

(イラストレーション科)

| 科目区分 | 授業科目 | 授業時間数 | うち実務教員による授業 | 授業時間数 | うちシラバス添付 | 授業時間数 | 備考 |
|------------|---------------------|-------|-------------|-------|----------|-------|----|
| 講義 | 特別講義・ホームルーム | 240 | | | | | |
| 講義 | メディア情報概論 | 60 | ○ | 60 | | | |
| 講義 | イラストリアル解剖学 | 60 | ○ | 60 | | | |
| 講義 | キャリアデザイン | 60 | ○ | 60 | | | |
| 講義 | マーケティング概論 | 60 | ○ | 60 | | | |
| 実技 | イラストレーションⅠ | 120 | ○ | 120 | | | |
| 実技 | イラストレーションⅡ | 120 | ○ | 120 | | | |
| 実技 | イラストレーションⅢ | 120 | ○ | 120 | | | |
| 演習 | クロッキー | 60 | ○ | 60 | | | |
| 演習 | デッサンⅠ | 120 | | | | | |
| 演習 | デッサンⅡ | 60 | | | | | |
| 演習 | デジタルスキルⅠ | 120 | ○ | 120 | | | |
| 演習 | デジタルスキルⅡ | 120 | ○ | 120 | | | |
| 実技 | デジタルイラスト | 120 | ○ | 120 | | | |
| 実技 | コミックイラスト | 60 | ○ | 60 | | | |
| 実技 | グラフィックデザインⅠ | 120 | ○ | 120 | | | |
| 実技 | グラフィックデザインⅡ | 120 | ○ | 120 | ☆ | 120 | |
| 講義 | 就職対策講座 | 60 | ○ | 60 | | | |
| 実技 | フォトグラフィー | 60 | ○ | 60 | | | |
| 演習 | WebデザインⅠ | 120 | ○ | 120 | | | |
| 実技 | イラストレーションゼミ | 120 | ○ | 120 | | | |
| 演習 | 産学共同プロジェクト | 120 | | 120 | | | |
| 実技 | (選択)ビジュアルデザインワーク | 120 | ○ | 120 | | | |
| 実技 | (選択)キャラクターデザイン・絵本制作 | - | ○ | | | | |
| 実技 | (選択)WebデザインⅡ | 60 | ○ | 60 | | | |
| 実技 | (選択)デッサンⅢ | - | ○ | | | | |
| 総授業時数 | | 2,400 | | 1,980 | | 120 | |
| 卒業に必要な授業時数 | | 2,400 | | | | | |

2020

区分

必修

対象

I部IL科2年

| 科目名 | グラフィックデザインII | | | |
|---------|--|---|--|--------------------|
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H | |
| 講師名 | 新里 真一郎 | | | |
| 授業概要 | <p>課題制作に重きを置き、広告を中心としたグラフィックデザインの技術の習得を目的とします。タイポグラフィ、写真、イラストなど素材としての視点だけではなく、全体を俯瞰して見られるスキルを身につけていきます。感覚ではなく、常に考えながらデザインできるスキルも身につけていきます。課題ごとにプレゼンテーションを行い、人に伝える能力も磨きます。実際の仕事に近い流れでの課題を通し、グラフィックデザインに対する興味、意欲を生み出します。(課題4は前期の進行状況により「カタチで伝えるDMデザイン」に変更する可能性あり)</p> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となります。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</p> | | | |
| 授業計画 | 回数 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 |
| 前期 | 1 | オリエン | 授業ガイダンス／自己紹介ポストカード制作 | スケッチブック /PC/USB |
| | 2 | 課題1 | 「キャッチコピーから考えるポスターデザイン」 商品とそれに対するキャッチコピーを複数の中から選びそのポスターを制作する。ビジュアルアイデアの発想とレイアウトを学ぶ。→プレゼンテーションへ | |
| | 3 | | | |
| | 4 | | | |
| | 5 | | | |
| | 6 | 課題2 | 「ゆかりのある県のプロモーション」 ロゴマークの制作 | |
| | 7 | | | |
| | 8 | | 「ゆかりのある県のプロモーション」 媒体・展開ツールの設定 | |
| | 9 | | | |
| | 10 | | 「ゆかりのある県のプロモーション」 媒体・展開ツールの制作 | |
| | 11 | | | |
| | 12 | | | |
| | 13 | | | |
| | 14 | プレゼンテーション／講評 | | |
| | 15 | 予備日 | | |
| 後期 | 1 | 課題3 | 「感情をタイプデザインする」 「おいしい」や「こわい」などの感情をタイポグラフィに落としこむ。 | スケッチブック /PC/USB |
| | 2 | | | |
| | 3 | | | |
| | 4 | 課題4 | 「好きな雑誌の特集ページデザイン」 雑誌と特集内容の設定・構成案の制作 | |
| | 5 | | | |
| | 6 | | | |
| | 7 | | | |
| | 8 | プレゼンテーション／講評 | | |
| | 9 | 課題5 | 「キャラクターを使用したスペシャルWEBサイト」 コンセプト・アイデアの設定 | |
| | 10 | | | |
| | 11 | | | |
| | 12 | | | |
| | 13 | | | |
| | 14 | 「キャラクターを使用したスペシャルWEBサイト」 キャラクター・サムネール制作 | | |
| | 15 | 「キャラクターを使用したスペシャルWEBサイト」 ページ制作 (3ページ) | | |
| 16 | プレゼンテーション／講評 | | | |
| 17 | まとめ | 一年間のまとめと質問受付・アンケート | | |
| 18 | 予備日 | | | |
| 評価方法 | 提出日、時間に遅れたら“D” 60点以上の生徒は発想力・表現力・構成力・完成度を加味して40点満点で評価 A 80点 B 70点 C 60点 D 50点 | | | |
| テキスト参考書 | 随時指定 | | | |

2020

区分

必修

対象

I部IL科1年

| | | | | |
|-------------|--|---------------|---------------------------------|-----------------------------------|
| 科目名 | イラストレーション I | | | |
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H | |
| 講師名 | 池田 幸穂 | | | |
| 授業概要 | <p>【前期】 水彩とアクリルの違いを理解し、自分に合う表現方法を習得していきます。</p> <p>【後期】 空想絵画を構成する力を学び、世界観のある作品を目指します。</p> | | | |
| 授業計画 | 回数 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 |
| 前期 | 1 | 水彩、静物 | 透明水彩について/絵具に慣れる | 筆記用具、スケッチブック、水彩絵具一式 |
| | 2 | | ぼかし・にじみなどの技法 | |
| | 3 | | 影の色について | |
| | 4 | | 彩色 | |
| | 5 | アクリル、静物 | アクリル絵具について/絵具に慣れる | 筆記用具、スケッチブック、アクリル絵具一式 |
| | 6 | | 厚塗り・マチエール・ぼかしなどの技法 | |
| | 7 | | 彩色 | |
| | 8 | | 1～4回目の水彩と合わせて講評 | |
| | 9 | 水彩、アクリル：人物の肌色 | 人間のキャラクターやイラストのラフ（2枚） | 筆記用具、スケッチブック、水彩絵具一式、アクリル絵具一式 |
| | 10 | | 肌色の研究（透明水彩の肌、アクリルのマットな肌） | |
| | 11 | | 彩色・講評 | |
| | 12 | 水彩、アクリル：水を描く | 水と空の表現、ラフスケッチ（2枚） | |
| | 13 | | ぼかし・にじみを活用し、多彩な表現を目指す | |
| | 14 | | 季節・時間を設定し、風景にする | |
| | 15 | 彩色・講評 | | |
| 後期 | 1 | 冒険、生き物 | ラフ/生き物のオリジナルキャラクターを作る | 筆記用具、スケッチブック、課題によって使用したい絵具一式 |
| | 2 | | 場面設定と資料探し | |
| | 3 | | 彩色 | |
| | 4 | | 講評 | |
| | 5 | 自分を表すイラスト | ラフ/自己紹介をするような気持ちで | 水彩、アクリルがメインだが、色鉛筆、カラーインク、マーカーも併用可 |
| | 6 | | 彩色（背景の場面設定も） | |
| | 7 | | 講評 | |
| | 8 | 天気とキャラクター | ラフ/キャラクターは生き物、物でも可（擬人化） | 水彩、アクリルがメインだが、色鉛筆、カラーインク、マーカーも併用可 |
| | 9 | | 天気について調べ、忠実に光の強さを描写する | |
| | 10 | | 彩色 | |
| | 11 | 未来 | 講評 | 水彩、アクリルがメインだが、色鉛筆、カラーインク、マーカーも併用可 |
| | 12 | | ラフ/テーマ「未来」について（1～11回で学んだことを活かす） | |
| | 13 | | 彩色 | |
| | 14 | | 彩色 | |
| | 15 | | 講評 | |
| 評価方法 | 課題の提出、完成度、授業や課題に取り組む姿勢など総合的に評価します。 | | | |
| テキスト 参考書 | | | | |

2020

区分

必修

対象

I部IL科1年

| 科目名 | デジタルスキルⅡ | | | |
|-------------|---|---------------------|---|------------|
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H | |
| 講師名 | タカハラ ユウスケ | | | |
| 授業概要 | 前期はIllustrator、後期はIndesignの基本的な機能の習得を目的とします。 メインはソフトの機能に慣れることですが、イラストやデザインの基礎知識を身につけてデザインからイラストの配置、入稿データの作り方など、デザイン作業の一連の流れを習得することを目的とします。 | | | |
| 授業計画 | 回数 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 |
| 前期 | 1 | オリエンテーション | 自己紹介・授業内容の説明 | 通年でPC、ペンタブ |
| | 2 | Illustrator基礎講座 | Illustrator機能の基礎について | |
| | 3 | | | |
| | 4 | | | |
| | 5 | パス練習 | パスを使ってイラスト作成（提出課題） | |
| | 6 | | | |
| | 7 | 立体的な地図を作る | 地図の作り方を通して、アピランスについての理解を深める | |
| | 8 | | 立体的な地図を作製することでツールについての理解を深める | |
| | 9 | アバター製作 | パスを使ってアバターイラストを作る（提出課題） | |
| | 10 | | | |
| | 11 | デザイン製作 | Illustratorを使ったデザイン基礎 | |
| | 12 | その他機能 | 画像トレース・3D・パターン製作など イラストレーターの応用技術を学ぶ | |
| | 13 | | | |
| | 14 | デザイン制作課題 | 提出・講評 | |
| | 15 | | 予備日 | |
| 後期 | 1 | Indesignの基礎 | Indesignの使い道、ツールの使い方、Illustratorとの違い | 通年でPC、ペンタブ |
| | 2 | 紙面作成 | 架空の雑誌ページを作成する過程でツールの使い方に触れる | |
| | 3 | | | |
| | 4 | メニュー製作 | 飲食店などのメニューを製作する | |
| | 5 | フライダルフラワー 紙面作成課題 | 単一ページのデザイン 提出・講評 | |
| | 6 | | | |
| | 7 | カレンダー作成 | Tabと表の機能を使ってカレンダーを作る | |
| | 8 | 文庫本作成 | 長文の扱い方、自動流し込み、ノンブル、ルビ等 | |
| | 9 | | パッケージ・PDF書き出し | |
| | 10 | 雑誌ページ作成課題 | 見開きページのデザイン | |
| | 11 | | | |
| | 12 | 2色印刷 | 特色の設定の仕方、素材をPhotoshopとIllustratorで2色に変換する | |
| | 13 | | | |
| | 14 | | 雑誌ページ作成課題提出・講評 | |
| | 15 | | 予備日 | |
| 評価方法 | | | | |
| テキスト 参考書 | | | | |