# 科目ガイド

## 総合イラストレーション科

専門学校 日本デザイナー学院

# 2023年度　昼間部総合イラストレーション科　履修表

| 教科目及び必修・選択の別 ＼ 年次・学期・週時数 | | | | 一年次 | | 二年次 | | 三年次 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 前期 | 後期 | 前期 | 後期 | 前期 | 後期 |
| 専門課程一部　総合イラストレーション科　履修表 | 講義・実習科目 | 特別講義・HR | 必 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| | | イラストリアル解剖学 | 必 | 3 | | | | | |
| | | デザイン概論 | 必 | | | | | 3 | 3 |
| | | イラストレーション Ⅰ | 必 | 3 | 3 | | | | |
| | | イラストレーション Ⅱ | 必 | 3 | 3 | | | | |
| | | イラストレーションⅢ | 必 | | | 3 | 3 | | |
| | | イラストレーションⅣ | 必 | | | | | 3 | 3 |
| | | ドローイング Ⅰ | 必 | 3 | 3 | | | | |
| | | ドローイング Ⅱ | 必 | 3 | 3 | | | | |
| | | ドローイング Ⅲ | 必 | | | 3 | 3 | | |
| | | デジタルスキル Ⅰ | 必 | 3 | 3 | | | | |
| | | デジタルスキル Ⅱ | 必 | 3 | 3 | | | | |
| | | コミックイラスト Ⅰ | 必 | 3 | 3 | | | | |
| | | コミックイラスト Ⅱ | 必 | | | 3 | 3 | | |
| | | デザインリテラシー Ⅰ | 必 | 3 | 3 | | | | |
| | | デザインリテラシー Ⅱ | 必 | | | 3 | 3 | | |
| | | デザインリテラシー Ⅲ | 必 | | | | | 3 | 3 |
| | | ビジュアルコミュニケーション Ⅰ | 必 | | | 3 | 3 | | |
| | | ビジュアルコミュニケーション Ⅱ | 必 | | | | | 3 | |
| | | キャリアデザイン | 必 | | | 3 | 3 | | |
| | | 3DCG Ⅰ | 必 | | | 3 | 3 | | |
| | | 3DCG Ⅱ | 必 | | | | | 3 | 3 |
| | | Web デザインⅠ | 必 | | | 3 | 3 | | |
| | | Web デザインⅡ | 必 | | | | | 3 | 3 |
| | | フォトグラフィー | 必 | | 3 | | | | |
| | | アニメーション Ⅰ | 必 | | | 3 | 3 | | |
| | | アニメーション Ⅱ | 必 | | | | | 3 | 3 |
| | | キャラクターデザイン | 必 | | | | | 3 | 3 |
| | | 総合イラストレーションゼミ | 必 | | | | | 3 | 6 |
| | | | | | | | | | |
| | 特別科目 | 集中授業　※随時設定 | 選 | ※ | | ※ | | ※ | |
| | | 学外研修　※随時設定 | 選 | ※ | | | ※ | | ※ |
| | | 海外研修　※随時設定 | 選 | | | ※ | | | |
| | | 作品展(進級・卒業)　※随時設定 | 選 | | ※ | | ※ | | ※ |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | 週時限数 | | | 30時間 | | 30時間 | | 30時間 | |
| | 年間(40週)時限数合計 | | | 1,200時間 | | 1,200時間 | | 1,200時間 | |

必は必修　選は選択科目　各学年学期、週30時限以上履修すること

必要な科目を取得していても、期末・進級・卒業審査に合格しない場合、進級及び卒業とはならない。

| 2023 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 区分 | 必修 | 対象 | Ⅰ部SIL科1年 |

| 科目名 | イラストリアル解剖学 | | |
|---|---|---|---|
| 開講期 | 前期 | 時間数 | 3H |
| 講師名 | 赤本 啓護 | | |
| 授業概要 | 描き方のイメージを、描く対象である人や物の構造から学び、自らの作品に役立てる。または対象物の内側に存在する目に見えない部分について、資料から想像し、実際に描くことで各自絵の本質をより深く理解することを目的とする。<br><br>持ち物は鉛筆、ボールペン、定規、A4サイズの画用紙、描いたものや資料等を挟み保管するためのファイル（A4）。その他の持ち物については別途授業内で指定する。 | | |

| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 |
|---|---|---|---|---|
| 前期 | 1 | オリエンテーション | 授業内容の説明、資料について | 授業概要欄参照 |
| | 2 | 人体について | 人体の比率を学ぶ | |
| | 3 | 人体について | 人体をかたちに置き換える | |
| | 4 | 人体について | 骨について学ぶ | |
| | 5 | 人体について | 筋肉について学ぶ | |
| | 6 | 人体について | 頭部を知る | |
| | 7 | 人体について | 手を描いてみる | |
| | 8 | 人体について | 人体を描く | |
| | 9 | 応用編 | 動物の構造① | |
| | 10 | 応用編 | 動物の構造② | |
| | 11 | 応用編 | 動物の構造③ | |
| | 12 | 応用編 | その他の構造① | |
| | 13 | 応用編 | その他の構造② | |
| | 14 | 応用編 | その他の構造③ | |
| | 15 | まとめ | 構造について | |
| 後期 | 1 | | | |
| | 2 | | | |
| | 3 | | | |
| | 4 | | | |
| | 5 | | | |
| | 6 | | | |
| | 7 | | | |
| | 8 | | | |
| | 9 | | | |
| | 10 | | | |
| | 11 | | | |
| | 12 | | | |
| | 13 | | | |
| | 14 | | | |
| | 15 | | | |

| 評価方法 | 課題に対する取り組み、制作物、出席状況を踏まえて総合的に評価する |
|---|---|
| 使用ソフト<br>テキスト | 特になし |

| 2023 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 区分 | 必修 | 対象 | Ⅰ部SIL科3年 |

| 科目名 | デザイン概論 | | |
|---|---|---|---|
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H |
| 講師名 | 佐仲 渉 | | |
| 授業概要 | デザインによるクリエイティブ・ワークを実践するために求められるマーケティング発想。その取り組み方および、表現方法、解決策への道筋を理解してもらうための講座。デザイナーが単なるデザイン・スキルをもった表現者ということだけでなく、生活者とクライアントとの間をつなぐ伝達者であり、クライアントの抱える問題解決を担う存在であることを理解し、学ぶ。多様化したユーザー・マインド、日々変化を見せる流通の発達、ソーシャルメディアなどモバイルを中心としたクロスメディアへの対応など、コミュニケーションの世界の変容にどのように接し、取り組んでいけばいいのか。マーケティング発想におけるクリエイティブ作業を実践できる表現者の育成を図る。 | | |

| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 |
|---|---|---|---|---|
| 前期 | 1 | | 2022年度の日本の広告業について | PC<br>スケッチブック<br>筆記用具 |
| | 2 | | マーケティングについて | |
| | 3 | | マーケティングと広告戦略 | |
| | 4 | | マーケティング発想からのデザイン力 | |
| | 5 | | マーケットの変化に対応するデザイン力① | |
| | 6 | | マーケットの変化に対応するデザイン力② | |
| | 7 | | デザインの考え方①　商品企画 | |
| | 8 | | デザインの考え方②　商品企画 | |
| | 9 | | デザインの考え方③　ネーミング | |
| | 10 | | デザインの考え方④　ロゴタイプ | |
| | 11 | | デザインの考え方⑤　ロゴタイプ | |
| | 12 | | デザインの考え方⑥　パッケージ | |
| | 13 | | デザインの考え方⑦　パッケージ | |
| | 14 | | デザインの考え方⑧ ポスター | |
| | 15 | | デザインの考え方⑨　ポスター | |
| 後期 | 1 | | クロスメディアについて | PC<br>スケッチブック<br>筆記用具 |
| | 2 | | クロスメディアについて　PR広告 | |
| | 3 | | モバイルにおける消費拡大の変革 | |
| | 4 | | キャンペーン広告①　企画 | |
| | 5 | | キャンペーン広告②　企画 | |
| | 6 | | キャンペーン広告③　制作 | |
| | 7 | | キャンペーン広告④　制作 | |
| | 8 | | キャンペーン広告⑤ プレゼン | |
| | 9 | | キャンペーン広告⑥ プレゼン | |
| | 10 | | マーケティング発想による事例① | |
| | 11 | | マーケティング発想による事例② | |
| | 12 | | マーケティング発想に置ける事例③ | |
| | 13 | | マーケティング発想に置ける事例④ | |
| | 14 | | マーケテイング概論のまとめ① | |
| | 15 | | マーケテイング概論のまとめ② | |

| 評価方法 | 出席及び課題作品によって評価 |
|---|---|
| 使用ソフト<br>テキスト | 随時配布 |

| 2023 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 区分 | 必修 | 対象 | Ⅰ部SIL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 | 【前期】水彩とアクリルガッシュの違いを理解し、自分に合う表現方法を習得していく。<br>絵の具の混色により色彩の幅と質感描写を理解していく。<br><br>【後期】絵画を構成する力を学び、世界観のある作品を目指す。<br><br>持参物詳細<br>透明水彩道具一式：透明水彩絵の具／折りたたみパレット／筆一式／筆洗器／雑巾<br>アクリルガッシュ一式:アクリルガッシュ／紙パレット／筆一式／筆洗器／雑巾 | | |

| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 |
|---|---|---|---|---|
| 前期 | 1 | 水彩・技法 | 透明水彩について・絵の具に触れる | 筆記用具・定規・B4水彩紙・水彩絵の具一式 |
| | 2 | 水彩・技法 | 透明水彩について・カラーチャート | |
| | 3 | アクリル技法 | アクリルガッシュについて・絵の具に触れる | 筆記用具・定規・B4水彩紙・アクリルガッシュ一式 |
| | 4 | 観察表現 | 『パン』を描く・彩色・仕上げ | |
| | 5 | 人の肌 | 透明水彩で色の研究 | 筆記用具・B4水彩紙・水彩絵の具一式 |
| | 6 | 人の肌 | 『顔』肌を彩色 | |
| | 7 | 人の肌 | アクリルガッシュで色を研究 | 筆記用具・B4水彩紙・アクリルガッシュ一式 |
| | 8 | 人の肌 | 『顔』を彩色 | |
| | 9 | 人の肌 | 『顔』を彩色・仕上げ | 筆記用具・B4水彩紙・水彩絵の具かアクリルガッシュ一式 |
| | 10 | 観察表現 | 『透明』を描く | |
| | 11 | 観察表現 | 『透明』彩色・仕上げ | |
| | 12 | 自由創作 | 『自由創作』ラフ | |
| | 13 | 自由創作 | 『自由創作』彩色 | |
| | 14 | 自由創作 | 『自由創作』彩色・仕上げ | |
| | 15 | 自由創作 | 『自由創作』講評 | 筆記用具・メモ帳 |
| 後期 | 1 | 観察表現 | 彩度の低い色の作り方 | 筆記用具・B4水彩紙・水彩絵の具かアクリルガッシュ一式 |
| | 2 | 観察表現 | 『古いもの』彩色・仕上げ | |
| | 3 | 動物 | 『動物』３色で描く・アクセントカラーを入れる | 筆記用具・B4水彩紙 |
| | 4 | 動物 | 『動物』彩色 | 筆記用具・B4水彩紙・水彩絵の具かアクリルガッシュ |
| | 5 | 動物 | 『動物』彩色仕上げ | |
| | 6 | 道・構図 | 坂道の描き方・道の遠近について・風景画の構図について | 筆記用具・クロッキー帳 |
| | 7 | 自由創作 | 『好きな季節』ラフ | 筆記用具・B4水彩紙 |
| | 8 | 自由創作 | 『好きな季節』彩色 | 筆記用具・B4水彩紙・水彩絵の具かアクリルガッシュ |
| | 9 | 自由創作 | 『好きな季節』彩色・仕上げ | |
| | 10 | 講評会 | 『好きな季節』講評 | |
| | 11 | 自由創作 | 『冒険』ラフ | 筆記用具・B4水彩紙 |
| | 12 | 自由創作 | 『冒険』下書き | 筆記用具・B4水彩紙・水彩絵の具かアクリルガッシュ |
| | 13 | 自由創作 | 『冒険』彩色 | |
| | 14 | 自由創作 | 『冒険』彩色・仕上げ | |
| | 15 | 講評会 | 『冒険』講評 | 筆記用具・メモ帳 |

| 評価方法 | 課題の提出、完成度、授業や課題に取り組む姿勢、意欲など総合的に評価 |
|---|---|
| 使用ソフト<br>テキスト | 特になし |

| 2023 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 区分 | 必修 | 対象 | Ⅰ部SIL科1年 |

| 科目名 | イラストレーションⅡ | | |
|---|---|---|---|
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H |
| 講師名 | 芦屋 マキ | | |
| 授業概要 | 表現したいことに対しての処理を適切に判断できるよう、複数の画材それぞれの基礎を丁寧に学ぶ。一つ一つの画材の特性を学び自分の作品の方向性、クオリティを高める手段を身につける。 | | |

| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 |
|---|---|---|---|---|
| 前期 | 1 | オリエンテーション | 授業の目的、課題の内容、色鉛筆の基本表現の制作 | B4無地クロッキー帳・鉛筆セット・色鉛 |
| | 2 | 色鉛筆の演習 | 「トマト」を描く（表現の重なり） | A4ケント紙・色鉛筆・鉛筆セット・モチーフ/トマト |
| | 3 | ↓ | 「スプーン」を描く（質感の描き分け） | A4ケント紙・鉛筆セット・鉛筆・ケント紙・モチーフ/スプーン |
| | 4 | ↓ | 前回作業継続→提出 | 前回同様 |
| | 5 | ペンの演習 | ペンの基本表現（ハッチング）前回課題の講評、返却 | ネオピコラインセット<br>クロッキー帳 |
| | 6 | ↓ | ペンによる模写（硬いもの・柔らかいもの） | ネオピコラインセット<br>A4ケント紙 |
| | 7 | ↓ | 前回作業継続→提出 | 前回同様 |
| | 8 | 水彩絵具の演習 | 透明水彩絵の具(三原色塗り重ね等)前回課題の講評、返却 | 水彩絵具・ミューズRMKポスターパッドB4 |
| | 9 | ↓ | 透明水彩絵の具の基本表現/点描画について | 前回同様 |
| | 10 | ↓ | 透明水彩絵の具による三原色の点描画 | 前回同様 |
| | 11 | ↓ | 作業継続→提出 | 前回同様 |
| | 12 | カラーマーカーの演習 | ネオピコカラーの基本演習・前回課題の講評、返却 | ネオピコカラー・ミューズRMKポスターパッドB4 |
| | 13 | ↓ | ネオピコカラーの基本表現・ネオピコラインとの併用 | ネオピコカラー・ネオピコライン・ミューズRMKポスタパッドB4 |
| | 14 | ↓ | ネオピコカラー「紫陽花（アジサイ）」の描画 | ネオピコカラー・ネオピコライン・ミューズRMKポスタパッドB4 |
| | 15 | ↓ | 作業継続→提出 | 前回同様 |
| 後期 | 1 | アクリル絵の具の演習 | アクリル絵具の基本演習 | ミューズRMKポスターパッドB4・アクリル絵の具一式・鉛筆セット・練りゴム・マスキングテープ |
| | 2 | アクリル課題 | フェルメール絵画の模写「真珠の耳飾りの少女(仮)」グリザイユ技法・下塗り | 前回同様 |
| | 3 | ↓ | 前回作業継続　色付け | 前回同様 |
| | 4 | ↓ | 前回作業継続→仕上げ･提出 | 前回同様 |
| | 5 | 水彩絵具の演習 | モチーフ資料の描画鉛筆での下書き　前回の講評、返却 | ミューズRMKポスターパッドB4・透明水彩絵の具一式・鉛筆セット・練りゴム・マスキングテープ |
| | 6 | ↓ | 三原色の下塗り | 前回同様 |
| | 7 | ↓ | 固有色仕上げ・提出 | 前回同様 |
| | 8 | カラーマーカーの演習 | モチーフ資料の描画　色鉛筆での下書き　前回の講評、返却 | ミューズRMKポスターパッドB4・カラーマカーセット・鉛筆セット・練りゴム・マスキングテープ |
| | 9 | ↓ | 前回作業継続　マーカー・色鉛筆併用で描画 | 前回同様 |
| | 10 | ↓ | 前回作業継続→仕上げ･提出 | 前回同様 |
| | 11 | 画材自由課題 | 各自自由に画材を選んでの自主課題の制作 | 画材・各自用意 |
| | 12 | ↓ | 前回作業継続 | 前回同様 |
| | 13 | ↓ | 前回作業継続 | 前回同様 |
| | 14 | ↓ | 前回作業継続→仕上げ･提出 | 前回同様 |
| | 15 | 予備日 | 前回課題の返却・講評会・振り返り | |

| 評価方法 | 出席、課題提出、完成度、取り組み方を総合的に見て評価 |
|---|---|
| 使用ソフト<br>テキスト | 特になし |

| 2023 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 区分 | 必修 | 対象 | Ⅰ部SIL科2年 |

| 科目名 | イラストレーションⅢ | | |
|---|---|---|---|
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H |
| 講師名 | トシダ ナルホ | | |
| 授業概要 | 目的に合わせてサイズやスケジュール、レイアウトを意識して描く。プロとして仕事を請負ったイメージでのイラスト制作。ラフ→本制作の手順を踏むことを覚える。用途に合わせたデータの作り方。 | | |

| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 |
|---|---|---|---|---|
| 前期 | 1 | グッズデザイン | iPhoneケース（手帳型）のデザイン 課題説明 | 筆記用具/PC等各自必要なもの |
| | 2 | | ラフの制作 | |
| | 3 | | ラフの提出/本制作開始（画材自由） | |
| | 4 | | 制作 | |
| | 5 | | 制作 | |
| | 6 | | 制作 | |
| | 7 | | 提出/SUZURIサイトへの登録 | |
| | 8 | カレンダー | 文字/数字を配置することを考えたイラスト。テイストの統一 | |
| | 9 | | ラフの制作 | |
| | 10 | | レイアウトの決定 | |
| | 11 | | 制作 | |
| | 12 | | 制作 | |
| | 13 | | 制作 | |
| | 14 | | 制作 | |
| | 15 | | 提出 | |
| 後期 | 1 | カードデザイン | タロットカード/トランプのイラスト | 筆記用具/PC等各自必要なもの |
| | 2 | | 制作物の決定/ラフの制作 | |
| | 3 | | 制作 | |
| | 4 | | 制作 | |
| | 5 | | フォーマット/ラフの提出 | |
| | 6 | | 制作 | |
| | 7 | | 制作 | |
| | 8 | | 制作 | |
| | 9 | | 制作 | |
| | 10 | | 制作 | |
| | 11 | | 制作 | |
| | 12 | | 制作 | |
| | 13 | | 制作 | |
| | 14 | | 制作 | |
| | 15 | | 提出 | |

| 評価方法 | ラフのわかりやすさ/完成作品 |
|---|---|
| 使用ソフト テキスト | 自由 |

| 2023 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 区分 | 必修 | 対象 | Ⅰ部SIL科3年 |

| 科目名 | イラストレーションⅣ | | |
|---|---|---|---|
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H |
| 講師名 | 須川 まきこ | | |
| 授業概要 | 2年間で培った技術力と画力を活かし、より深いオリジナル性を探求していく。そして発信したいメディアに合った表現を開拓していく。<br>○前期はプレゼンテーションをする機会が増えるために、自身の作品のポートフォリオ作りを意識した作品を制作する。自身の絵を活かした見せ方やデザイン制作、グッズ制作など幅広く展開。<br>○後期では、自身の展示会や個展を開くことを想定し、テーマ作り、イラスト制作、DMやその他ツール作りを通じてオリジナル性と表現を深めていく。 | | |

| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 |
|---|---|---|---|---|
| 前期 | 1 | 課題説明 | 前期 授業説明（ポートフォリオ用の制作） | 制作に必要な画材 |
| | 2 | ブランド制作 | 課題のプランシート作成（自身の絵を活かしたブランディングを考案） | |
| | 3 | | プランシート提出 | |
| | 4 | 広告媒体制作 | キャラクター、ロゴデザイン制作など（色彩とロゴについての講義） | |
| | 5 | | ポスター制作（A3） | |
| | 6 | | 進行と制作チェック | |
| | 7 | | 進行と制作チェック | |
| | 8 | 発表会 | ポスター発表会 | |
| | 9 | 販促媒体制作 | 販促ツールの制作（2点～3点） | |
| | 10 | | 販促ツールの制作 | |
| | 11 | | 販促ツールの制作 | |
| | 12 | 販促媒体制作 | グッズの制作（2点～3点） | |
| | 13 | | グッズの制作 | |
| | 14 | | グッズの制作 | |
| | 15 | 発表会 | プレゼン発表会 | |
| 後期 | 1 | 課題説明 | 後期 授業説明（個展開催を想定しテーマとタイトルを決める） | 制作に必要な画材 |
| | 2 | 企画制作 | テーマとタイトルのプランシート提出 | |
| | 3 | 企画制作 | テーマに沿った制作開始（ポスター、フライヤー、作品6点） | |
| | 4 | 作品制作 | 制作（課外授業として、展示会に見学） | |
| | 5 | | 制作と進行のチェック（前半に3点制作） | |
| | 6 | | 制作と進行のチェック | |
| | 7 | | 制作と進行のチェック | |
| | 8 | 発表会 | 中間発表 | |
| | 9 | | 制作と進行のチェック（後半に３点制作） | |
| | 10 | | 制作と進行のチェック | |
| | 11 | | 制作と進行のチェック | |
| | 12 | 発表会 | 告知フライヤーやDMカードの発表会 | |
| | 13 | | 制作と進行のチェック | |
| | 14 | | 制作と進行のチェック | |
| | 15 | 発表会 | ポスター他、イラスト6点の発表会 | |

| 評価方法 | 出席と課題作品 |
|---|---|
| 使用ソフト<br>テキスト | 特になし |

| 2023 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 区分 | 必修 | 対象 | Ｉ部SIL科1年 |

| 科目名 | ドローイングⅠ | | |
|---|---|---|---|
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H |
| 講師名 | 赤本 啓護 | | |
| 授業概要 | 人物クロッキーを行い、絵を描く力としての集中力を養うと共に、ドローイングにおける基礎知識の習得と、表現力の向上を目指す。人物クロッキーのモデルについては授業毎に学生同士で交代して行う。<br><br>持ち物は鉛筆セット（6H～6B）、カッター、消し具、スケッチブック。その他の持ち物については別途授業内で指定する。<br><br>後期以降は、ドローイングの対象を広げ幅広い解釈で表現することを目指す。持ち物については前期後半の授業内で説明する。 | | |

| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 |
|---|---|---|---|---|
| 前期 | 1 | オリエンテーション | 授業内容の説明、描画について | 授業概要欄参照 |
| | 2 | 線を引く | 人物クロッキーについて | |
| | 3 | 人体の構造 | 人体について、人物クロッキー | |
| | 4 | 空間について | 空間について、人物クロッキー | |
| | 5 | 空間について | 空間について、人物クロッキー | |
| | 6 | 様々な描画 | 鉛筆以外の描画材を使って描く、人物クロッキー | ペン、マーカー、筆ペン、クレヨンなど |
| | 7 | 様々な描画 | 鉛筆以外の描画材を使って描く、人物クロッキー | |
| | 8 | 様々な描画 | 鉛筆以外の描画材を使って描く、人物クロッキー | |
| | 9 | モノを描く | 小道具をクロッキーする | 授業概要欄参照 |
| | 10 | モノを描く | 小道具を設定して描く、人物クロッキー | |
| | 11 | 日常を描く | 日常的なイメージを描く、人物クロッキー | |
| | 12 | 日常を描く | 日常的なイメージを描く、人物クロッキー | |
| | 13 | 人を描く | 動きのあるモデルを描く、人物クロッキー | |
| | 14 | 人を描く | 動きのあるモデルを描く、人物クロッキー | |
| | 15 | 講評 | 作品講評 | これまでに描いた作品 |
| 後期 | 1 | オリエンテーション | これからの授業内容の説明、ドローイングについて | 授業概要欄参照 |
| | 2 | 絵の具で描く | 絵の具と筆を使って描く、人物ドローイング | |
| | 3 | 絵の具で描く | 絵の具と筆を使って描く、人物ドローイング | |
| | 4 | 動きのある人物 | 動きのあるモデルを描く、人物ドローイング | |
| | 5 | 動きのある人物 | 動きのあるモデルを描く、人物ドローイング | |
| | 6 | ドローイング | 絵の具と筆を使ってドローイングする | |
| | 7 | ドローイング | 絵の具と筆を使ってドローイングする | |
| | 8 | ドローイング | 資料をもとに風景をドローイングする | |
| | 9 | ドローイング | 風景をコラージュする | |
| | 10 | ドローイング | 言葉からイメージしてドローイングする | |
| | 11 | ドローイング | 言葉からイメージしてドローイングする | |
| | 12 | ドローイング | 言葉からイメージしてドローイングする | |
| | 13 | ドローイング | イメージしてドローイングする | |
| | 14 | ドローイング | イメージしてドローイングする | |
| | 15 | 解説 | ドローイングについて | |

| 評価方法 | 課題に対する取り組み、制作物、出席状況を踏まえて総合的に評価する |
|---|---|
| 使用ソフト<br>テキスト | 特になし |

| 2023 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 区分 | 必修 | 対象 | Ⅰ部SIL科1年 |

| 科目名 | ドローイングⅡ | | |
|---|---|---|---|
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H |
| 講師名 | 原 広信 | | |
| 授業概要 | 【授業内容】<br>前期ではまず、グレーグラデーションの作成を通してデッサンで使われる明暗の調子（トーン）を体験する。そして自分たちの生活に身近なモチーフを中心に描画をすすめ、鉛筆によるデッサンの基本を育成する。後期には鉛筆による下描きに透明水彩絵の具を使用しての水彩画の制作を通して、描画力・表現力を養うことを目的とする。対面&オンライン授業を考慮して、学生の身近な物や自宅などの空間で描けるモチーフを設定する。対面の授業内容をオンラインでも復習できるWEBコンテンツを提供する。<br><br>【到達目標】<br>鉛筆の中心にしたデッサン力、透明水彩絵具の使い方と描画力の育成を目的とする。 | | |

| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 |
|---|---|---|---|---|
| 前期 | 1 | オリエンテーション | デッサンとグラデーションについて・課題1：グレーグラデーション作成 | B4画用紙・鉛筆セット・練りゴム・30定規・マスキングテープ |
| | 2 | 鉛筆デッサン | 課題2：基本形体デッサン・「長方体」（ティッシュ箱） | デッサン用具一式・30cm直定規・モチーフ |
| | 3 | ↓ | 課題3：基本形体デッサン・「円柱形」（500mlペットボトル） | デッサン用具一式・30cm直定規・モチーフ・テープ |
| | 4 | ↓ | 課題4：ティッシュボックスのデッサン・箱の形状の描画 | デッサン用具一式・30cm直定規・モチーフ |
| | 5 | ↓ | ティッシュボックスのデッサン・パッケージのロゴタイプ | 同上 |
| | 6 | ↓ | ティッシュボックスのデッサン・仕上げ→提出 | 同上 |
| | 7 | ↓ | 課題5：ガラスのコップのデッサン | デッサン用具一式・30cm直定規・モチーフ |
| | 8 | ↓ | ガラスのコップのデッサン・仕上げ→提出 | 同上 |
| | 9 | ↓ | 課題6：缶ジュースのデッサン・基本的な形状描画 | デッサン用具一式・30cm直定規・モチーフ |
| | 10 | ↓ | 缶ジュースのデッサン・陰影、プルタップ、ロゴタイプ | 同上 |
| | 11 | ↓ | 缶ジュースのデッサン・仕上げ→提出 | 同上 |
| | 12 | ↓ | 課題7：500mlペットボトルと筆２本のデッサン・基本的な形状描画 | デッサン用具一式・30cm直定規・モチーフ |
| | 13 | ↓ | 500mlペットボトルと筆２本のデッサン・水面の上下の変化 | 同上 |
| | 14 | ↓ | 500mlペットボトルと筆２本のデッサン・仕上げ→提出 | 同上 |
| | 15 | 予備日 | これまでの課題について、ポートフォリオ素材アドバイス等 | |
| 後期 | 1 | 鉛筆デッサン | オリエンテーション・課題1：「商品の入ったレジ袋」鉛筆デッサン | B4画用紙・鉛筆セット・練りゴム・30定規・マスキングテープ |
| | 2 | ↓ | 「商品の入ったレジ袋」デッサン・仕上げ→提出 | デッサン用具一式・モチーフ |
| | 3 | 透明水彩仕上げ | 課題2：3限色の重ね塗り・「バナナとトマト」鉛筆による下描き | B4水彩紙・デッサン用具一式・透明水彩絵具用具一式・モチーフ |
| | 4 | ↓ | 「バナナとトマト」透明水彩絵の具仕上げ→提出 | 同上 |
| | 5 | ↓ | 課題3：「ガラス瓶に観葉植物」鉛筆による下描き | B4水彩紙・デッサン用具一式・30cm直定規・マスキングテープ |
| | 6 | ↓ | 「ガラス瓶に観葉植物」透明水彩絵の具仕上げ→提出 | B4水彩紙・透明水彩用具一式 |
| | 7 | ↓ | 課題4：「パンケーキ」鉛筆による下描き | B4水彩紙・デッサン用具一式・30cm直定規・マスキングテープ |
| | 8 | ↓ | 「パンケーキ」透明水彩絵の具三原色重ね塗り | B4水彩紙・透明水彩用具一式 |
| | 9 | ↓ | 「パンケーキ」透明水彩仕上げ→提出 | 同上 |
| | 10 | ↓ | 課題5：「枯山水」鉛筆による下描き | B4水彩紙・デッサン用具一式・30cm直定規・マスキングテープ |
| | 11 | ↓ | 「枯山水」透明水彩絵の具三原色重ね塗り | B4水彩紙・透明水彩用具一式 |
| | 12 | ↓ | 「枯山水」透明水彩仕上げ→提出 | 同上 |
| | 13 | ↓ | 課題6：「海上のヨット」鉛筆による下描き | B4水彩紙・デッサン用具一式・30cm直定規・マスキングテープ |
| | 14 | ↓ | 「海上のヨット」透明水彩絵の具三原色重ね塗り | B4水彩紙・透明水彩用具一式 |
| | 15 | ↓ | 「海上のヨット」透明水彩仕上げ→提出 | 同上 |

| 評価方法 | 出席・課題提出状況で評価 |
|---|---|
| 使用ソフト<br>テキスト | 資料は授業で提供 |

| 2023 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 区分 | 必修 | 対象 | Ⅰ部SIL科2年 |

| 科目名 | ドローイングⅢ | | |
|---|---|---|---|
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H |
| 講師名 | 藤森 詔子 | | |
| 授業概要 | 一年次に学んだデッサンの基礎力を、更に強化することを目的とする。<br>描写力の肝は、ペラの紙に空間や距離が表現できているかどうかである。単体の物質描写が上手いだけでは実践に使えない。<br>人物・静物・風景、どんな景色においても、陰影や立体感をしっかり捉え、単体だけでなく複数モチーフの距離感やモチーフを取り囲む空間ごと描ける力を身に付けることを目指す。 | | |

| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 |
|---|---|---|---|---|
| 前期 | 1 | オリエンテーション・ウォームアップ | 年間授業説明、ウォームアップの球体のデッサン | デッサンセット |
| | 2 | ①人物全身素描（有色地デッサン） | レクチャー：骨格、筋肉の付き方について | デッサンセット<br>A3グレー画用紙/1枚<br>白パステル<br>色鉛筆 |
| | 3 | | グレー紙に白と黒で人体デッサン | |
| | 4 | | 制作継続 | |
| | 5 | | 制作継続 | |
| | 6 | | 制作継続、完成後講評会→提出 | |
| | 7 | ②らしさを表現する-動き・躍動感（即興ドローイング） | レクチャー：絵作りのための演出について。動物の動き、顔の表情 | デッサンセット<br>水彩・アクリル絵具・色鉛筆など着彩できる用具 |
| | 8 | | 人物スポーツ、人体パース、顔の表情、手の所作 | |
| | 9 | | 視点の違いによる空間表現、鏡、破裂、水表現 | |
| | 10 | | 仕上げ、完成後講評会 | |
| | 11 | ③首から上の素描表現（細密デッサン） | レクチャー：顔の表情、骨格、筋肉の説明。加齢による変化について | デッサンセット<br>スタンド型の鏡<br>参考資料として、同性親族（両親、祖父母等）の顔写真 |
| | 12 | | 30年後の加齢した顔の素描 | |
| | 13 | | 制作継続 | |
| | 14 | | 制作継続 | |
| | 15 | | 描き込み、完成後講評会→提出 | |
| 後期 | 1 | ④状態を描き分ける-固有色・光 | レクチャー：光の性質について。同じモチーフで環境が違う場合の描き分け<br>無地コップ&赤風船・・・斜光2h（部屋の電気を消す） | デッサンセット<br>無地コップ/1個<br>折り紙セット/1袋 |
| | 2 | | 制作継続 | |
| | 3 | | 無地コップ&赤風船・・・逆光2h（部屋の電気を消す） | |
| | 4 | | 制作継続 | |
| | 5 | | 描き込み、完成後講評会→提出 | |
| | 6 | ⑤空間の描き分け-近景・遠景 | レクチャー：木炭デッサン説明・構図・背景・空間について。エスキース、描き出し | デッサンセット |
| | 7 | | 形取り、色面調整 | |
| | 8 | | 制作継続 | |
| | 9 | | 制作継続 | |
| | 10 | | 描き込み、完成後講評会→提出 | |
| | 11 | ⑥異なる複数モチーフ | レクチャー：質・距離の違いの描き分けについて。エスキース、構図決め | デッサンセット |
| | 12 | | 描き出し、形取り | |
| | 13 | | 色面調整、描き込み | |
| | 14 | | 制作継続 | |
| | 15 | | 描き込み、完成後講評会→提出　一年間授業の振り返り | |

| 評価方法 | 出席・課題。課題の採点基準は、構図のバランス、形・質感の正確さ、陰影・空間の見やすさなど描写力に要点を置く。その他、丁寧さや取り組む姿勢、個人のタッチの味わい等も採点基準に加味する。 |
|---|---|
| 使用ソフト<br>テキスト | デッサンセット：B3パネル、目玉クリップ、鉛筆（4B,2B,B,HB,H,2H,4H）、ネリゴム、MONO消しゴム、ガーゼ、カッター、ゴミ袋、A3画用紙スケッチブック（「マルマン S115」推奨）、フィキサチーフ。毎回持参すること／課題により、追加購入物がある／参考書籍：『はじめてでもすぐに描けるデッサン入門』藤森詔子著　ソシム出版 |

| 2023 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 区分 | 必修 | 対象 | Ｉ部SIL科1年 |

| 科目名 | デジタルスキルⅠ | | |
|---|---|---|---|
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H |
| 講師名 | 山口 真理子 | | |
| 授業概要 | ＜目標・目的＞Adobe Illustratorの基礎を学び2年次以降の応用につなげる<br>前期：Adobe Illustratorの基礎を一通り学び、ペンツール・図形ツールを使いこなせるようになる<br>後期：Adobe Illustratorを使って作品制作、画面設計、入稿データを作れるようになる<br><br>＜授業構成＞<br>1.作品課題　2.授業内演習課題　3.練習ドリル<br><br>＜提出課題＞<br>前期：ペンツール・図形ツールをつかった練習課題<br>後期：雑誌の占いページをつくる　オリジナルステッカーの入稿データをつくる | | |

| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 |
|---|---|---|---|---|
| 前期 | 1 | 超基礎 | ●演習１　Illustratorでできることを知る、文字を入力する□ | 通年：PC一式<br>筆記用具<br>スケッチブックなど<br>ラフスケッチがかけるもの<br>USBメモリ |
| | 2 | 入門1 | ●演習2 図形ツールで描く1 | |
| | 3 | 入門2 | ●演習3 図形ツールで描く2 | |
| | 4 | 入門3 | ●演習4 ペンツールで描く1 | |
| | 5 | 入門4 | ●演習5 ペンツールで描く2 | |
| | 6 | 入門5 | ●演習6 ペンツールで描く3 | |
| | 7 | 前期課題 | アートボードの設定、レイヤー | |
| | 8 | | 図形ツールとペンツールを合わせて使う | |
| | 9 | | 狙った形をつくれるようになる練習 | |
| | 10 | | 正確にデータをつくる | |
| | 11 | | クオリティアップ | |
| | 12 | | スピードアップ | |
| | 13 | | トンボの役割、プリント実習 | |
| | 14 | | 作業日＆提出 | |
| | 15 | | 講評・投票、後期課題出題（他の人の作品を見る・思ったことを言語化する） | |
| 後期 | 1 | 後期課題1 | サムネイル・ラフの作り方・画面構成について・文字組み基礎 | 通年：PC一式<br>筆記用具<br>スケッチブックなど<br>ラフスケッチがかけるもの<br>USBメモリ |
| | 2 | | ●演習7 プロフィールシートをつくる 文字とイラストのバランスを知る | |
| | 3 | | 文字を組む | |
| | 4 | | クオリティアップ | |
| | 5 | | ブラシ設定 | |
| | 6 | | 文字を組む2 | |
| | 7 | | 作業日＆提出 | |
| | 8 | | プレゼン・講評・投票（他の人の作品を見る・思ったことを言語化する） | |
| | 9 | 後期課題2 | 後期C課題出題 | |
| | 10 | | 入稿データの作り方1 | |
| | 11 | | 入稿データの作り方2 | |
| | 12 | | 正確にデータをつくる | |
| | 13 | | 進捗チェック・全体フォロー | |
| | 14 | | 作業日＆提出 | |
| | 15 | | 講評・投票（他の人の作品を見る・思ったことを言語化する） | |

| 評価方法 | 前期課題・後期課題2つを軸に点数化＋ドリルのクオリティ＋授業内演習課題の提出率 |
|---|---|
| 使用ソフト<br>テキスト | Adobe Illustrator |

| 2023 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 区分 | 必修 | 対象 | Ｉ部SIL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 | 鈴木 真紀夫 | | |
| 授業概要 | Photoshopを使いこなせるようになる。デジタルでイラスト作品が作れるようになる。パースが使えるようになる。 | | |

| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 |
|---|---|---|---|---|
| 前期 | 1 | 授業オリエンテーション | 勉強の仕方など　イラスト練習課題（アナログ） | |
| | 2 | 授業オリエンテーション | イラスト練習課題（アナログ） | |
| | 3 | Photoshop | 概要の説明、各種設定 | |
| | 4 | Photoshop | デジタルの基礎 | |
| | 5 | Photoshop | イラスト制作練習　ツール、ウインドウについて　（課題１） | |
| | 6 | Photoshop | ブラシ、選択範囲、レイヤー等、項目の設定、使い方 | |
| | 7 | Photoshop | 画像処理、色調補正などの練習 | |
| | 8 | Photoshop | デジタルイラスト練習 | |
| | 9 | Photoshop | デジタルイラスト練習　（課題２） | |
| | 10 | パース | パース基礎 | |
| | 11 | パース | パース練習 | |
| | 12 | パース | パース応用　（課題３） | |
| | 13 | Photoshop | デジタルイラスト制作 | |
| | 14 | Photoshop | デジタルイラスト制作 | |
| | 15 | Photoshop | デジタル作品提出　（課題４） | |
| 後期 | 1 | Photoshop | デジタルデータ操作練習 | |
| | 2 | デジタルイラスト | ゲーム企画　アイデア練り　企画書チェック | |
| | 3 | デジタルイラスト | キャラクター　世界観ラフチェック | |
| | 4 | デジタルイラスト | キャラクターイラスト制作 | |
| | 5 | デジタルイラスト | キャラクターイラスト制作 | |
| | 6 | デジタルイラスト | キャラクターイラスト提出（課題１） | |
| | 7 | デジタルイラスト | アイテムイラスト制作　資料集め、アイデア出し | |
| | 8 | デジタルイラスト | アイテムイラスト制作　ラフチェック | |
| | 9 | デジタルイラスト | アイテムイラスト制作 | |
| | 10 | デジタルイラスト | アイテムイラスト作品提出（課題２） | |
| | 11 | デジタルイラスト | ゲームパッケージ制作　アイデア出し | |
| | 12 | デジタルイラスト | ゲームパッケージ制作　ラフチェック | |
| | 13 | デジタルイラスト | ゲームパッケージ制作　ロゴ制作 | |
| | 14 | デジタルイラスト | ゲームパッケージ制作 | |
| | 15 | デジタルイラスト | ゲームパッケージ作品提出（課題３） | |

| 評価方法 | 出席及び課題によって評価 |
|---|---|
| 使用ソフト<br>テキスト | Adobe photoshop |

| 2023 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 区分 | 必修 | 対象 | Ⅰ部SIL科1年 |

| 科目名 | コミックイラストⅠ | | |
|---|---|---|---|
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H |
| 講師名 | 藤井 みどり | | |
| 授業概要 | キャラクターを使ったイラストを総合的に学ぶ。キャラクターの頭部や全身の描き方の基礎から始まり、キャラクターを使った様々なイラストをテーマに沿って描く。キャラクターの設定を決め世界観を考えながら、イラストに必要な物を考える力をつける。イラストを描くのに必要な構図やコントラストなどを学ぶ。イラストは全て手書きで、常に画面の全体を見てイラストを描き、絵の基本を学ぶ。<br><br>※必要とする画材は進行によって変わります。ラフ画・下書きの時は、筆記具定規スケッチブック原稿用紙。ペン画は原は原稿用紙、ペン、修正液。水彩は水彩絵具一式、水彩紙、テイッシュ、修正液。マーカーはマーカー、水彩紙、修正液 | | |

| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 |
|---|---|---|---|---|
| 前期 | 1 | 頭部の描き方 | 〈鉛筆画〉頭部の描き方演習 | スケッチブック筆記具30㎝定規 |
| | 2 | 表情 | 〈ペン画〉バストアップで1人のキャラの表情を4つ描く | ※これ以降課題進行に沿って指示 |
| | 3 | 表情 | 〈ペン画〉バストアップで1人のキャラの表情を4つ描く | |
| | 4 | 全身 | 〈鉛筆画〉全身の描き方演習 | |
| | 5 | 全身 | 〈ペン画〉全身の入ったイラスト | |
| | 6 | 全身 | 〈ペン画〉全身の入ったイラスト | |
| | 7 | 全身 | 〈ペン画〉全身の入ったイラスト | |
| | 8 | コントラスト | 〈水彩〉赤と黒の絵具でコントラストを意識してイラストを描く | |
| | 9 | コントラスト | 〈水彩〉赤と黒の絵具でコントラストを意識してイラストを描く | |
| | 10 | コントラスト | 〈水彩〉赤と黒の絵具でコントラストを意識してイラストを描く | |
| | 11 | コントラスト | 〈水彩〉赤と黒の絵具でコントラストを意識してイラストを描く | |
| | 12 | マーカー | 〈マーカー〉マーカーの使い方演習 | |
| | 13 | マーカー | 〈マーカー〉マーカーを使ったイラストを描く | |
| | 14 | マーカー | 〈マーカー〉マーカーを使ったイラストを描く | |
| | 15 | マーカー | 〈マーカー〉マーカーを使ったイラストを描く | |
| 後期 | 1 | SDキャラ | 〈鉛筆画〉SDキャラの描き方演習 | スケッチブック筆記具30㎝定規 |
| | 2 | SDキャラ | 〈ペン画〉SDキャラを20体描く | ※これ以降課題進行に沿って指示 |
| | 3 | SDキャラ | 〈ペン画〉SDキャラを20体描く | |
| | 4 | 擬人化 | 〈水彩又はマーカー〉スイーツを擬人化したイラストを描く | |
| | 5 | 擬人化 | 〈水彩又はマーカー〉スイーツを擬人化したイラストを描く | |
| | 6 | 擬人化 | 〈水彩又はマーカー〉スイーツを擬人化したイラストを描く | |
| | 7 | 擬人化 | 〈水彩又はマーカー〉スイーツを擬人化したイラストを描く | |
| | 8 | 植物 | 〈水彩〉花言葉から連想するイラストを描く | |
| | 9 | 植物 | 〈水彩〉花言葉から連想するイラストを描く | |
| | 10 | 植物 | 〈水彩〉花言葉から連想するイラストを描く | |
| | 11 | 植物 | 〈水彩〉花言葉から連想するイラストを描く | |
| | 12 | 投稿 | 〈水彩又はマーカー〉SSに投稿するためのイラストを描く | |
| | 13 | 投稿 | 〈水彩又はマーカー〉SSに投稿するためのイラストを描く | |
| | 14 | 投稿 | 〈水彩又はマーカー〉SSに投稿するためのイラストを描く | |
| | 15 | 投稿 | WEBにて投稿する | |

| 評価方法 | 出席及び課題、授業に対する取り組み方で評価 |
|---|---|
| 使用ソフト<br>テキスト | 特になし |

| 2023 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 区分 | 必修 | 対象 | Ⅰ部SIL科2年 |

| 科目名 | コミックイラストⅡ | | |
|---|---|---|---|
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H |
| 講師名 | 藤井 みどり | | |
| 授業概要 | キャラクターを使ったイラストを1年生に学んだことを生かしつつ、水彩やマーカーなどアナログ画材を使ってイラストを描く。キャラクターを更に個性的に描きつつ、背景にパースのある風景を描き、その世界観を膨らませる。最後には２年間の集大成として投稿。<br><br>※必要とする画材は進行によって変わる為その都度告知。ラフ画・下書きの時は、筆記具・定規・スケッチブック・原稿用紙。アナログカラーは、使用する画材一式 | | |

| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 |
|---|---|---|---|---|
| 前期 | 1 | 動物を擬人化 | 〈アナログカラー〉動物をキャラクター化したイラスト | |
| | 2 | 動物を擬人化 | 〈アナログカラー〉動物をキャラクター化したイラスト | |
| | 3 | 動物を擬人化 | 〈アナログカラー〉動物をキャラクター化したイラスト | |
| | 4 | 着物と和風 | 〈アナログカラー〉着物をベースとしたキャラと和風テイストのイラスト | |
| | 5 | 着物と和風 | 〈アナログカラー〉着物をベースとしたキャラと和風テイストのイラスト | |
| | 6 | 着物と和風 | 〈アナログカラー〉着物をベースとしたキャラと和風テイストのイラスト | |
| | 7 | 着物と和風 | 〈アナログカラー〉着物をベースとしたキャラと和風テイストのイラスト | |
| | 8 | パース基礎 | 〈鉛筆画〉パース演習 | |
| | 9 | パース基礎 | 〈ペン画〉椅子に座ったキャラクターのイラスト | |
| | 10 | パース基礎 | 〈ペン画〉椅子に座ったキャラクターのイラスト | |
| | 11 | パース基礎 | 〈ペン画〉椅子に座ったキャラクターのイラスト | |
| | 12 | 一点透視図法 | 〈ペン画〉一点透視図法によるマイルームのイラスト | |
| | 13 | 一点透視図法 | 〈ペン画〉一点透視図法によるマイルームのイラスト | |
| | 14 | 一点透視図法 | 〈ペン画〉一点透視図法によるマイルームのイラスト | |
| | 15 | 一点透視図法 | 〈ペン画〉一点透視図法によるマイルームのイラスト | |
| 後期 | 1 | トレース | 〈ペン画〉自分で撮影した風景のトレース | |
| | 2 | トレース | 〈ペン画〉自分で撮影した風景のトレース | |
| | 3 | トレース | 〈ペン画〉自分で撮影した風景のトレース | |
| | 4 | 二点透視図法 | 〈アナログカラー〉二点透視図法による室内イラスト | |
| | 5 | 二点透視図法 | 〈アナログカラー〉二点透視図法による室内イラスト | |
| | 6 | 二点透視図法 | 〈アナログカラー〉二点透視図法による室内イラスト | |
| | 7 | 二点透視図法 | 〈アナログカラー〉二点透視図法による室内イラスト | |
| | 8 | 三点透視図法・建物 | 〈アナログカラー〉二点透視図法、又は三点透視図法による建物イラスト | |
| | 9 | 三点透視図法・建物 | 〈アナログカラー〉二点透視図法、又は三点透視図法による建物イラスト | |
| | 10 | 三点透視図法・建物 | 〈アナログカラー〉二点透視図法、又は三点透視図法による建物イラスト | |
| | 11 | 三点透視図法・建物 | 〈アナログカラー〉二点透視図法、又は三点透視図法による建物イラスト | |
| | 12 | 投稿 | 〈アナログカラー〉SSに投稿するイラスト | |
| | 13 | 投稿 | 〈アナログカラー〉SSに投稿するイラスト | |
| | 14 | 投稿 | 〈アナログカラー〉SSに投稿するイラスト | |
| | 15 | 投稿 | WEBにて投稿する | |

| 評価方法 | 出席及び課題、授業に対する取り組み方で評価 |
|---|---|
| 使用ソフト<br>テキスト | 特になし |

| 2023 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 区分 | 必修 | 対象 | Ⅰ部SIL科1年 |

| 科目名 | デザインリテラシーⅠ | | |
|---|---|---|---|
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H |
| 講師名 | 倉口 環 | | |
| 授業概要 | グラフィックデザインの基礎である質感、色彩を学習する。前期の授業内容はさまざまな質感を体験し、素材と技法を学び、表現力を身にける。画材の特性をとらえ質感を創り出す要素を導く。より具体的なイメージを意識し独自で表現方法を開発しながら表現の幅を広げていく。後期の授業内容は色彩を学習する。色の把握を基礎に色彩構成など実習を通して色の変化や色の持つイメージを実体験していく。 | | |

| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 |
|---|---|---|---|---|
| 前期 | 1 | オリエンテーション | 年間スケジュール、授業内容について／フロッタージュ制作の予習 | |
| | 2 | フロッタージュ① | 四季をテーマに制作（テクスチャーを組み合わせる） | |
| | 3 | フロッタージュ② | 作業継続／講評 | |
| | 4 | デカルコマニー・ドリッピング① | 喜怒哀楽をイメージし制作（偶然性の発見） | |
| | 5 | デカルコマニー・ドリッピング② | 作業継続 | |
| | 6 | デカルコマニー・ドリッピング③ | ドリッピング作品を用いて封筒制作／講評□ | |
| | 7 | エンボッシング① | 四季のいずれかの季節をテーマに制作（影によるかたちの発見） | |
| | 8 | エンボッシング② | 制作した作品の型を流用しカード制作（見え方の認識） | |
| | 9 | エンボッシング③ | 作業継続 | |
| | 10 | シフティング① | 好きなテーマを決め制作（写真素材の組み合わせ、イメージの発見） | |
| | 11 | シフティング② | 作業継続 | |
| | 12 | シフティング③ | 作業継続／講評 | |
| | 13 | コラージュ① | 好きなテーマを決め素材を持参し制作（素材と組み合わせの発見） | |
| | 14 | コラージュ② | 作業継続 | |
| | 15 | コラージュ③ | 作業継続／講評 | |
| 後期 | 1 | 色の変化 | 色について／色相環見本制作 | |
| | 2 | 色の三属性 | 明度・彩度・色相について／明度による色彩構成のラフスケッチ | |
| | 3 | 明度による色彩構成1-① | 四角形を使った色彩構成 | |
| | 4 | 明度による色彩構成1-② | 作業継続 | |
| | 5 | 明度による色彩構成1-③ | 作業継続／講評 | |
| | 6 | 彩度による色彩構成2-① | 図形を使いテーマに沿った色彩構成 | |
| | 7 | 彩度による色彩構成2-② | 作業継続 | |
| | 8 | 彩度による色彩構成2-③ | 作業継続 | |
| | 9 | 彩度による色彩構成2-④ | 作業継続／講評 | |
| | 10 | 色の寒暖① | 色の寒暖について／図形を使いテーマに沿った色彩構成 | |
| | 11 | 色の寒暖② | 作業継続 | |
| | 12 | 色の寒暖③ | 作業継続 | |
| | 13 | 色のイメージ① | Illustratorを使い図形でラベルデザイン制作 | |
| | 14 | 色のイメージ② | 作業継続 | |
| | 15 | 色のイメージ③ | 作業継続／総評 | |

| 評価方法 | 出席日数、授業内容の理解度、課題評価 |
|---|---|
| 使用ソフト<br>テキスト | 資料持参、プリント配布、使用ソフトIllustrator |

| 2023 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 区分 | 必修 | 対象 | Ⅰ部SIL科2年 |

| 科目名 | デザインリテラシーⅡ | | |
|---|---|---|---|
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H |
| 講師名 | 縄手 和弘 | | |
| 授業概要 | 基本制作物の目的意識をしっかり持った上で、「創ること」「伝えること」を授業内容とする。イラストレーション科ならではの絵が描けるスキルと、グラフィックデザインを融合させる事で、デザインにビジュアルがいかに重要かを学びながら「モノづくりは楽しいなぁ」のモチベーションを上げ、さまざまなデザイン物を総合的に定着させる流れで授業進行する。●サムネール=アイデアからデザインへ定着させれる力を磨く。●実戦的なワークフローに合わせてデザインすることで、責任感、緊張感の意識を高める。●オリエン／制作／プレゼンテーションの中で、理解力、表現力、発言力を身につけ、コミュニケーション能力を身に付ける。 | | |

| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 |
|---|---|---|---|---|
| 前期 | 1 | ●商品開発＆販促オリエン | 商品企画→パッケージD→SP→売場ツールD→広告D | PC・紙・ペン |
| | 2 | （コンセプトワーク） | ※企画を支給（お菓子のパッケージ開発から販売促進計画へ） | |
| | 3 | ●パッケージデザイン | 情報整理→アイデア→キャラ開発（ビジュアル→レイアウト） | |
| | 4 | （商品ロゴ開発） | | |
| | 5 | （キャラクター開発） | パッケージ用キャラクター＆シズルの作成 | |
| | 6 | （シズル作成） | | |
| | 7 | （レイアウト） | | |
| | 8 | ●販促計画 | 情報整理→アイデア→ビジュアル作成→レイアウト→文字組 | |
| | 9 | （キャンペーン） | キャンペーン内容計画 | |
| | 10 | （ビジュアル作成） | 販促用ビジュアルの作成 | |
| | 11 | ●売場ツールデザイン | メインボード／スイング／腰ポスターなどのPOP関連 | |
| | 12 | | 売場イメージビジュアルの作成 | |
| | 13 | ●交通広告デザイン | 情報整理→アイデア→ビジュアル作成→レイアウト→文字組 | |
| | 14 | | | |
| | 15 | ●プレゼンテーション | 前期のまとめ→後期に向けて | |
| 後期 | 1 | ●商品企画オリエン | 企画　※オリジナル企画であること | PC・紙・ペン |
| | 2 | （コンセプトワーク） | | |
| | 3 | ↓ | | |
| | 4 | ●パッケージデザイン | 情報整理→アイデア･ラフスケッチ | |
| | 5 | ↓ | ブランドロゴ／キャラ開発／ビジュアル／など | |
| | 6 | ↓ | | |
| | 7 | ↓ | | |
| | 8 | ●販促計画 | 情報整理→アイデア→ビジュアル作成→レイアウト→文字組 | |
| | 9 | | キャンペーン内容計画／WEBサイト計画／その他 | |
| | 10 | | | |
| | 11 | ●ツールデザイン | WEBサイトデザイン／商品ポスター／POP関連 | |
| | 12 | | 売場イメージビジュアルの作成など | |
| | 13 | ●広告デザイン | 情報整理→アイデア→ビジュアル作成→レイアウト→文字組 | |
| | 14 | | | |
| | 15 | ●プレゼンテーション | 1年間のまとめ | |

| 評価方法 | 提出日の時間に遅れたら"D"　60点以上の生徒（発想力10点満点・表現力10点満点・構成力10点満点・完成度10点満点）60点+40点 |
|---|---|
| 使用ソフト<br>テキスト | 特になし |

| 2023 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 区分 | 必修 | 対象 | Ⅰ部SIL科3年 |

| 科目名 | デザインリテラシーⅢ | | |
|---|---|---|---|
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H |
| 講師名 | 縄手 和弘 | | |
| 授業概要 | 基本制作物の目的意識をしっかり持った上で、「創ること」「伝えること」を授業内容とする。イラストレーション科ならではの絵が描けるスキルと、グラフィックデザインを融合させる事で、デザインにビジュアルがいかに重要かを学びながら「モノづくりは楽しいなぁ」のモチベーションを上げ、さまざまなデザイン物を総合的に定着させる流れで授業進行する。●サムネール=アイデアからデザインへ定着させれる力を磨く。●実戦的なワークフローに合わせてデザインすることで、責任感、緊張感の意識を高める。●オリエン／制作／プレゼンテーションの中で、理解力、表現力、発言力を身につけ、コミュニケーション能力を身に付ける。 | | |

| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 |
|---|---|---|---|---|
| 前期 | 1 | ●商品開発＆販促オリエン | 商品企画→パッケージD→SP→売場ツールD→広告D | PC・紙・ペン |
| | 2 | （コンセプトワーク） | ※企画を支給（お菓子のパッケージ開発から販売促進計画へ） | |
| | 3 | ●パッケージデザイン | 情報整理→アイデア→キャラ開発（ビジュアル→レイアウト | |
| | 4 | （商品ロゴ開発） | | |
| | 5 | （キャラクター開発） | パッケージ用キャラクター＆シズルの作成 | |
| | 6 | （シズル作成） | | |
| | 7 | （レイアウト） | | |
| | 8 | ●販促計画 | 情報整理→アイデア→ビジュアル作成→レイアウト→文字組 | |
| | 9 | （キャンペーン） | キャンペーン内容計画 | |
| | 10 | （ビジュアル作成） | 販促用ビジュアルの作成 | |
| | 11 | ●売場ツールデザイン | メインボード／スイング／腰ポスターなどのPOP関連 | |
| | 12 | | 売場イメージビジュアルの作成 | |
| | 13 | ●交通広告デザイン | 情報整理→アイデア→ビジュアル作成→レイアウト→文字組 | |
| | 14 | | | |
| | 15 | ●プレゼンテーション | 前期のまとめ→後期に向けて | |
| 後期 | 1 | ●商品企画オリエン | 企画　※オリジナル企画であること | PC・紙・ペン |
| | 2 | （コンセプトワーク） | | |
| | 3 | ↓ | | |
| | 4 | ●パッケージデザイン | 情報整理→アイデア･ラフスケッチ | |
| | 5 | ↓ | ブランドロゴ／キャラ開発／ビジュアル／など | |
| | 6 | ↓ | | |
| | 7 | ↓ | | |
| | 8 | ●販促計画 | 情報整理→アイデア→ビジュアル作成→レイアウト→文字組 | |
| | 9 | | キャンペーン内容計画／WEBサイト計画／その他 | |
| | 10 | | | |
| | 11 | ●ツールデザイン | WEBサイトデザイン／商品ポスター／POP関連 | |
| | 12 | | 売場イメージビジュアルの作成など | |
| | 13 | ●広告デザイン | 情報整理→アイデア→ビジュアル作成→レイアウト→文字組 | |
| | 14 | | | |
| | 15 | ●プレゼンテーション | 1年間のまとめ | |

| 評価方法 | 提出日の時間に遅れたら"D"　60点以上の生徒（発想力10点満点・表現力10点満点・構成力10点満点・完成度10点満点）60点+40点 |
|---|---|
| 使用ソフト<br>テキスト | 特になし |

| 2023 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 区分 | 必修 | 対象 | Ｉ部SIL科2年 |

| 科目名 | ビジュアルコミュニケーションⅠ | | |
|---|---|---|---|
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H |
| 講師名 | 鈴木 真紀夫 | | |
| 授業概要 | イラストレーションを使った様々な媒体作品の制作、デジタルスキルの向上、ポートフォリオ作品の充実を目指す。<br>アイデア出し、制作スピードアップ、スキルアップの訓練。 | | |

| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 |
|---|---|---|---|---|
| 前期 | 1 | ゲームパッケージ | ゲームパッケージの修正、ブラシアップ | |
| | 2 | ゲームパッケージ | ゲームパッケージの制作、ロゴ、レイアウトの見直し | |
| | 3 | ゲームパッケージ | ゲームパッケージ出力、提出（課題１） | |
| | 4 | マップイラスト | マップイラスト材料集め、アイデア練り | |
| | 5 | マップイラスト | マップイラストアイデアラフチェック　資料整理、制作 | |
| | 6 | マップイラスト | マップイラスト作品提出（課題２） | |
| | 7 | 背景画イラスト | 背景画イラスト　材料集め、アイデア練り | |
| | 8 | 背景画イラスト | 背景画ラフチェック、パース取り | |
| | 9 | 背景画イラスト | 背景画イラスト提出（課題３） | |
| | 10 | 挿絵イラスト | 物語の挿絵イラストアイデア出し、資料集め | |
| | 11 | 挿絵イラスト | 挿絵イラスト制作 | |
| | 12 | 挿絵イラスト | 挿絵イラスト提出（課題４） | |
| | 13 | アバター | アバターイラスト制作　アイデアラフチェック | |
| | 14 | アバター | アバターイラスト制作 | |
| | 15 | アニメーション | キャラクターアニメーターの使い方 | |
| 後期 | 1 | アニメーション | アバターイラスト制作、設定 | |
| | 2 | アニメーション | アニメーションの制作 | |
| | 3 | アニメーション | アニメーション提出（課題１） | |
| | 4 | スキルアップ | 各自長所、短所の確認 | |
| | 5 | スキルアップ | 個別課題制作 | |
| | 6 | スキルアップ | 個別課題提出（課題２） | |
| | 7 | 制作演習 | 演習課題１　アイデア出し、制作スピードアップのための演習 | |
| | 8 | 制作演習 | 演習課題２ | |
| | 9 | 制作演習 | 演習課題３ | |
| | 10 | 制作演習 | 演習課題４ | |
| | 11 | 制作演習 | 演習課題５ | |
| | 12 | 制作演習 | 演習課題６ | |
| | 13 | 制作演習 | 演習課題７ | |
| | 14 | 制作演習 | 演習課題８ | |
| | 15 | 制作演習 | 演習課題９ | |

| 評価方法 | 出席及び課題によって評価 |
|---|---|
| 使用ソフト<br>テキスト | Adobe　Photoshop,Illustrator,Character Animator |

| 2023 | 区分 | 必修 | 対象 | Ⅰ部SIL科2年 |
|---|---|---|---|---|

| 科目名 | キャリアデザイン | | |
|---|---|---|---|
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H |
| 講師名 | 帆玉　衣絵 | | |
| 授業概要 | 自分自身と向き合い、自分のキャリアを考える。5年、10年後の先の自分を想像し、それに合わせたキャリアを設定し、世の中のクリエィティブな仕事を学び、それに合わせた思考とポートフォリオを構築する。個々のキャリアに合わせて、自分の適性と志向を分析しながら、企業リサーチを行い、実践的に就職活動が出来るように準備する。 | | |

| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 |
|---|---|---|---|---|
| 前期 | 1 | オリエン | 自己紹介、自己分析 | PC/筆記用具 |
| | 2 | キャリア | キャリアスケッチブック作成、、グループ分け、グループワーク | |
| | 3 | 課外授業 | 企業リサーチ　グループで街の中で仕事を探す（本屋、商業施設など） | |
| | 4 | キャリア | グループワーク　企業リサーチまとめ | |
| | 5 | キャリア | 企業リサーチ　グループ別プレゼンテーション□ | |
| | 6 | キャリア | 個々での企業リサーチ　企業リストアップ | |
| | 7 | ポートフォリオ | ポートフォリオ　オリエンテーション | |
| | 8 | | ポートフォリオ　オリジナルアート作成① | |
| | 9 | | ポートフォリオ　オリジナルアート作成② | |
| | 10 | | ポートフォリオ　オリジナルアート作成③ | |
| | 11 | | ポートフォリオ　フォーマットデザイン | |
| | 12 | | ポートフォリオ　レイアウト① | |
| | 13 | | ポートフォリオ　レイアウト② | |
| | 14 | ポートフォリオプレゼンテーション | ポートフォリオ　中間発表　プレゼンテーション | |
| | 15 | 予備日 | 個々の進捗状況に応じて、個別対応 | |
| 後期 | 1 | オリエン | オリエンテーション、グループ分け | PC/筆記用具 |
| | 2 | 就活指導 | 企業リサーチ（グループワーク） | |
| | 3 | | 課外授業　グループで街の中で仕事を探す（本屋、商業施設など） | |
| | 4 | | 企業リサーチ、企業リサーチシート作成（各自） | |
| | 5 | | ポートフォリオ　オリジナルアートワーク作成① | |
| | 6 | | ポートフォリオ　オリジナルアートワーク作成② | |
| | 7 | | ポートフォリオ　オリジナルアートワーク作成③ | |
| | 8 | | ポートフォリオ　オリジナルアートワーク作成④ | |
| | 9 | | ポートフォリオ　オリジナルアートワーク作成⑤ | |
| | 10 | | ポートフォリオブラッシュアップ | |
| | 11 | 個別指導 | 個々の進捗状況に応じて内定に向けた対策 | |
| | 12 | | 書類制作　履歴書、自己PR文など | |
| | 13 | | 模擬面接 | |
| | 14 | | ポートフォリオ　プレゼンテーション | |
| | 15 | 予備日 | 個々の進捗状況に応じて、個別対応 | |

| 評価方法 | 出席及び 課題によって評価 |
|---|---|
| 使用ソフト<br>テキスト | 随時指定 |

| 2023 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 区分 | 必修 | 対象 | Ｉ部SIL科2年 |

| 科目名 | 3DCG Ｉ | | |
|---|---|---|---|
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H |
| 講師名 | いとう みちろう | | |
| 授業概要 | 映像、ゲーム、アニメーション、デザイン、イラスト、グッズ、建築等の様々な分野で3DCGが活用されている。そうした3DCGの基礎を身に付け、自らの興味によって思ったようなものを3DCGで自在に作れることを目指す。<br>ほとんどの受講者が完全に初心者という前提で基本的なことから行う。<br><br>ホイール付きのマウスが必須。またテンキーがないタイプのパソコンを使っている人は、テンキーのデバイスがあると操作がやりやすくなる。 | | |

| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 |
|---|---|---|---|---|
| 前期 | 1 | 基本操作 | ダウンロード、ビューポートの操作、モデリング | PC一式<br>筆記用具 |
| | 2 | モデリング | スライムを作る　テクスチャペイント | |
| | 3 | モデリング | ポケモンのコイルを作る(＋HDRI、空のアドオン) | |
| | 4 | 布シミュレーション | テーブルクロスと旗を作る | |
| | 5 | 人型キャラ1 | 簡単な人型キャラを作る。ボーン、ウェイトの説明 | |
| | 6 | 人型キャラ2 | アニメーション | |
| | 7 | 配列モディファイア | 花、螺旋階段を作る | |
| | 8 | スカルプト | スカルプトのやり方の説明 | |
| | 9 | モデリング | ポケモンのディグダを作る | |
| | 10 | パーティクル | エミッターとヘアーのパーティクル | |
| | 11 | マテリアル | ドーナツを作る、外部の素材テクスチャの活用等、HDRI等 | |
| | 12 | キャラクター | モデリング | |
| | 13 | | UV展開、テクスチャ | |
| | 14 | | リギング、スキニング | |
| | 15 | | アニメーション | |
| 後期 | 1 | モデリング | ハロウィンのかぼちゃを作る | PC一式<br>筆記用具 |
| | 2 | | オバケを作る | |
| | 3 | | ポケモンのシャンデラを作る | |
| | 4 | | 続き | |
| | 5 | | カエルを作る | |
| | 6 | シェイプキー | モアイを作ってシェイプキーの設定 | |
| | 7 | 合成 | 実写映像との合成 | |
| | 8 | 顔1 | アニメっぽいキャラクターの顔のモデリング | |
| | 9 | 顔2 | 続き | |
| | 10 | キャラクター1 | ローポリキャラクターを作る | |
| | 11 | キャラクター2 | UV展開、テクスチャ、Mixamoの利用 | |
| | 12 | キャラクター3 | アニメーション | |
| | 13 | 動物1 | ローポリの動物 | |
| | 14 | 動物2 | マルチレゾリューションでスカルプト、ノーマルマップのベイク | |
| | 15 | お題でモデリング | 到達度確認課題 | |

| 評価方法 | 制作物、制作過程、授業、出席 |
|---|---|
| 使用ソフト<br>テキスト | Blender |

| 2023 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 区分 | 必修 | 対象 | Ⅰ部SIL科3年 |

| 科目名 | 3DCGⅡ | | |
|---|---|---|---|
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H |
| 講師名 | いとう みちろう | | |
| 授業概要 | 昨年度に身につけた基本操作をもとにさらに発展的な内容を実践する。<br>人型キャラクター、オリジナルキャラクター等の制作を通じて一般的な3DCGのワークフローを身につける。後期には学生が講師役になり模擬授業を行い、それまでに身につけた内容を共有し合う。<br><br>3DCGはモデリング、アニメーション、エフェクト、リギング、テクスチャ等内容が幅広く、また利用される分野もゲーム、映像、アニメ、イラスト、デザイン、グッズ等様々。そのため各人の興味や関心・志望に対応するため個別のカリキュラムにも対応する。何か自分でやりたいことがある人はそれを追求していく。<br><br>目的：一般的な3DCGのワークフローを一通り実践し身につける。作りたいと思ったものを、適宜必要な情報にアクセスし自分自身で作ることができる。 | | |

| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 |
|---|---|---|---|---|
| 前期 | 1 | フラウィーを作る | 一年目の内容の振り返り＋新しい内容 | PC一式<br>筆記用具 |
| | 2 | 人体モデリング | 顔1 | |
| | 3 | | 顔2 | |
| | 4 | | 体 | |
| | 5 | | 手 | |
| | 6 | | 靴 | |
| | 7 | | 服 | |
| | 8 | | 髪 | |
| | 9 | | UV展開、テクスチャ | |
| | 10 | 物理シミュレーション | 剛体（ドミノ倒し）、流体、ソフトボディ、破壊シミュレーション | |
| | 11 | オリジナルキャラクターを作る | デザイン、下絵 | |
| | 12 | | モデリング | |
| | 13 | | マテリアル、テクスチャ | |
| | 14 | | リギング | |
| | 15 | | アニメーション、仕上げ | |
| 後期 | 1 | チョコボを作る | マルチレゾリューション、ノーマルマップのベイク、IK、ダイナミックペイント等 | PC一式<br>筆記用具 |
| | 2 | | 前回の続きorリトポロジー | |
| | 3 | 模擬授業1 | 学生が講師役になり模擬授業<br>一回の授業４人ずつ程度 | |
| | 4 | 模擬授業2 | | |
| | 5 | 模擬授業3 | | |
| | 6 | 模擬授業4 | | |
| | 7 | 模擬授業5 | | |
| | 8 | 模擬授業6 | | |
| | 9 | クリーチャー | ラフスカルプト | |
| | 10 | | リトポロジー | |
| | 11 | | UV展開、テクスチャ | |
| | 12 | | マルチレゾリューションによる細部モデリング | |
| | 13 | | リギング | |
| | 14 | | アニメーション、仕上げ | |
| | 15 | 確認テスト | 到達度確認テスト、お題を出してそれを時間内で制作 | |

| 評価方法 | 制作物、制作過程、授業、出席 |
|---|---|
| 使用ソフト<br>テキスト | Blender |

| 2023 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | 区分 | 必修 | 対象 | Ⅰ部SIL科2年 | |

| 科目名 | Webデザイン I | | |
|---|---|---|---|
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H |
| 講師名 | 竹中 智 | | |
| 授業概要 | 「Webデザイン Ⅰ」の授業では、「Webサイト」を製作するための知識、及び、表現スキルを学んでいく。基礎的な内容が中心となるが、可能な限り現在のWeb製作における最新のトレンド、動向も踏まえて授業展開をしていく。<br>前期：Webサイトの"設計図"となる『ワイヤーフレーム（プロトタイプ）』製作から、『Webデザインカンプ』の製作までを学ぶ。主要アプリケーションとして「Adobe XD」を活用し、Webサイトのデザイン製作に特化した知識、考え方、表現スキルを取得していく。授業課題製作を通じ、自身のオリジナルな商業テーマによるWebサイトのデザインカンプ製作を目指す。<br>後期：前期にて情報設計やデザイン製作中心学んだ内容に続き、続けて製作したデザインをWebブラウザに表示、Webページとして実装するための『コーディング』の技術を、『HTML』による情報整理、『CSS』による装飾（レイアウト）の基礎的な内容を中心に学んでいく。 | | |

| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 |
|---|---|---|---|---|
| 前期 | 1 | オリエンテーション | 「WebデザインI」授業の進め方、授業内容の概要 | PC一式<br>メモ<br>筆記用具 |
| | 2<br>3<br>4<br>5<br>6 | Adobe XD によるWebワイヤーフレーム（プロトタイプ）製作実習 | Webデザイン製作の設計段階である『ワイヤーフレーム（プロトタイプ）』をAdobe XDを使用して学びます。／ワイヤーフレーム（プロトタイプ）とは何か／Webサイトのレイアウト構造について（ヘッダー、ナビゲーション、コンテンツ、フッター）／「デザインモード」でのXD基本操作によるワイヤーフレーム・レイアウト構築／「プロトタイプモード」での画面遷移設定／「共有モード」を使ってWebブラウザへのプレビューを作成 | |
| | 7<br>8 | Adobe Photoshop によるWebデザイン製作に特化した描画機能実習 | Adobe Photoshopは長らくWebサイトのデザイン製作のメインのツールとして使われてきた。Webデザイン製作に特化した基本操作を学びながらPhotoshopによる製作方法にも触れていく。そのなかで、Web広告として利用される「バナーデザイン」を製作実践する。 | |
| | 9<br>10 | Adobe Photoshop によるバナーグラフィック製作実習 | | |
| | 11<br>12 | Adobe XD による Webサイトデザイン（カンプ）製作実習 | Webデザインの実際の見た目となる「デザインカンプ」をXDを使用して製作していく。／デザインカンプ製作に必要なデザインの知識や考え方／デザインの基本4原則／Webデザインに特化した構造の考え方 | |
| | 13<br>14<br>15 | 個人面談・課題制作実習（予定／授業進捗状況によって変更あり） | ここまでの理解度を確認するための個人面談、及び課題フィードバック、前期最終課題フォローなどを行う | |
| 後期 | 1<br>2<br>3<br>4 | 「HTMLマークアップ」基礎実践 | サーバーとドメインについて／「HTML」について／HTML基礎実践～1.「文書構造」について、2.画像配置、3.ハイパーリンク）／HTML基本構文／文字コード／HTML記述ルール／改行／見出し／段落／強調／箇条書きリスト／番号付きリスト／説明リスト／画像／ハイパーリンクなど。先ずはサイト構造上必要最小限の要素（タグ）を学んでいく。 | PC一式<br>メモ<br>筆記用具 |
| | 5<br>6 | Adobe Dreamweaver を利用しての「HTMLマークアップ」実践 | Adobe Dreamweaverについて／初期設定（環境設定・サイトの定義）／基本操作／ディレクトリ管理／デザインビューを利用したHTMLマークアップ／文章構造について、画像配置、ハイパーリンク、表組設定 | |
| | 7<br>8 | デザインカンプからHTML製作実践（＋画像の書き出し方法） | デザインカンプからHTMLマークアップ落とし込みまでの流れを実践する。また、Adobe Photoshop（Adobe XD）でデザインカンプから画像ファイルの書き出し方法も学ぶ。 | |
| | 9<br>10 | 「CSSコーディング」基礎実践 | CSSの概念／CSS基本構文（セレクタ・プロパティ・値）／セレクタの考え方と種類について／タイプセレクタ／子孫セレクタ／クラスセレクタ／疑似クラスセレクタ／ブロック（div要素など）とインライン（span要素など）の考え方について | |
| | 11<br>12<br>13<br>14 | HTML/CSSを使用したWebページ製作実践 | マークアップ実践したHTMLを元に、CSSを適用してみよう／CSS外部ファイルの適用／reset.cssの適用／Webフォントの適用（Google Fonts）／HTML製作からCSS製作までのレイアウト実践／BEMの考え方／CSSのレイアウトに関するプロパティについて（CSS Flexbox 他） | |
| | 15 | サイトの公開／サーバアップロード | FTPサーバについて／Dreamweaverによるサーバ接続～アップロードについて | |
| 評価方法 | 課題提出採点<br>SIL科Webデザイン授業専用サイトによる、授業後アンケート回答状況（毎週） | | | |
| 使用ソフト<br>テキスト | Adobe XD／Adobe Photoshop／Adobe Illustrator／Adobe Dreamweaver／Webブラウザ（Google Chrome）SIL科Webデザイン授業専用サイトを案内／授業時にレジュメ資料を授業専用サイトから随時配布 | | | |

| 2023 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 区分 | 必修 | 対象 | Ⅰ部SIL科3年 |

| 科目名 | Webデザイン Ⅱ | | |
|---|---|---|---|
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H |
| 講師名 | 竹中 智 | | |
| 授業概要 | 「Webデザイン Ⅱ」の授業では、2年生で学んだ知識を基に、スマートフォンに対応したWebサイト製作（デザイン中心）の知識を学び、実践する。<br>また、今後のプロトタイピングツールとして中心になっていくことが想定される「Figma」や、近年大きく台頭しているNoCodeツール「STUDIO」にも触れ、デザイナーの立場でもWebコンテンツ制作に触れ易い実装手段としての製作方法も学んでいく。<br><br>さらに自身のWebコンテンツ作品（設計、デザイン、コーディング）をより多くストックできるよう、課題出題と製作実践を中心した授業も進めていく。課題のテーマ、企画なども含め、設計から目標とする成果物としての作品ができるよう、個別フォローを通じて皆さんが求める分野のスキルアップを目指す。 | | |

| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 |
|---|---|---|---|---|
| 前期 | 1 | Webデザインの「近年のトレンド」 | Webデザイン表現における近年のトレンド・傾向について分析する | PC一式<br>メモ<br>筆記用具 |
| | 2 | 「Adobe XD」応用編 | 「Adobe XD」の応用的機能を確認する | |
| | 3<br>4<br>5 | 「スマートフォンサイト」の製作上の考え方・カンプ製作実践 | スマートフォンサイト（レスポンシブサイト）に関する製作の知識、スキルを学ぶ／スマートフォンサイトのデザインカンプ製作について／PCサイトとSPサイトの共存（レスポンシブ）について／その他 | |
| | 6<br>7<br>8<br>9<br>10 | 「Adobe Figma」によるWebワイヤーフレーム（デザインカンプ）製作実習 | XDに代わり今後の中心的ツールが想定される、Adobe「Figma」を使った「ワイヤーフレーム／プロトタイピング」を製作実践する／Figmaとは／Starterプラン登録／ダッシュボード画面の説明／操作画面の説明／基本操作／コンポーネント／オートレイアウト／プロトタイプ／共有／サンプルサイト製作実践／Figma課題作品製作 | |
| | 11<br>12<br>13<br>14<br>15 | オリジナル作品製作テーマ計画「オリジナル作品01」製作実践 | オリジナルのテーマで、Webコンテンツにまつわる作品を製作。そのための企画立案からスケジュールを立て、作品としての成果物落とし込みまで、随時、個別フォロー／フィードバックをしていく。 | |
| 後期 | 1<br>2<br>3<br>4<br>5<br>6<br>7 | 「STUDIO（NoCodeツール）」によるWebサイト製作実習 | 近年台頭してきている「コーディングを必要としない」NoCodeツール「STUDIO」を利用してWebサイトコンテンツを製作実践する／<br>NoCodeツールとは／STUDIOについて／Starterプラン登録／ダッシュボード画面の説明／操作画面の説明／プロジェクトの作成／デザインエディターサンプルサイト製作実践／STUDIO課題作品製作 | PC一式<br>メモ<br>筆記用具 |
| | 8<br>9<br>10<br>11<br>12<br>13<br>14 | オリジナル作品製作テーマ計画「オリジナル作品02」製作実践 | オリジナルのテーマで、Webコンテンツにまつわる作品を製作。<br>そのための企画立案からスケジュールを立て、作品としての成果物落とし込みまで、随時、個別フォロー／フィードバックをする。卒業制作との連動での作品なども考慮していく。 | |
| | 15 | Web製作の様々な周辺技術を案内 | Web製作の様々な周辺技術を案内する | |

| 評価方法 | 課題提出採点<br>SIL科Webデザイン授業専用サイトによる、授業後アンケート回答状況（毎週） |
|---|---|
| 使用ソフト<br>テキスト | Adobe XD／Figma／STUDIO／Adobe Dreamweaver／Webブラウザ／SIL科Webデザイン授業専用サイトを案内／授業時にレジュメ資料を授業専用サイトから随時配布 |

| 2023 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 区分 | 必修 | 対象 | Ｉ部SIL科1年 |

| 科目名 | フォトグラフィー | | |
|---|---|---|---|
| 開講期 | 後期 | 時間数 | 3H |
| 講師名 | イ キョンソン | | |
| 授業概要 | 一眼レフカメラの機能を理解し、写真の基礎を学ぶ。<br>撮影用のライト(機材)を使って基本ライティングを学び、色んな撮影の経験する。 | | |

| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 |
|---|---|---|---|---|
| 前期 | 1 | | | |
| | 2 | | | |
| | 3 | | | |
| | 4 | | | |
| | 5 | | | |
| | 6 | | | |
| | 7 | | | |
| | 8 | | | |
| | 9 | | | |
| | 10 | | | |
| | 11 | | | |
| | 12 | | | |
| | 13 | | | |
| | 14 | | | |
| | 15 | | | |
| 後期 | 1 | 授業内容説明 | 一眼レフカメラの扱い方 | なし |
| | 2 | シャッタースピード | シャッタースピード理解 ’長時間露光’ 室内撮影 | USBメモリ |
| | 3 | シャッタースピード | ブレない写真を撮る’ | USBメモリ or PC |
| | 4 | 絞り | 絞り効果理解 テスト撮影 ’ボケ効果’ | USBメモリ or PC |
| | 5 | ISO | ISOを理解 室内撮影 ’暗い場所でも撮影ができる’ | USBメモリ or PC |
| | 6 | 適正露出 | 絞り,シャッタースピード,ISO関係を理解 ’明るさをコントロール’ | USBメモリ or PC |
| | 7 | WB 食品撮影 | 色温度を理解 食品テーブル撮影 ’美味しく見える写真’ | USBメモリ or PC |
| | 8 | 撮影 | 校外撮影 ’街を紹介する写真を撮る’ | USBメモリ |
| | 9 | 撮影 | 校外撮影 ’写真で街を紹介する’ | USBメモリ |
| | 10 | レタッチ | 写真の明るさ、色調整 | PC |
| | 11 | レンズ | レンズ効果 ’レンズが変わると見え方が変わる’ | USBメモリ or PC |
| | 12 | スタジオ撮影 | ストロボ撮影 （１灯）’瞬間を止める写真’ | USBメモリ or PC |
| | 13 | スタジオ人物撮影① | インタビュー撮影 | USBメモリ or PC |
| | 14 | スタジオ人物撮影② | 人物撮影 ’カラーフィルターを使ったかっこいい人物写真’ | USBメモリ or PC |
| | 15 | 課題提出 | 講評 （校外撮影、人物撮影課題提出） | 課題 |

| 評価方法 | 授業態度最重要視 課題の提出期限 |
|---|---|
| 使用ソフト<br>テキスト | Adobe Lightroom、Lightroom mobile、Photoshop、Bridge |

| 2023 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 区分 | 必修 | 対象 | Ⅰ部SIL科2年 |

| 科目名 | アニメーションⅠ | | |
|---|---|---|---|
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H |
| 講師名 | 浦野 康介 | | |
| 授業概要 | 自分のつくったキャラクターやデザインを動画制作アプリを使ってアニメーションをつくる。前期は「じぶん」をテーマにしたグラフィックとイラストを絡めたロゴデザインを制作。それを素材として5秒のモーションアニメを制作。基本習熟を経たのち密着マルチアニメーションの制作。後期は、①より高度な映像制作、、、、コンテ→Vコンテ→素材制作→完パケの一連の流れを1～3分程度の映像作品の制作、②イラストを動画化するループアニメ制作、、、、自分のイラストをアニメ化する1カットのループ動画の制作。前期での習熟度にあわせて①か②の選択式の課題とする。 | | |

| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 |
|---|---|---|---|---|
| 前期 | 1 | 課題1概要 | 概要説明、制作開始 | PC一式<br>筆記用具 |
| | 2 | 素材制作 | アニメーションの元となる静止画素材を制作 | |
| | 3 | 素材制作 | アニメーションの元となる静止画素材を制作 | |
| | 4 | 素材制作 | アニメーションの元となる静止画素材を制作 | |
| | 5 | 画を動かす | アドビアフターエフェクツで画を簡単に動かしてみる | |
| | 6 | 画を動かす | アドビアフターエフェクツで画を簡単に動かしてみる | |
| | 7 | 課題1完成 | 課題1完成 | |
| | 8 | 課題2概要 | 概要説明、制作開始 | |
| | 9 | 素材制作 | アニメーションの元となる静止画素材を制作 | |
| | 10 | 素材制作 | アニメーションの元となる静止画素材を制作 | |
| | 11 | 素材制作 | アニメーションの元となる静止画素材を制作 | |
| | 12 | 画を動かす | アドビアフターエフェクツで動画制作 | |
| | 13 | 画を動かす | アドビアフターエフェクツで動画制作 | |
| | 14 | 画を動かす | アドビアフターエフェクツで動画制作 | |
| | 15 | 課題2完成 | 課題2完成 | |
| 後期 | 1 | 後期概要 | 概要説明、2課題の選択→制作開始 | PC一式<br>筆記用具 |
| | 2 | | | |
| | 3 | | | |
| | 4 | プレゼン | 画コンテ、ラフを使用した作品テーマのプレゼンテーション | |
| | 5 | | | |
| | 6 | | | |
| | 7 | | | |
| | 8 | | | |
| | 9 | | | |
| | 10 | 試写1 | ここまでの途中段階のチェック | |
| | 11 | | | |
| | 12 | | | |
| | 13 | | | |
| | 14 | | | |
| | 15 | 完パケ | 後期課題作品完成、試写 | |

| 評価方法 | 出席及び課題によって評価 |
|---|---|
| 使用ソフト<br>テキスト | アドビ、アフターエフェクツ、プレミア、イラストレーター、フォトショップ（その他ペイントアプリなど）、画コンテのテンプレ等はこちらで用意※Stable Diffusion等のAIの使用は不可とする |

| 2023 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 区分 | 必修 | 対象 | Ⅰ部SIL科3年 |

| 科目名 | アニメーションⅡ | | |
|---|---|---|---|
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H |
| 講師名 | 浦野 康介 | | |
| 授業概要 | アニメーションⅠからより発展または応用したアニメーション動画を制作。ポートフォリオに載せるレベルの作品を完成させる。前年度での習熟度や個々の作品制作の方向性を考慮した上で、課題は選択制とする。<br><br>①より高度な映像制作、、、、コンテ→Vコンテ→素材制作→完パケの一連の流れを1～5分程度の映像作品の制作<br>②イラストを動画化するループアニメ制作、、、、自分のイラストをアニメ化する1カットのループ動画の制作。後期も前記同様に選択制での課題制作とする。<br><br>①は本格的な個人でのアニメーション映像制作<br>②は静止画にアニメーション表現を盛り込んだ「動くイラストレーション」の制作 | | |

| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 |
|---|---|---|---|---|
| 前期 | 1 | 課題概要 | 概要説明、2課題の選択→制作開始 | PC一式<br>筆記用具 |
| | 2 | | | |
| | 3 | プレゼン | 画コンテ、ラフを使用した作品テーマのプレゼンテーション | |
| | 4 | | | |
| | 5 | | | |
| | 6 | | | |
| | 7 | | | |
| | 8 | | | |
| | 9 | 試写1 | ここまでの途中段階のチェック | |
| | 10 | | | |
| | 11 | | | |
| | 12 | | | |
| | 13 | | | |
| | 14 | | | |
| | 15 | 完パケ | 後期課題作品完成、試写 | |
| 後期 | 1 | 後期プレゼン | 画コンテ、ラフを使用した作品テーマのプレゼンテーション | PC一式<br>筆記用具 |
| | 2 | | | |
| | 3 | | | |
| | 4 | | | |
| | 5 | | | |
| | 6 | | | |
| | 7 | | | |
| | 8 | 試写1 | ここまでの途中段階のチェック | |
| | 9 | | | |
| | 10 | | | |
| | 11 | | | |
| | 12 | | | |
| | 13 | | | |
| | 14 | | | |
| | 15 | 完パケ | 後期課題作品完成、試写 | |

| 評価方法 | 出席及び課題によって評価 |
|---|---|
| 使用ソフト<br>テキスト | アドビ、アフターエフェクツ、プレミア、イラストレーター、フォトショップ（その他ペイントアプリなど）、画コンテのテンプレ等はこちらで用意※Stable Diffusion等のAIの使用は不可とする |

| 2023 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 区分 | 必修 | 対象 | Ⅰ部SIL科3年 |

| 科目名 | キャラクターデザイン | | |
|---|---|---|---|
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H |
| 講師名 | 久保 誠二郎 | | |
| 授業概要 | 一、二年次で勉強してきたイラストの技術を活かして、キャラクターデザインを1年掛けて制作していく。自分の制作したキャラクターを色々な分野で活かしてもらいたい。 | | |

| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 |
|---|---|---|---|---|
| 前期 | 1 | 自己紹介 | 卒業後の目標･描きたい絵の方向性を聞く | 絵を描ける道具 |
| | 2 | 作画1 | 自分自身をキャラクター化する | |
| | 3 | 作画2 | 動物をキャラクター化する | |
| | 4 | 作画3 | 猫をキャラクター化する | |
| | 5 | 作画4 | 人気が出そうな猫のキャラクターをつくる | |
| | 6 | 分析1 | 好きなキャラクター分析（世界観を分析） | |
| | 7 | 分析2 | 好きなキャラクター分析（世界観を分析） | |
| | 8 | 制作1 | オリジナルキャラクターをつくる（キャラクターのつくり方を授業） | |
| | 9 | 制作2 | オリジナルキャラクターをつくる | |
| | 10 | 制作3 | オリジナルキャラクターをつくる | |
| | 11 | 制作4 | オリジナルキャラクターをつくる | |
| | 12 | 制作5 | 沢山の人に自分のキャラクターを知ってもらう為の研究 | |
| | 13 | 制作6 | オリジナルキャラクターの展開 | |
| | 14 | 制作7 | オリジナルキャラクターの展開 | |
| | 15 | 提出 | オリジナルキャラクターと展開案を提出 | |
| 後期 | 1 | 制作1 | NDSのキャラクターを制作（類似の専門学校をリサーチし研究） | 絵を描ける道具 |
| | 2 | 制作2 | NDSのキャラクターを制作 | |
| | 3 | 制作3 | NDSのキャラクターを制作 | |
| | 4 | 制作4 | NDSのキャラクターの展開案 | |
| | 5 | 提出 | NDSのキャラクターと展開案を提出 | |
| | 6 | 制作1 | 企業のキャラクターを制作（企業をリサーチし研究） | 絵を描ける道具 |
| | 7 | 制作2 | 企業のキャラクターを制作 | |
| | 8 | 制作3 | 企業のキャラクターを制作 | |
| | 9 | 制作4 | 企業のキャラクターの展開案 | |
| | 10 | 提出 | 企業のキャラクターと展開案を提出 | |
| | 11 | 制作1 | 地方自治体のキャラクターを制作（地方自治体をリサーチし研究） | 絵を描ける道具 |
| | 12 | 制作2 | 地方自治体のキャラクターを制作 | |
| | 13 | 制作3 | 地方自治体のキャラクターを制作 | |
| | 14 | 制作4 | 地方自治体のキャラクターの展開 | |
| | 15 | 提出 | 地方自治体のキャラクターの展開案を提出 | |

| 評価方法 | 各提出作品で評価 |
|---|---|
| 使用ソフト<br>テキスト | 絵を描く道具 |

| 2023 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 区分 | 必修 | 対象 | Ⅰ部SIL科3年 |

| 科目名 | 総合イラストレーションゼミ | | |
|---|---|---|---|
| 開講期 | 前後期 | 時間数 | 3H/6H |
| 講師名 | 鈴木 真紀夫 | | |
| 授業概要 | 卒業制作作品の企画、制作指導 | | |

| 授業計画 | 回 | 主題・目的 | 概要 | 持参物 |
|---|---|---|---|---|
| 前期 | 1 | 企画アイデア | 企画アイデア練り　資料集め | |
| | 2 | 企画アイデア | 企画アイデア練り　資料集め | |
| | 3 | 企画アイデア | 企画アイデア練り　資料集め | |
| | 4 | 企画アイデア | 企画アイデア練り　資料集め | |
| | 5 | 企画アイデア | 企画アイデア練り　資料集め | |
| | 6 | 企画アイデア | 企画アイデア練り　資料集め | |
| | 7 | 試作 | 試作サンプル制作 | |
| | 8 | 試作 | 試作サンプル制作 | |
| | 9 | 試作 | 試作サンプル制作 | |
| | 10 | 試作 | 試作サンプル制作 | |
| | 11 | 中間プレゼン | 企画プレゼン指導 | |
| | 12 | 作品制作 | 試作サンプル制作 | |
| | 13 | 作品制作 | 試作サンプル制作 | |
| | 14 | 作品制作 | 試作サンプル制作 | |
| | 15 | 作品制作 | 試作サンプル制作 | |
| 後期 | 1 | 作品制作 | 作品制作指導 | |
| | 2 | 作品制作 | 作品制作指導 | |
| | 3 | 作品制作 | 作品制作指導 | |
| | 4 | 作品制作 | 作品制作指導 | |
| | 5 | 作品制作 | 作品制作指導 | |
| | 6 | 作品制作 | 作品制作指導 | |
| | 7 | 作品制作 | 作品制作指導 | |
| | 8 | 作品制作 | 作品制作指導 | |
| | 9 | 作品制作 | 作品制作指導 | |
| | 10 | 作品制作 | 作品制作指導 | |
| | 11 | 中間プレゼン | 制作中間プレゼン、指導 | |
| | 12 | 作品制作 | 作品制作指導 | |
| | 13 | 作品制作 | 作品制作指導 | |
| | 14 | 作品制作 | 作品制作指導 | |
| | 15 | 作品制作 | 作品制作指導 | |

| 評価方法 | 出席及び卒業制作作品によって評価 |
|---|---|
| 使用ソフト<br>テキスト | 特になし |