仕上げの一連の作業を行うことができる。 |
| | ○ | ○ | | | | ファイル形式ごとの用途に応じたデジタルデータの取り扱いができる。 |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

| | |
|---|---|
| テキスト・教材<br>参考図書 | オリジナル教材スライド<br>使用ツールAdobe Illustrator |

| | | 授業項目・内容 | 授業外学修指示 |
|---|---|---|---|
| 授業計画 | | 1~2Illustratorの基礎知識、ツールの基本操作・基本図形の描画。 | 授業内容・ツールの操作方法を復習しておくこと |
| | | 3~4.基本図形の描画と変形操作・図形を組み合わせたアートワーク制作演習 | 授業内容・ツールの操作方法を復習しておくこと |
| | | 5~6.オブジェクトの編集について（クループ・オブジェクトの重ね順） | 授業内容・ツールの操作方法を復習しておくこと |
| | | 7~8.パスの描画と編集について（1）ペンツール操作演習とベジェ曲線 | 授業内容・ツールの操作方法を復習しておくこと |
| | | 9~12.作品制作実習（1）| テーマに沿ったデザイン制作課題 | 課題制作を行うのでテーマに沿ったデザインアイデアを事前に考えておくこと。 |
| | | 13~14.パスの描画と編集について（2）ペンツール操作演習とベジェ曲線 | 課題の提出・期限を守れるようデータ制作を進めておくこと |
| | | 15~16.パスの描画と編集について（3）筆の基本使用・アートワーク制作演習 | 授業内容・ツールの操作方法を復習しておくこと |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 評価方法 | (サンプル)①連元盤に作成したデータを回収し、課題ごとのテーマの完成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。<br>②未提出の場合は、その課題を評価しないものとする。<br>③最終評価は、全ての課題の平均値により判定を行う。 | | | | | |
| | | 言語情報 | 知的技能 | 運動技能 | 態度・意欲 | その他 | 評価割合 |
| | 定期試験 | | | | | | |
| | かテスト | | ○ | ◎ | ○ | | 30% |
| | 課題・レポート | | | | | | |
| | 課題提出 | | ○ | ◎ | ○ | | 50% |
| | 授業態度 | | | | ◎ | | 20.0% |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

| | |
|---|---|
| 履修上の注意 | |

→ 科目名を記入します。学科と検索がないように確認してください。

→ 科目名(英)を記入してください。

→ 単位数、時間数、科目を指導する教員の名前を記入してください。単位数・時間数は学則と検索がないように確認してください。

→ 実務家教員の所属、時期(前期・後期・通年)を記入してください。実務家教員の担当科目には「○」を記入してください。

→ 対象となるクラスを記入してください。複数の場合は該当(文字)・を使用してください。

→ 授業科目の概要を記入してください。(カリキュラム上の位置付け・主な学習項目など)

→ 該当する授業形式に○を記入してください。複数の形式を採用する場合は、主たる方法に○、その他に△を記入してください。(職業実践専門課程の様式4(3)と一致させる)

→ 授業科目の到達目標を分かりやすく記入してください。GP/CPとの対応関係を到達目標として反映させてください。
「思考情報」/「知的技能」/「運動技能」/「態度」の4分類のどの分類に該当する目標なのかを選び、○を記入してください。

→ 教材

→ 授業で取り扱う内容を各回ごとに記入してください。
授業のテーマを複数にわたり扱う場合は、「○○○○①」/「○○○○②」のように記載するのではなく、
例えば、「○○○○①　△△△、＊＊＊」/「○○○○②　□□□、◇◇◇」のように、回数ごとに扱うテーマのキーワード等を記入してください。
授業の性格上、回ごとに分けることが困難な場合でも、授業内容の大まかな順序が分かるよう、可能な範囲で具体的に記入してください。
複数教員で分担して担当する場合は、該当回の担当教員名を括弧書きで記入してください。

→ 評価の方法を具体的に記入してください。定期試験については、筆記試験・口述試験・実技試験など実施方法を記入してください。
「言語情報」/「知的技能」/「運動技能」/「態度」に対応させ、ひとつは○を記入してください。

→ 上記以外で受講者に伝えることがある際には記入してください。

| 科目名 | デッサン演習基礎Ⅰ | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 科目名(英) | Drawing Learning Basic Ⅰ | | | | |
| 単位数 | 4単位 | 時間数 | 60時間 | 担当者 | 松尾　恭子 |
| 実施年度 | 2020年度 | 実施時期 | 前期 | 実務家教員<br>担当科目 | |
| 対象学科・学年 | マンガ・イラスト・CG科イラストコース1年 | | | | |
| 授業概要 | デッサンで基本の描き方を学び、立体感や質感、空間を意識し表現する技術を身につけます。導入授業にてレベルを把握した後、モチーフの難易度を決定していきます。 人物はクロッキーをメインとし、早く正確な形を捉えるトレーニングに重点を置きます。モチーフごとにポイントを解説し演習を行う授業スタイルが主ですが、ポーズ研究等グループで考え工夫する課題もあります。「どのような絵を描きたいのか」という目的をしっかり持って課題に取り掛かりましょう。 | | | | |
| 授業形式 | 講義:　△ | 演習:　○ | 実習: | 実技: | ※　主たる方法:○　その他:△ |

**学習目標(到達目標)**

| 言語情報 | 知的技能 | 運動技能 | 態度意欲 | その他 | 目標 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | ○ | | | 静物デッサンで、モチーフを立体的に捉え表現を行うことができる。 |
| | ○ | ○ | | | 人体構造を知り、人物クロッキーで人体のフォルムを正確に捉えることができる。 |
| | ○ | ○ | | | 構図・遠近法を学び、画面の構成力と空間意識を高めた描画を行う事ができる。 |
| | | ○ | | | モチーフごとの質感の出し方をマスターし、質感表現を行う事ができる。 |
| | | ○ | | | 集中力を身につけ、期限内に作品を仕上げて提出する事ができる。 |

**テキスト・教材 参考図書**

デッサンモチーフ、鉛筆、ケント紙。

**授業計画**

| | 授業項目・内容 | 授業外学修指示 |
|---|---|---|
| | 1-2.基礎モチーフ「立方体」/構図・形・パース・明暗・立体感・影/人体クロッキー | 課題① |
| | 3-4.基礎モチーフ「円柱/構図・形・楕円・明暗・立体感・影/人体クロッキー | 課題② |
| | 5-6.基礎モチーフ「球/構図・形・円・明暗・立体感・影/人体クロッキー | 課題③ |
| | 7-8.基礎モチーフ応用課題「レモン・レンガ・紙コップ」/人物クロッキー | 課題④ |
| | 9-10.基礎モチーフ応用課題「レモン・レンガ・紙コップ」仕上げ/ 作図法 | 課題⑤ |
| | 11-12.作図法「立体に文字・模様を描く練習」　プリント | 時間内で仕上がらない場合宿題・次回提出 |
| | 13-14.作図法応用「コーヒー缶・木の箱」 構図・形・文字・模様・同一平面・立体感・影 | |
| | 15-16.作図法応用「コーヒー缶・木の箱」 仕上げ | 課題⑥ |
| | 17-20.作図法応用「かき氷カップ・綿・スプーン」 構図・形・文字模様・同一平面・立体感・影 | 課題⑦ |
| | 21-22.「動物模写」立体感・毛の表現・体の構造 | 課題⑧ |
| | 23-24.「花模写」構造・花びら・葉の表現 | 課題⑨ |
| | 25-26.「昆虫模写」立体感・体の構造 | 課題⑩ |
| | 27-28.質感表現「ビニール・テニスボール・紙」透明感・立体感・影・コントラスト | 課題⑪ |
| | 29-30.質感表現「グラス・布・紙」透明感・立体感・影・コントラスト | 課題⑫ |
| | | |

**評価方法**

①単元毎に描写した用紙を回収し、課題ごとのテーマの完成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。
②未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とする。
③最終評価は、全ての課題の平均値により判定を行う。

| | 言語情報 | 知的技能 | 運動技能 | 態度・意欲 | その他 | 評価割合 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 定期試験 | | | | | | |
| 小テスト | | | | | | |
| 宿題・レポート | | | | | | |
| 課題提出 | | ○ | ◎ | ○ | | 100% |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

**履修上の注意**

時間内での課題提出を重視。定期試験は無し。

| 科目名 | 空間表現Ⅰ | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 科目名（英） | Spatial Representation Ⅰ | | | | |
| 単位数 | 4単位 | 時間数 | 60時間 | 担当者 | 植木 瑛美 |
| 実施年度 | 2020年度 | 実施時期 | 前期 | 実務経験教員 | イラストレーター・グラフィッカー経験有 |
| 対象学科・学年 | マンガ・イラスト・CG科イラストコース1年 | | | | |
| 授業概要 | 物体（車、レンガ、草花、人物など）を、遠近感を知識として把握する。<br>ブラシ・写真素材を使用して物体と質感をイラストで表現する。 | | | | |
| 授業形式 | 講義： | 演習：　○ | 実習： | 実技： | ※ 主たる方法：○　その他：△ |

**学習目標（到達目標）**

| | | | | | 目標 |
|---|---|---|---|---|---|
| | ○ | | | | 遠近感の把握 |
| | ○ | ○ | | | 物体のもつ質感を理解し、イラストとして表現することができる。 |
| | ○ | ○ | | | 物体を平面としてではなく立体として把握し、イラストに表現することができる。 |
| | ○ | ○ | | | 素材を使用して物体をイラストに表現することができる。 |
| | | | | | |

**テキスト・教材・参考図書**：オリジナル教材

**授業計画**

| | 授業項目・内容 | 授業外学修指示 |
|---|---|---|
| | 1-2.CLIP STUDIO PAINTの基本 | |
| | 3-4.ブラシの基本 | |
| | 5-8.自然物ブラシ | |
| | 9-12.人工物ブラシ | |
| | 13-14.パース | |
| | 15-18.構図 | |
| | 19-20.色の空間表現 | |
| | 21-25.フォトバッシュ | |
| | 26-30.イラストとしての空間表現 | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

**評価方法**

課題への取り組みと提出状況で、下記の観点・割合で評価する。
成績評価基準は、S（90点以上）・A（80点以上）・B（70点以上）・C（60点以上）・D（59点以下）とする。

| | 言語情報 | 知的技能 | 運動技能 | 態度・意欲 | その他 | 評価割合 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 課題提出、完成度 | | ○ | ◎ | ○ | | 50% |
| 出席 | | | | ○ | | 30% |
| 授業態度 | | | | ○ | | 20% |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

**履修上の注意**：

# 授業スケジュール

作成日: 2019年4月8日
作成者: 岩村　剛士／甲斐　奈津

| 科目名 | キャラクター表現Ⅰ | | | | | 担当者 | 岩村　剛士/甲斐　奈津代 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 実施年度 | 2020年 | 実施時期 | 前期 | 対象学科・学年 | マンガ・イラスト・CG科イラストコース | 単位数・時間数 | 4 | 60 |

| コマ数 | 授業項目 | 変更点 | 詳細 | 教材 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 表情の構成①顔のパーツ構成について　リアル編 | | 導入:10分<br>課題作業:80分 | |
| 2 | 表情の構成①顔のパーツ構成について　リアル編 | | 導入:10分<br>課題作業:80分 | |
| 3 | 表情の設定①作成した表情に対して感情表現を交えた設定作り | | 導入:10分<br>課題作業:80分 | |
| 4 | 表情の設定①作成した表情に対して感情表現を交えた設定作り | | 導入:10分<br>課題作業:80分 | |
| 5 | ポーズの構成上半身編①顔～肩周り　リアル編 | | 導入:10分<br>課題作業:80分 | |
| 6 | ポーズの構成上半身編①顔～肩周り　リアル編 | | 導入:10分<br>課題作業:80分 | |
| 7 | ポーズの構成上半身編①肩～手先　リアル編 | | 導入:10分<br>課題作業:80分 | |
| 8 | ポーズの構成上半身編①肩～手先　リアル編 | | 導入:10分<br>課題作業:80分 | |
| 9 | ポーズの構成下半身編①胸部～骨盤　リアル編 | | 導入:10分<br>課題作業:80分 | |
| 10 | ポーズの構成下半身編①胸部～骨盤　リアル編 | | 導入:10分<br>課題作業:80分 | |
| 11 | ポーズの構成下半身編①脚の構造～足先　リアル編 | | 導入:10分<br>課題作業:80分 | |
| 12 | ポーズの構成下半身編①脚の構造～足先　リアル編 | | 導入:10分<br>課題作業:80分 | |
| 13 | イラスト制作①表情を生かした構図を描く | | 導入:10分<br>課題作業:80分 | |
| 14 | イラスト制作①表情を生かした構図を描く | | 導入:10分<br>課題作業:80分 | |
| 15 | 表情の構成②顔のパーツ構成について　デフォルメ編 | | 導入:10分<br>課題作業:80分 | |
| 16 | 表情の構成②顔のパーツ構成について　デフォルメ編 | | 導入:10分<br>課題作業:80分 | |

# 授業報告

※実績を表示する際は、A3で出力してください

| 実施日 | 実施内容 | | 担任への報告 |
|---|---|---|---|
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |

# 授業スケジュール

作成日: 2019年4月8日
作成者: 岩村　剛士／甲斐　奈津

| 科目名 | キャラクター表現Ⅰ | | | | | 担当者 | 岩村　剛士/甲斐　奈津代 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 実施年度 | 2020年 | 実施時期 | 前期 | 対象学科・学年 | マンガ・イラスト・CG科イラストコース | 単位数・時間数 | 4 | 60 |

| コマ数 | 授業項目 | 変更点 | 詳細 | 教材 |
|---|---|---|---|---|
| 17 | 表情の設定②作成した表情に対して感情表現を交えた設定作り | | 導入:10分<br>課題作業:80分 | |
| 18 | 表情の設定②作成した表情に対して感情表現を交えた設定作り | | 導入:10分<br>課題作業:80分 | |
| 19 | デフォルメされたキャラクターの構造理解について | | 導入:10分<br>課題作業:80分 | |
| 20 | デフォルメされたキャラクターの構造理解について | | 導入:10分<br>課題作業:80分 | |
| 21 | ポーズの構成上半身編② | | 導入:10分<br>課題作業:80分 | |
| 22 | ポーズの構成上半身編② | | 導入:10分<br>課題作業:80分 | |
| 23 | ポーズの構成上半身編② | | 導入:10分<br>課題作業:80分 | |
| 24 | ポーズの構成上半身編② | | 導入:10分<br>課題作業:80分 | |
| 25 | ポーズの構成下半身編② | | 導入:10分<br>課題作業:80分 | |
| 26 | ポーズの構成下半身編② | | 導入:10分<br>課題作業:80分 | |
| 27 | ポーズの構成下半身編② | | 導入:10分<br>課題作業:80分 | |
| 28 | ポーズの構成下半身編② | | 導入:10分<br>課題作業:80分 | |
| 29 | イラスト制作②全身を生かした構図を描く | | 導入:10分<br>課題作業:80分 | |
| 30 | イラスト制作②全身を生かした構図を描く | | 導入:10分<br>課題作業:80分 | |
| 31 | | | | |
| 32 | | | | |
| 33 | | | | |
| 34 | | | | |
| 35 | | | | |

# 授業報告

※実績を表示する際は、A3で出力してください

| 実施日 | 実施内容 | | 担任への報告 |
|---|---|---|---|
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |

# 授業スケジュール

作成日：2019年4月8日
作成者：岩村　剛士／甲斐　奈津

| 科目名 | キャラクター表現Ⅰ | | | | | 担当者 | 岩村　剛士/甲斐　奈津代 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 実施年度 | 2020年 | 実施時期 | 前期 | 対象学科・学年 | マンガ・イラスト・CG科イラストコース | 単位数・時間数 | 4 | 60 |

| コマ数 | 授業項目 | 変更点 | 詳細 | 教材 |
|---|---|---|---|---|
| 36 | | | | |
| 37 | | | | |
| 38 | | | | |
| 39 | | | | |
| 40 | | | | |
| 41 | | | | |
| 42 | | | | |
| 43 | | | | |
| 44 | | | | |
| 45 | | | | |
| 46 | | | | |
| 47 | | | | |
| 48 | | | | |
| 49 | | | | |
| 50 | | | | |
| 51 | | | | |
| 52 | | | | |
| 53 | | | | |
| 54 | | | | |

# 授業報告

※実績を表示する際は、A3で出力してください

| 実施日 | 実施内容 | | 担任への報告 |
|---|---|---|---|
| | 予定通り | | |
| | 予定通り | | |
| | 予定通り | | |
| | 予定通り | | |
| | 予定通り | | |
| | 予定通り | | |
| | 予定通り | | |
| | 予定通り | | |
| | 予定通り | | |
| | 予定通り | | |
| | 予定通り | | |
| | 予定通り | | |
| | 予定通り | | |
| | 予定通り | | |
| | 予定通り | | |
| | 予定通り | | |
| | 予定通り | | |
| | 予定通り | | |
| | 予定通り | | |

# 授業スケジュール

作成日: 2019年4月8日
作成者: 岩村　剛士／甲斐　奈津

| 科目名 | キャラクター表現Ⅰ | | | | | 担当者 | 岩村　剛士/甲斐　奈津代 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 実施年度 | 2020年 | 実施時期 | 前期 | 対象学科・学年 | マンガ・イラスト・CG科イラストコース | 単位数・時間数 | 4 | 60 |

| コマ数 | 授業項目 | 変更点 | 詳細 | 教材 |
|---|---|---|---|---|
| 55 | | | | |
| 56 | | | | |
| 57 | | | | |
| 58 | | | | |
| 59 | | | | |
| 60 | | | | |

# 授業報告

※実績を表示する際は、A3で出力してください

| 実施日 | | 実施内容 | 担任への報告 |
|---|---|---|---|
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |

# 授業スケジュール

作成日：2020年4月1日
作成者：山下　愛里彩

| 科目名 | イラストテクニックⅠ | | | | | 担当者 | 山下　愛里彩 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 実施年度 | 2020年度 | 実施時期 | 前期 | 対象学科・学年 | アニメ・イラスト・CG科　イラスト1年 | 単位数・時間数 | 6単位 | 90時間 |

| コマ数 | 授業項目 | 変更点 | 詳細 | 教材 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 男女の顔/顔の骨格、正面や横顔、表情の表現方法 | | 導入：10分<br>リアル寄りからデフォルメ寄り、様々なイラストを観察・研究する。その中で自分の描きたい絵柄を意識させていく。：80分　※一人一人別室で簡単な面談を行います。 | ノートPC・トレース台 |
| 2 | 男女の顔/顔の骨格、正面や横顔、表情の表現方法 | | 導入：10分<br>練習：80分　　※一人一人別室で簡単な面談を行います。 | ノートPC・トレース台 |
| 3 | 髪・髪型の種類・表現方法 | | 導入：10分<br>髪の生え際、頭の形に沿う正しい髪の毛の流れ方についての講義。ヘアカタログ(リアル)やアニメキャラ(デフォルメ)の画像などの髪型の模写、練習。：80分 | ノートPC・トレース台 |
| 4 | 髪・髪型の種類・表現方法 | | 導入：10分<br>練習：80分 | ノートPC・トレース台 |
| 5 | 作品制作課題①/【女性キャラクターの顔、表情】 | | 導入：10分<br>指定されたテーマを元にキャラクター制作（バストアップ）。キャラに合った表情をつける。<br>：80分 | ノートPC・トレース台 |
| 6 | 作品制作課題①/【女性キャラクターの顔、表情】 | | 導入：10分<br>課題作業：80分 | ノートPC・トレース台 |
| 7 | 作品制作課題①/【女性キャラクターの顔、表情】 | | 導入：10分<br>課題作業：80分 | ノートPC・トレース台 |
| 8 | 作品制作課題①/仕上げ | | 導入：10分<br>課題作業：80分 | ノートPC・トレース台 |
| 9 | 作品制作課題①/仕上げ | | 導入：10分<br>課題作業：80分 | ノートPC・トレース台 |
| 10 | 作品制作課題①/仕上げ | | 導入：10分<br>課題作業：80分 | ノートPC・トレース台 |
| 11 | 作品制作課題②/【男性キャラクターの顔、表情】 | | 導入：10分<br>指定されたテーマを元にキャラクター制作（バストアップ）。キャラに合った表情をつける。：80分 | ノートPC・トレース台 |
| 12 | 作品制作課題②/【男性キャラクターの顔、表情】 | | 導入：10分<br>課題作業：80分 | ノートPC・トレース台 |
| 13 | 作品制作課題②/【男性キャラクターの顔、表情】 | | 導入：10分<br>課題作業：80分 | ノートPC・トレース台 |
| 14 | 作品制作課題②/仕上げ | | 導入：10分<br>課題作業：80分 | ノートPC・トレース台 |
| 15 | 作品制作課題②/仕上げ | | 導入：10分<br>課題作業：80分 | ノートPC・トレース台 |
| 16 | 作品制作課題③/仕上げ | | 導入：10分<br>課題作業：80分 | ノートPC・トレース台 |

# 授業報告

※実績を表示する際は、A3で出力してください

| 実施日 | 実施内容 | | 担任への報告 |
|---|---|---|---|
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |

# 授業スケジュール

作成日：2020年4月1日
作成者：山下　愛里彩

| 科目名 | イラストテクニックⅠ | | | | | 担当者 | 山下　愛里彩 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 実施年度 | 2020年度 | 実施時期 | 前期 | 対象学科・学年 | アニメ・イラスト・CG科　イラスト1年 | 単位数・時間数 | 6単位 | 90時間 |

| コマ数 | 授業項目 | 変更点 | 詳細 | 教材 |
|---|---|---|---|---|
| 17 | 男女の体の骨格、ポーズ・しぐさ・手や足の描き方 | | 導入：10分<br>課題作業：80分 | ノートPC・トレース台 |
| 18 | 男女の体の骨格、ポーズ・しぐさ・手や足の描き方 | | 導入：10分<br>指定されたテーマを元にキャラクターに合ったポーズ・しぐさをつける。：80分 | ノートPC・トレース台 |
| 19 | 品制作課題③/【女性キャラ全身】 | | 導入：10分<br>課題作業：80分 | ノートPC・トレース台 |
| 20 | 作品制作課題③/【女性キャラ全身】 | | 導入：10分<br>課題作業：80分 | ノートPC・トレース台 |
| 21 | 作品制作課題③/【女性キャラ全身】 | | 導入：10分<br>課題作業：80分 | ノートPC・トレース台 |
| 22 | 作品制作課題③/【女性キャラ全身】 | | 導入：10分<br>課題作業：80分 | ノートPC・トレース台 |
| 23 | 作品制作課題③/仕上げ | | 導入：10分<br>課題作業：80分 | ノートPC・トレース台 |
| 24 | 作品制作課題③/仕上げ | | 導入：10分<br>課題作業：80分 | ノートPC・トレース台 |
| 25 | 作品制作課題③/仕上げ | | 導入：10分<br>課題作業：80分 | ノートPC・トレース台 |
| 26 | 作品制作課題③/仕上げ | | 導入：10分<br>課題作業：80分 | ノートPC・トレース台 |
| 27 | 作品制作課題④/【男性キャラ全身】 | | 導入：10分<br>指定されたテーマを元にキャラクターに合ったポーズ・しぐさをつける。：80分 | ノートPC・トレース台 |
| 28 | 作品制作課題④/【男性キャラ全身】 | | 導入：10分<br>課題作業：80分 | ノートPC・トレース台 |
| 29 | 作品制作課題④/【男性キャラ全身】 | | 導入：10分<br>課題作業：80分 | ノートPC・トレース台 |
| 30 | 作品制作課題④/【男性キャラ全身】 | | 導入：10分<br>課題作業：80分 | ノートPC・トレース台 |
| 31 | 作品制作課題④/仕上げ | | 導入：10分<br>課題作業：80分 | |
| 32 | 作品制作課題④/仕上げ | | 導入：10分<br>課題作業：80分 | |
| 33 | 作品制作課題④/仕上げ | | 導入：10分<br>課題作業：80分 | |
| 34 | 作品制作課題④/仕上げ | | 導入：10分<br>課題作業：80分 | |
| 35 | 作品制作課題⑤/【オリジナルキャラクターの三面図】 | | 導入：10分<br>オリジナルキャラクターをラフ案から制作し、全身図、表情の三面図を作画する：80分 | |

# 授業報告

※実績を表示する際は、A3で出力してください

| 実施日 | 実施内容 | | 担任への報告 |
|---|---|---|---|
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |

# 授業スケジュール

作成日：2020年4月1日
作成者：山下　愛里彩

| 科目名 | イラストテクニックⅠ | | | | | 担当者 | 山下　愛里彩 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 実施年度 | 2020年度 | 実施時期 | 前期 | 対象学科・学年 | アニメ・イラスト・CG科　イラスト1年 | 単位数・時間数 | 6単位 | 90時間 |

| コマ数 | 授業項目 | 変更点 | 詳細 | 教材 |
|---|---|---|---|---|
| 36 | 作品制作課題⑤/【オリジナルキャラクターの三面図】 | | 導入：10分<br>課題作業：80分 | |
| 37 | 作品制作課題⑤/【オリジナルキャラクターの三面図】 | | 導入：10分<br>課題作業：80分 | |
| 38 | 作品制作課題⑤/【オリジナルキャラクターの三面図】 | | 導入：10分<br>課題作業：80分 | |
| 39 | 作品制作課題⑤/【オリジナルキャラクターの三面図】 | | 導入：10分<br>課題作業：80分 | |
| 40 | 作品制作課題⑤/仕上げ | | 導入：10分<br>課題作業：80分 | |
| 41 | 作品制作課題⑤/仕上げ | | 導入：10分<br>課題作業：80分 | |
| 42 | 作品制作課題⑤/仕上げ | | 導入：10分<br>課題作業：80分 | |
| 43 | 作品制作課題⑤/仕上げ | | 導入：10分<br>課題作業：80分 | |
| 44 | 4作品制作課題⑤/仕上げ | | 導入：10分<br>課題作業：80分 | |
| 45 | 課題講評 | | 導入：10分<br>全ての課題作品提出。提出した課題を元に各々の弱点、良さを明確に意識させる。：80分 | |
| 46 | | | | |
| 47 | | | | |
| 48 | | | | |
| 49 | | | | |
| 50 | | | | |
| 51 | | | | |
| 52 | | | | |
| 53 | | | | |
| 54 | | | | |

# 授業報告

※実績を表示する際は、A3で出力してください

| 実施日 | 実施内容 | | 担任への報告 |
|---|---|---|---|
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |

# 授業スケジュール

作成日：2020年4月1日
作成者：山下　愛里彩

| 科目名 | イラストテクニックⅠ | | | | | 担当者 | 山下　愛里彩 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 実施年度 | 2020年度 | 実施時期 | 前期 | 対象学科・学年 | アニメ・イラスト・CG科　イラスト1年 | 単位数・時間数 | 6単位 | 90時間 |

| コマ数 | 授業項目 | 変更点 | 詳細 | 教材 |
|---|---|---|---|---|
| 55 | | | | |
| 56 | | | | |
| 57 | | | | |
| 58 | | | | |
| 59 | | | | |
| 60 | | | | |

# 授業報告

※実績を表示する際は、A3で出力してください

| 実施日 | 実施内容 | | 担任への報告 |
|---|---|---|---|
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |
| | ☐ 予定通り | | |

| 科目名 | イラストテクニック基礎Ⅱ | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 科目名(英) | Illustration Technique Basic Ⅱ | | | | |
| 単位数 | 4単位 | 時間数 | 60時間 | 担当者 | 尾畑　由香 |
| 実施年度 | 2020年度 | 実施時期 | 前期 | 実務家教員担当科目 | イラストレーターとして活動 |
| 対象学科・学年 | マンガ・イラスト・CG科イラストコース1年 | | | | |
| 授業概要 | 液晶タブレット、CLIP STUDIO PAINT、Photo Shopを使用したデジタルイラスト製作。作画、着彩など | | | | |
| 授業形式 | 講義: | 演習:　○ | 実習: | 実技: | ※　主たる方法:○　その他:△ |

**学習目標(到達目標)**

| 言語情報 | 知的技能 | 運動技能 | 態度意欲 | その他 | 目標 |
|---|---|---|---|---|---|
| | ○ | | | | デジタルツールの基礎～応用までの技術で作品を制作する事ができる。 |
| | ○ | ○ | | | ペンタブレットを使用してPC上でラフ、線画、着彩、仕上げの作業を行うことができる。 |
| | ○ | ○ | | | デジタルツールでのイラストの表現方法を理解し作品に活かす事ができる。 |
| | | | | | |
| | | | | | |

**テキスト・教材 参考図書**: なし

**授業計画**

| | 授業項目・内容 | 授業外学修指示 |
|---|---|---|
| | 1-2.イラスト表現研究/ツール基礎、応用・進捗確認 | |
| | 3-6.作品制作1/進捗確認 | 課題① |
| | 7-8.作品制作1/仕上げ | |
| | 9-12.作品制作2/進捗確認 | 課題② |
| | 13-14.作品制作2/仕上げ | |
| | 15-18.作品制作3/進捗確認 | 課題③ |
| | 19-20.作品制作3/仕上げ | |
| | 21-24.作品制作4/進捗確認 | 課題④ |
| | 25-28.作品制作4/仕上げ | |
| | 29-30.課題講評 | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

**評価方法**

①課題ごとのテーマの完成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。
③最終評価は、全ての課題の平均値により判定を行う。

| | 言語情報 | 知的技能 | 運動技能 | 態度・意欲 | その他 | 評価割合 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 定期試験 | | | | | | |
| 小テスト | | | | | | |
| 宿題・レポート | | | | | | |
| 課題提出 | | ○ | ◎ | ○ | | 100% |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

**履修上の注意**