

科目名	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		担任					
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	コミックイラスト科イラストコース1年													
授業概要	社会で生き抜く基盤を「感謝する心」として捉え、自らの責任において行動できる積極性や、良好な人間関係を構築するコミュニケーションを学ぶ。													
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								
	○			○		キャリア実現のカギは専門能力および発揮できる力(人間)である事を知る								
	○			○		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付く								
テキスト・教材 参考図書	GCB I 学生用テキスト													
授業計画	週	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												
	9													
	10													
	11													
	12													
	13													
	14													
	15													
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。													
			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													
	課題提出		○						◎				70%	
	出席										○		30%	
	授業態度													
履修上の注意														

科目名	色彩技法 I										
科目名(英)	Basic Art and Design I										
単位数	2単位		時間数		30時間		担当者		石井 文子		
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	コミックイラスト科イラストコース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。 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)	知的 技能	実技 技能	協同 技能	態度	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	週	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。										
			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										
	課題提出		◎	○				30%			
	出席					○		40%			
	授業態度					○		30%			
履修上の注意											

科目名	空間表現Ⅰ											
科目名(英)	Spatial representationⅠ											
単位数	2単位		時間数		30時間		担当者		藤村 海妙			
実施年度	2023年度		実施時期		前期		担当者実務経験		中学校で美術教員として3年勤務			
対象学科・学年	コミックイラスト科イラストコース1年											
授業概要	制作に必要な遠近法を使用した背景技法を習得させ、作品に活用させる。											
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						
	○					教科書やプリントを使用し遠近法の知識を理解できる						
	○	○				パースを使用した背景と主題との複合課題で作品に活用できる						
テキスト・教材 参考図書	パース塾 オリジナル教材											
授業計画	週	授業項目・内容						授業外学修指示				
	1	パースとは？透視図法の基本						課題				
	2	アイレベルと透視図法 一点透視図法						課題①一点透視図法				
	3	様々な角度の立方体練習① 一点透視図法						課題②一点透視図法発展				
	4	アイレベルと透視図法 二点透視図法						課題①二点透視図法				
	5	様々な角度の立方体練習② 二点透視図法						課題③二点透視図法発展				
	6	アイレベルと透視図法 三点透視図法						課題①三点透視図法				
	7	様々な角度の立方体練習③ 三点透視図法						課題②三点透視図法発展				
	8	透視図 分割・増殖法① 練習						課題①分割・増殖法基礎				
	9	透視図 分割・増殖法② 発展						課題②分割・増殖法発展				
	10	透視図 窓を描く① 構造・基本						課題①構造				
	11	透視図 窓を描く② 実践						課題②透視図法				
	12	箱の内側を描く 部屋 質感表現① 構造・基本						課題①基本・構造				
	13	箱の内側を描く 部屋 質感表現② 発展						課題②発展				
	14	パースを使った小物を描く① 構造・基本						課題①基本・構造				
	15	パースを使った小物を描く② 発展						課題②発展				
評価方法	課題提出(60%)、授業への出席率(20%)、授業態度(10%)、小テスト(10%)を評価基準とする 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
	定期試験											
	課題提出	○		◎								60%
	出席							○				20%
	授業態度							○				10%
	小テスト			○								10%
履修上の注意												

科目名	人体表現Ⅰ						
科目名(英)	Human body RepresentationⅠ						
単位数	1単位	時間数	60時間	担当者	徳永 靖之		
実施年度	2023年度	実施時期	前期	担当者実務経験	アニメ制作会社でアニメーターとして3年勤務		
対象学科・学年	コミックイラスト科イラストコース1年						
授業概要	顔、身体、手、足などキャラクターを表現するにあたって基本的なポイントを解説を交えながら、様々な角度やポーズを描く実習を通して、人間の身体の仕組みや構造を学ぶ。 ・①→比率や構造、描き方の解説と実習 ・②→クロッキーサイトをを用いたクロッキー						
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	
	○	○				キャラクターとしての人体の構造を理解した上でのキャラクター表現ができる。	
		○		○		課題提出により、積極的に自分の技術を上げるための努力をすることができる。	
テキスト・教材 参考図書	アニメ私塾流キャラ作画(X-Knowledge)、キャラクターの基本デッサン(誠文堂新光社)、人物を描く基本(ホビージャパン)など引用したプリント、クロッキー支援サイト(Draw This: https://www.youtube.com/playlist?list=PLVK1154-DZLpvnN40GeHvmVwdBuUfImcW)など						
授業計画	週	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	1.授業の導入、説明。現状の知識・技術でキャラの全身を描く。 2.クロッキーの描き方の導入、説明。			※週2コマのうち片方はクロッキーをやっていく。 ※授業頭に前週作品の講評を行う。(10～15分程度)		
	2	3.身体の描き方①比率やアタリの取り方、素体の描き方、重心や姿勢					
	3	5.顔の描き方①説明・練習 6.クロッキー					
	4	7.顔の描き方②三面図(髪の毛の説明) 8.クロッキー					
	5	9.顔の描き方②つづき 10.クロッキー					
	6	11.表情の描き分け 12.クロッキー					
	7	13.表情の描き分け、つづき 14.クロッキー					
	8	15.年齢・性別による顔の描き分け 16.クロッキー					
	9	17.年齢・性別による顔の描き分け、つづき 18.手のクロッキー					
	10	19.手の描き方 20.クロッキー					
	11	21.腕の描き方 22.クロッキー					
	12	23.足の描き方 24.クロッキー					
	13	25.脚の描き方 26.クロッキー					
	14	27.身体の描き方②性別による描き分け 28.クロッキー					
	15	29.身体の描き方②性別による描き分け、つづき 30.クロッキー					
評価方法	①課題の完成度により、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・授業態度により判定を行う。						
		知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	評価割合
	定期試験						
	課題提出	○	◎		○		60%
	出席				◎		10%
	授業態度				◎		30%
履修上の注意							

科目名	デザイン演習Ⅰ						
科目名(英)	Design ExerciseⅠ						
単位数	4単位		時間数	60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	デザイナー・イラストレーターとして9年勤務
対象学科・学年	コミックイラスト科イラストコース1年						
授業概要	Illustrator/Photoshopを使用したアートワーク制作を行う。 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:△
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	
	○					データの種類や意味を覚え、適切な書き出しや保存を行う事が出来る。	
	○	○				illustratorの基本操作を覚え、アートワーク制作に活かすことができる。	
	○	○				指定された図形や簡易的なロゴを制作する事が出来る。	
テキスト・教材 参考図書	使用ソフト:illustrator						
授業計画	週	授業項目・内容					授業外学修指示
	1	1-2.コンピュータ・リテラシー					
	2	3-4.illustratorとは？基本操作、ワークスペース設定					
	3	5.図形を作ってみる					
	4	6-7.図形の編集、アレンジ					
	5	8-9.パスの編集					
	6	10.確認テスト「指定の図形を作る」					1-9までの復習をしてるように。
	7	11-12.文字を挿入する、タイポグラフィー基礎					
	8	13-14.文字をアレンジしてみる					
	9	15-16.デザインを作ってみる「指定のロゴマーク」					
	10	17-18.デザインを作ってみる「Ps、Ai、Ciのアイコン」					
	11	19.画像の挿入					
	12	20-21.チラシトレース					
	13	22.納品データ形式					
	14	23-26.確認テスト「ロゴの制作」					11-22までの復習をしてるように。
	15	27-30.応用課題「名刺を作ってみよう」					
評価方法	課題提出・小テスト・授業態度から判定。 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
	定期試験	○	○				10%
	課題提出	◎	○				60%
	出席						
	授業態度				○		30%
履修上の注意							

科目名	イラストテクニックⅠ											
科目名(英)	Illustration Technique BasicⅠ											
単位数	4単位		時間数		60時間		担当者		山下 愛里彩			
実施年度	2023年度		実施時期		前期		担当者実務経験		漫画家として3年活動			
対象学科・学年	コミックイラスト科イラストコース1年											
授業概要	CLIP STUDIO PAINTの基本操作を学び、線画や着色など工程ごとの技術習得を目指す。 作品のクオリティを向上させるテクニックを習得する。											
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						
	○					ClipStudioの基礎を学び、効率的に作品制作を行う事ができる。						
	○	○				デジタ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												
授業計画	回数	授業項目・内容					授業外学修指示					
	1	1-2.CLIPSTUDIOPAINTとは？/レイヤーの種類・基本操作					※毎回メモを取るようにしてください。定期的に小テストを行います。					
	2	3-4.小テスト①/1時間ドローイング					※小テスト					
	3	5-6.ブラシの設定・選択範囲・ベクター線作成/線画トレース練習										
	4	7-8.色の選択・塗りつぶし/下塗り練習										
	5	9-10.色塗りツール説明、透明ピクセルをロック・クリッピング/本塗り練習										
	6	11-12.小テスト②/全体講評					※小テスト					
	7	13-14.色混ぜ/色調補正レイヤー・合成モード										
	8	15-16.イラスト加工(色調補正、レベル補正)										
	9	17-18.イラスト加工(素材、テクスチャ)										
	10	19-20.ゆがみツールで完成イラストを調整する										
	11	21-22.小テスト③/全体講評					※小テスト					
	12	23-24.ClipStudio Assetでブラシのダウンロード										
	13	25-26.テキストの作成/メッシュ変形/イラストのフチ取り										
	14	27-28.図形ツール・定規ツール										
	15	29-30.小テスト④/全体講評					※小テスト					
評価方法	小テスト・授業態度から判定。 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
	定期試験	○		◎								60%
	課題提出											
	出席											
	授業態度							○				40%
履修上の注意												

科目名	背景演習Ⅰ											
科目名(英)	Background ExerciseⅠ											
単位数	4単位		時間数		60時間		担当者		藤村 海妙			
実施年度	2023年度		実施時期		前期		担当者実務経験		中学校で美術教員として3年勤務			
対象学科・学年	コミックイラスト科イラストコース1年											
授業概要	背景作画の基礎となる陰影や質感表現を練習し、シーンに応じた背景を制作する。											
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						
	○	○				観察する力を養い対象の構造を理解できるようになる。						
	○	○				様々なシーンに適した質感表現を行う事が出来る。						
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材											
授業計画	週	授業項目・内容					授業外学修指示					
	1	1-2.物を観察して描くーデジタルツールで描こう										
	2	3-4.物を観察して描くーデジタルツールで描こう 質感表現					課題①					
	3	5-6.ライティングを考えるー順光・反射・陰影					課題②					
	4	7-8.質感表現ー人工物「金属」										
	5	9-10.質感表現ー人工物「金属」質感表現					課題③					
	6	11-12.質感表現ー人工物「プラスチック」										
	7	13-14.質感表現ー人工物「プラスチック」質感表現					課題④					
	8	15-16.質感表現ー自然物「木」										
	9	17-18.質感表現ー自然物「木」質感表現					課題⑤					
	10	19-20.質感表現ー自然物「植物」										
	11	21-22.質感表現ー自然物「植物」質感表現					課題⑥					
	12	23-24.質感表現ー透過「水晶体」										
	13	25-26.質感表現ー透過「水晶体」質感表現					課題⑦					
	14	27-28.質感表現「水を描いてみる」										
	15	29-30.質感表現「水を描いてみる」質感表現					課題⑧					
評価方法	課題提出(60%)、授業への出席率(20%)、授業態度(20%)を評価基準とする 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
	定期試験											
	課題提出	○		◎								60%
	出席							○				20%
	授業態度							○				20%
履修上の注意												

科目名	コンセプト制作Ⅰ							
科目名(英)	Concept ProductionⅠ							
単位数	2単位		時間数	90時間		担当者	上野 哲史/山崎 芳英	
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2Dデザイナーとして3年勤務/ ゲーム会社で2Dデザイナーとして15年勤務	
対象学科・学年	コミックイラスト科イラストコース1年							
授業概要	仕様書の目的を理解し、コンセプトの組み立て方を学ぶ。デザインを考える事を習慣化し、意図を言語化する力を身につける。							
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		
	○	○				キャラクター性に適したデザイン設計を行う事が出来る。		
	○	○				衣服や小道具の機能性を考え、デザインに落とし込むことができる。		
	○					イメージを言語化し、人に伝えることができる。		
テキスト・教材 参考図書	筆記用具、使用ソフト:ClipStudio							
授業計画	回数	授業項目・内容					授業外学修指示	
	1	1-2.コンセプト設計について						
	2	3.リファレンスボードを作成する						
	3	4-6.制服キャラクターを描く/性格の表現(ポーズ、表情)					課題① ラフデザインまで	
	4	7-9.現代社会の職業/小道具のデザイン					課題② ラフデザインまで	
	5	10-12.現代ファッション					課題③ ラフデザインまで	
	6	13-15.着物を描く/柄のデザイン					課題④ ラフデザインまで	
	7	16-18.武器をデザインする					課題⑤ ラフデザインまで	
	8	19-21.西洋騎士					課題⑥ ラフデザインまで	
	9	22-23.キャラクター配色の基本/ラフ案のブラッシュアップ					課題⑦ ①～⑥に色を付ける	
	10	24-26.ファンタジーキャラクターを描く/パーツのデフォルメ、シルエット					課題⑧ カラーラフの制作	
	11	27-29.背景も含めてデザインしてみる-構成					課題⑨	
	12	30-32.背景も含めてデザインしてみる-作画/講評						
	13	33-34.オリジナル作品制作/コンセプトを考える					課題⑩ 県展や学内コンテストへの応募	
	14	35-36.オリジナル作品制作/チェック、企画再構成						
	15	37-45.オリジナル作品制作/作品制作						
評価方法	課題提出・授業態度から判定。 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	
	定期試験							
	課題提出	○	◎				60%	
	出席							
	授業態度				○		40%	
履修上の注意								