

科目名	デッサンⅢ						
科目名(英)	Drawing Learning Ⅲ						
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	後期	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15年従事		
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.静物デッサン サッカーボール、ペンキ缶、ストライプ布					
	2	3-4.静物デッサン サッカーボール、ペンキ缶、ストライプ布					
	3	5.クロッキー 6.デッサン 手とトランプ					
	4	7-8.デッサン 手とトランプ					
	5	9-10.静物着彩デッサン					
	6	11-12.静物着彩デッサン					
	7	13.クロッキー 14.空間デッサン					
	8	15-16.空間デッサン					
	9	17-18.大型静物デッサン					
	10	19.クロッキー 20.大型静物デッサン					
	11	21-22.大型静物デッサン					
	12	23.クロッキー 25-26.石膏デッサン					
	13	25-26.石膏デッサン					
	14	27-28.静物デッサン					
	15	29.クロッキー 30.静物デッサン					
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Ⅳ						
科目名(英)	Drawing Learning Ⅳ						
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	後期	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15年従事		
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.静物デッサン サッカーボール、ペンキ缶、ストライプ布					
	2	4-6.静物デッサン サッカーボール、ペンキ缶、ストライプ布 講評会					
	3	7.デッサン 手とトランプ 8-9.美術館鑑賞					
	4	10-12.デッサン 手とトランプ 講評会					
	5	13-15.静物着彩デッサン					
	6	16-18.静物着彩デッサン					
	7	19-21.空間デッサン					
	8	22-24.空間デッサン 講評会					
	9	25-27.大型静物デッサン					
	10	28-30.水族館クロッキー					
	11	31-33.大型静物デッサン					
	12	34-36.石膏デッサン					
	13	37-39.石膏デッサン 講評会					
	14	40-42.静物デッサン					
15	43-45.静物デッサン 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Ⅱ						
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	後期	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	46-48 課題④					
	2	49-51 課題④					
	3	52-54 課題④					
	4	55-57 空間 空気遠近法					
	5	58-60 空間 空気遠近法					
	6	61-63 課題⑤					
	7	64-66 課題⑤					
	8	67-69 課題⑤					
	9	70-72 課題⑥					
	10	73-75 課題⑥					
	11	76-78 課題⑥					
	12	79-81 課題⑦					
	13	82-84 課題⑦					
	14	85-87 課題⑦					
	15	作品発表会					
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Ⅱ						
科目名(英)	Material RepresentationⅡ						
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	後期	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.デッサン電球 ガラスと金属の質感					
	2	3-4.デッサン電球 講評会					
	3	5-6.写真着彩模写 リアルフォト					
	4	7-8.写真着彩模写					
	5	9-10.写真着彩模写 講評会					
	6	11-12.デッサン花 植物の質感					
	7	13-14.デッサン花					
	8	15-16.デッサン花 講評会					
	9	17-18.デッサンクリップ 金属の質感					
	10	19-20.デッサンクリップ 講評会					
	11	21-22.デッサン靴					
	12	23-24.デッサン靴 講評会					
	13	25-26.細密デッサン 紙風船					
	14	27-29.細密デッサン 紙風船 講評会					
	15	30-31.デッサン木の立方体 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Ⅱ						
科目名(英)	Art Basic Ⅱ						
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	後期	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15年従事		
対象学科・学年	マンガ学科1年						
授業概要	映像・アニメーションの歴史を、その他の表現の歴史と関連させながら、講義全体で通時的に解説する。史的な解説及び進行のなかで、言語表現、映像表現による物語に対する具体的な分析を幾つか取り上げ、それと示すことで、受講生の作品解析力も養成する。						
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	
	○					映像史、アニメーション史に関する知識の修得	
	○					映像表現・アニメーション作品を分析するスキルの修得	
	○					映像史・アニメーション史から現代の作品がどう生まれたか分析することができる	
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	【ガイダンス】美映像・写真の起源					
	2	映像史①映像の発明、映画史戦前 カメラオブスクラ、ソーマトロープ、フェナキスティコープ、ゾエトロープ、キネトスコープ、					
	3	映像史② 月世界旅行、大列車強盗、愉快な百面相、ファンタスマゴリー、モンタージュについて、クロスカッティングについて					
	4	映像史③ ドイツ表現主義					
	5	映像史④ ヌーベルヴァーグ アメリカンニューシネマ					
	6	映像史⑤ 日本映画、小津安二郎、黒澤明、北野武、是枝裕和					
	7	グループワーク					
	8	アニメ史① アニメーションの起源 ディズニー					
	9	アニメ史② 東映一虫プロ、フルアニメーション、リミテッドアニメーション					
	10	アニメ史③ ロボットアニメ					
	11	アニメ史④ スタジオジブリ					
	12	アニメ史⑤ ジャパニメーション					
	13	アニメ史⑥ アートアニメ・世界のアニメ、アヌシー国際アニメーション映画祭					
	14	グループワーク					
	15	作品鑑賞 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
	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Ⅱ						
科目名(英)	Digital Learning Ⅱ						
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	後期	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	
		○				Zbrushの基本操作を身につける。	
			○			Adobe Illustratorの基本操作を身につける。	
				○		Adobe AfterEffects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.Zbrushの基本操作					
	2	4-6.Zbrush 造形					
	3	7-9.Zbrush 造形					
	4	10-12.Adobe Illustratorの基本操作					
	5	13-15.Adobe Illustrator レイアウト、編集					
	6	16-18.Adobe Illustrator レイアウト、編集					
	7	19-21.Adobe AfterEffectsの基本操作					
	8	22-24.Adobe AfterEffectsの基本操作					
	9	25-37.Adobe AfterEffects 編集					
	10	28-30.各コース(CG)の講義					
	11	31-33.各コース(アニメ)の講義					
	12	34-36.各コース(イラスト)の講義					
	13	37-39.各コース(マンガ)の講義					
	14	40-42.作品制作					
15	43-45.作品制作 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							