

科目名	デッサン I						
科目名(英)	Drawing Learning I						
単位数	1単位	時間数	60時間	担当者	武藤 志津子、徳永 靖之、久澤 謙二郎		
実施年度	2023年度	実施時期	前期	担当者実務経験			
対象学科・学年	マンガ学科1年						
授業概要	デッサンでモチーフの観察力を学び、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。課題ごとにポイントを解説し実習を行います。						
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)	知的 技能	実技 技能	協同 技能	態度	その他	目標	
		○				対象の形状、立体感、質感、空間、陰影のデッサンでの注力する点を説明することができる。	
		○				鉛筆による立体感、質感、陰影の表現技法を習得し表現することができる。	
		○				対象の空間的な位置関係を表現できる。	
テキスト・教材 参考図書	資料配布						
授業計画	週	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	1-2.基礎造形鉛筆描写					
	2	3-4.基礎造形模刻					
	3	5-6.基礎造形模刻					
	4	7-8.静物デッサン ブロック、ロープ、ボトル、ボール					
	5	9-10.静物デッサン ブロック、ロープ、ボトル、ボール 講評会					
	6	11-12.クロッキー 人体					
	7	13-14.静物デッサン 牛頭骨、剥製					
	8	15-16.静物デッサン 牛頭骨、剥製 講評会					
	9	17.クロッキー 18.想定デッサン					
	10	19-20.想定デッサン 講評会					
	11	21-22.石膏デッサン(ビーナス、アグリッパ、青年マルス)					
	12	23.クロッキー 25-26.石膏デッサン					
	13	25-26.石膏デッサン 講評会					
	14	27-28.静物デッサン 紙袋、りんご、パン					
	15	29.クロッキー 30.静物デッサン 紙袋、りんご、パン					
評価方法	①課題ごとのテーマの理解度により、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。						
		知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	評価割合
	課題提出		◎				80%
	出席					○	10%
	授業態度					○	10%
履修上の注意							

科目名	デッサンⅡ						
科目名(英)	Drawing LearningⅡ						
単位数	2単位	時間数	90時間	担当者	松尾 恭子、徳永 靖之、久澤 謙二郎		
実施年度	2023年度	実施時期	前期	担当者実務経験			
対象学科・学年	マンガ学科1年						
授業概要	デッサンでモチーフの観察力を学び、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。課題ごとにポイントを解説し実習を行います。						
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)	知的 技能	実技 技能	協同 技能	態度	その他	目標	
		○				対象の形状、立体感、質感、空間、陰影のデッサンでの注力する点を説明することができる。	
		○				鉛筆による立体感、質感、陰影の表現技法を習得し表現することができる。	
		○				対象の空間的な位置関係を表現できる。	
テキスト・教材 参考図書	資料配布						
授業計画	週	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	1-3.基礎造形鉛筆描写					
	2	4-6.基礎造形模刻					
	3	7-9.基礎造形模刻					
	4	10-12.静物デッサン ブロック、ロープ、ボトル、ボール 空間表現					
	5	13-15.静物デッサン ブロック、ロープ、ボトル、ボール 講評会					
	6	16-18.動物園クロッキー(福岡市動植物園)					
	7	19-21.静物デッサン 牛頭骨、剥製					
	8	22-24.静物デッサン 牛頭骨、剥製 講評会					
	9	25-27.想定デッサン					
	10	28-30.想定デッサン 講評会					
	11	31-33.石膏デッサン(ビーナス、アグリッパ、青年マルス)					
	12	34-36.石膏デッサン(ビーナス、アグリッパ、青年マルス)					
	13	37-39.石膏デッサン(ビーナス、アグリッパ、青年マルス) 講評会					
	14	40-42.静物デッサン 紙袋、りんご、パン					
15	43-45.静物デッサン 紙袋、りんご、パン 講評会						
評価方法	①課題ごとのテーマの理解度により、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。						
		知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	評価割合
	課題提出		◎				80%
	出席					○	10%
	授業態度					○	10%
履修上の注意							

科目名	表現演習 I						
科目名(英)							
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	清山 忠相 小柳佐和		
実施年度	2023年度	実施時期	前期	担当者実務経験	ゲーム会社で6年間勤務(UIデザイナー)		
対象学科・学年	マンガ学科1年						
授業概要	画面の構成について学習する。 作品制作において構成は最も大事な要素の一つである。 知識以外にも感覚を身に付ける為、演習ドリルを用いて手を動かす時間を多く設定する。 画面内でのバランスの取り方、焦点の見せ方、色の使い方等を学習する。						
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)	知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	目標	
	○					画面構成について、自他の作品について説明することができる。	
		○				代表的な構成要素(色、明暗のバランス、トリミング等)について一定の知識を習得し、説明することができる。	
		○				与えられた構成課題に対し、適切に回答することができる。	
				○		ジャンル問わず、目に入った表現物の構成について考える習慣を付ける。	
テキスト・教材 参考図書	・ボーンデジタル出版 Vision ・ボーンデジタル出版 THE SKILLFUL HUNTSMAN / うでききの狩人						
授業計画	週	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	01-03 木の立方体を描く					
	2	04-06 サザエの細密描写					
	3	07-09 サザエの細密模刻					
	4	10-12 概要					
	5	13-15 色相 明度 彩度					
	6	16-18 課題①					
	7	19-21 課題①					
	8	22-24 バランス					
	9	25-27 粗密					
	10	28-30 課題②					
	11	31-33 課題②					
	12	34-36 シェイプ					
	13	37-39 明暗の配置					
	14	40-42 課題③					
15	43-45 課題③						
評価方法	(1)前期と後期の最後に作品を提出する。(2)課題ごとに小テストを実施する。 以上を下記の観点・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。						
		知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	評価割合
	課題提出	○	◎				60%
	授業態度						20%
	出席						20%
履修上の注意	出席率が2/3に満たない場合は単位取得不可。						

科目名	質感表現 I						
科目名(英)	Material Representation I						
単位数	1単位	時間数	60時間	担当者	松尾 恭子、宇佐乃みのり、清山 忠相		
実施年度	2023年度	実施時期	前期	担当者実務経験	ゲーム会社で6年間勤務(UIデザイナー)		
対象学科・学年	マンガ学科1年						
授業概要	鉛筆での描写を中心に質感を意識し表現する技術を身につけます。単体のモチーフを卓上で描くことを基本として鉛筆の使い方から、様々なモチーフの質感の違いを観察し描き分けていく。デッサンの授業との差別化として、細密描写や、模写なども行っていく。						
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)	知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	目標	
		○				モチーフを観察し、質感を捉え表現を行うことができる。	
		○				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提出する事ができる。	
テキスト・教材 参考図書							
授業計画	週	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	1-2.基礎造形鉛筆描写					
	2	3-4.基礎造形模刻					
	3	5-6.基礎造形模刻					
	4	7-8グレースケール(鉛筆の色幅を知る)B4					
	5	9-10グレースケール					
	6	11-12.グレースケール 講評会					
	7	13-14.練炭(固有色をしっかりと描く、黒いモチーフを黒く描く)B4					
	8	15-16.練炭 講評会					
	9	17-18.紙コップ(白いモチーフ、形態感)B4					
	10	19-20.紙コップ 講評会					
	11	21-22.写真模写 A4					
	12	23-24.写真模写					
	13	25-26.写真模写 講評会					
	14	27-29.ワイングラス B4 ガラスの質感表現					
	15	30-31.ワイングラス 講評会					
評価方法	①課題ごとのテーマの理解度により、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。						
		知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	評価割合
	課題提出		◎				80%
	出席					○	10%
	授業態度					○	10%
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	美術基礎 I						
科目名(英)	Art Basic I						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	久澤 謙二郎		
実施年度	2023年度	実施時期	前期	担当者実務経験	デザイン事務所にて、Web・映像・TV番組制作・グラフィック制作に従事		
対象学科・学年	マンガ学科1年						
授業概要	絵画、彫刻、建築などの具体的な作品を通して美術史に関する基礎知識を習得するとともに、各時代の特徴や鑑賞のポイントを学習する。また、作品の制作意図を理解し、優れた構図やレイアウトを学習する。						
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)	知的 技能	実技 技能	協同 技能	態度	その他	目標	
	○					美術作品が制作された背景、表された主題や意味内容を理解する。	
	○					美術史に関する基本的な知識を身につける。	
	○					美術作品について、造形や表現の特徴、意味内容を言葉で説明する。	
テキスト・教材 参考図書	資料配布						
授業計画	週	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	基礎造形鉛筆描写					
	2	基礎造形着彩					
	3	基礎造形模刻					
	4	【ガイダンス】美術・芸術とは					
	5	絵画の見方① 作品のコンセプトの読み取り方					
	6	作品の構図・構成について考察したことをプレゼンテーション レポート					
	7	美術史① 原始美術～宗教絵画					
	8	美術史② ルネサンス					
	9	美術史③ バロック～ロココ～新古典主義					
	10	美術史④ ロマン主義～写実主義～象徴主義～印象派～後期印象派					
	11	美術史⑤ アールヌーボー～世紀末美術～フォービズム～キュビズム					
	12	美術史⑥ 表現主義～未来派～ダダ～シュルレアリスム					
	13	美術史⑦ ロシア構成主義～バウハウス～アンフォルメル～抽象表現					
	14	美術史⑧ ポップアート～ミニマルアート～コンセプチュアルアート～インスタレーション～現代美術					
	15	グループワーク プレゼンテーション レポート					
評価方法	①出席状況、授業態度(20%)、レポート提出(80%)で評価する。 ②成績評価基準は課題ごとのテーマの理解度により、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。						
		知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	評価割合
	定期試験						
	レポート提出	◎					80%
	出席					○	10%
	授業態度					○	10%
履修上の注意							

科目名	デジタル演習 I						
科目名(英)	Digital Learning I						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	江上 敬典		
実施年度	2023年度	実施時期	前期	担当者実務経験	CG制作会社にて演出・ゲーム制作に従事		
対象学科・学年	マンガ学科1年						
授業概要	コンピュータリテラシー、PCの基本的なオペレーションとデジタル表現の基本操作の習得						
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)	知的 技能	実技 技能	協同 技能	態度	その他	目標	
	○					コンピュータリテラシーの知識を身につける	
		○				Officeの基本操作を身につける。	
			○			Adobe Photoshopの基本操作を身につける。	
				○		Clip Studioの基本操作を身につける。	
テキスト・教材 参考図書	資料配布						
授業計画	週	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	1-3.基礎造形鉛筆描写					
	2	4-6.基礎造形模刻					
	3	7-9.基礎造形模刻					
	4	10-12.コンピュータリテラシー					
	5	13,14.Wordの基本操作を身につける 15.Exelにの基本操作を身につける					
	6	16.Exelの基本操作を身につける 17-18.Power Pointの基本操作を身につける					
	7	19-24.Adobe Photoshopの基本操作、写真の加工、画像合成					
	8	Adobe Photoshop 写真の加工、色相・彩度・明度					
	9	25-33.Clip Studioの基本操作、デジタルでの描写					
	10	Clip Studio ブラシ					
	11	Clip Studio キャラクター、背景					
	12	34-45.Adobe Photoshopの基本操作、写真の加工、画像合成					
	13	Adobe Photoshop フォトバツシュ、背景					
	14	Adobe Photoshop コンセプトアートの作成					
15	Adobe Photoshop 講評会						
評価方法	①課題ごとのテーマの理解度により、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。						
		知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	評価割合
	課題提出		◎				80%
	出席					○	10%
授業態度					○	10%	
履修上の注意							