

シラバス

科目名	造形基礎演習	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	丸橋 都
対象学年	1年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	紙とペン、色鉛筆などの画材を用いて美術的な造形活動の基本を学習する。「見て描く」力を養う。立体空間表現(パース)、質感、色彩、画材の使い方など、手描きを用いた学習を主として学ぶ。		
到達目標	構図、色彩、バランスなど造形的な基本的要素の理解を深め、与えられた時間の中で描き切る能力、計画力を身につける。		
授業の方法	導入で速描画での。集中力と研鑽力を身につける。主課題では様々な画材の技法や、人物及び自然物描写の基礎など、造形の知識と技術を、全員参加型の授業で行いたい。		
評価方法	生徒数が多く技術格差大きいので、自信につながるよう、評価点は緩やかにする。導入課題は速やかな採点・返却を行い、制作のアドバイスを、可能な限り個々に細やかに指導するように心掛ける。		
授業時間外に必要な学修	課題重視なので、授業時間内にできない場合は自宅制作とする。またデザイン、色彩、オブジェには流行や世事が反映する為、多くのメディアから情報収集をして良い作品と出会い、技術や創作意欲を高めるよう指導する。		
使用教材教具	筆記用具・ピグメントライナー・クロッキー帳・ケント紙・色鉛筆・課題プリント・PC等		
留意点	多人数クラスの為、隅々まで目を配り、全員が一体となる質の良い刺激を与え、糧の多い授業を心掛ける。また、複数欠席などのにも対応できるよう、状況を見ながら進行に考慮する		

授業計画	
1	○挨拶 授業内容の説明 ○導入課題/速描画の資料配布 データ保存 ○キャラクター模写 ○色鉛筆の基礎プリント、レジュメ配布(オブジェ選択、色鉛筆、ケント紙の用意) ○ドローイング①
2	○導入課題/速描画 ○キャラクター模写 ○色鉛筆ポートレート制作 ドローイング② ※混色・個性・陰影の指導
3	○導入課題/速描画 ○キャラクター模写 ○色鉛筆ポートレート制作 ドローイング③ ※個々に指導
4	○導入課題/速描画 ○キャラクター模写 ○色鉛筆ポートレート制作 ドローイング④ ※個々に指導
5	○導入課題/速描画 ○キャラクター模写 ○色鉛筆ポートレート制作 ドローイング⑤ ※個々に指導
6	○導入課題/速描画 ○キャラクター模写 ○色鉛筆ポートレート制作 ドローイング⑥講評
7	○導入課題/速描画 ○キャラクター模写 ○色鉛筆ポートレート制作 ドローイング⑦提出
8	○課題レジュメ配布 ○導入課題/速描画 ○キャラクター模写 ○実技 『伝統文様』プリント①
9	○導入課題/速描画 ○キャラクター模写 ○実技 『伝統文様』プリント②
10	○導入課題/速描画 ○キャラクター模写 ○実技 『伝統文様』プリント③
11	○導入課題/速描画 ○キャラクター模写 ○実技 『伝統文様』プリント④
12	○導入課題/速描画 ○キャラクター模写 ○実技 『伝統文様を含むイラストレーション』①
13	○導入課題/速描画 ○キャラクター模写 ○実技 『伝統文様を含むイラストレーション』②夏季課題
14	○導入課題/速描画 ○キャラクター模写 ○実技 『伝統文様を含むイラストレーション』③講評
15	○導入課題/速描画 ○キャラクター模写 ○実技 『伝統文様を含むイラストレーション』④提出
16	

シラバス

科目名	デジタルイラスト I	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	川島 洋輝
対象学年	1年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	CGを利用したイラストレーション制作の計画、実制作、仕上げの基本的な考え方、手順を学ぶ。		
到達目標	イラスト制作に必要な資料集め、計画、構図ポーズ、仕上げ加工などの基本的な手順を身につける。		
授業の方法	課題を通してイラスト制作の基礎や心得を学んでもらいます。作品を添削する中で問題点などを洗い出し、知識を身につけてもらいます。		
評価方法	出席状況15%、授業態度15%、課題75%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	常に絵柄の流行を追い、映画、音楽など刺激を受けてほしいです。実力が足りないと思っている生徒には自主的に模写をしてもらいたいです。		
使用教材教具			
留意点	他の科目で得た知識を活用するようにしてください。		

授業計画	
1	生徒の実力を見たいので、まずは好きに描きたいものを描かせながらレクリエーションをします
2	基礎課題 人物 オリジナルキャラクター制作
3	基礎課題 人物 オリジナルキャラクター制作
4	基礎課題 人物 オリジナルキャラクター制作
5	基礎課題 人物 先の課題で作成したものを他の生徒と交換し、描きあう
6	基礎課題 人物 先の課題で作成したものを他の生徒と交換し、描きあう
7	基礎課題 人物 先の課題で作成したものを他の生徒と交換し、描きあう
8	基礎課題 人物 先の課題で作成したものを他の生徒と交換し、描きあう
9	基礎課題 人物 先の課題で作成したものを他の生徒と交換し、描きあう
10	基礎課題 ビネット風イラストの制作
11	基礎課題 ビネット風イラストの制作
12	基礎課題 ビネット風イラストの制作
13	基礎課題 ビネット風イラストの制作
14	基礎課題 ビネット風イラストの制作
15	基礎課題 ビネット風イラストの制作
16	

シラバス

科目名	デジタルイラストⅢ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	川島 洋輝
対象学年	2年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	キャラクターのみならず、背景、構図など、複合的な内容のイラストを手掛ける力を養う。技術や要素を取り入れ、新しい表現方法の研究、開発を行う。		
到達目標	1年次で取り組んだCGイラスト制作の理解をさらに深め、イラスト制作に必要な技術に関する高度な技術、考え方を身につける。		
授業の方法	課題を通してイラスト制作の基礎や心得を学んでもらいます。作品を添削する中で問題点などを洗い出し、知識を身につけてもらいます。		
評価方法	出席状況15%、授業態度15%、課題75%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	常に絵柄の流行を追い、映画、音楽など刺激を受けてほしいです。実力が足りないと思っている生徒には自主的に模写をしてもらいたいです。		
使用教材教具			
留意点	他の科目で得た知識を活用するようにしてください。		

授業計画	
1	複数キャラの掛け合い
2	複数キャラの掛け合い
3	複数キャラの掛け合い
4	複数キャラの掛け合い
5	複数キャラの掛け合い
6	複数キャラの掛け合い
7	複数キャラの掛け合い
8	迫力のある一枚絵
9	迫力のある一枚絵
10	迫力のある一枚絵
11	迫力のある一枚絵
12	迫力のある一枚絵
13	迫力のある一枚絵
14	迫力のある一枚絵
15	迫力のある一枚絵
16	

シラバス

科目名	デジタルイラストⅣ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	川島 洋輝
対象学年	2年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	キャラクターのみならず、背景、構図など、複合的な内容のイラストを手掛ける力を養う。技術や要素を取り入れ、新しい表現方法の研究、開発を行う。		
到達目標	1年次で取り組んだCGイラスト制作の理解をさらに深め、イラスト制作に必要な技術に関する高度な技術、考え方を身につける。		
授業の方法	仕事の受け方や進路など、より実践的で現実的なことを体験談も交えて指導していきます。生徒個人ごとに伸ばすべきものを見極めます。		
評価方法	出席状況15%、授業態度15%、課題75%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	常に絵柄の流行を追い、映画、音楽など刺激を受けてほしいです。実力が足りないと思っている生徒には自主的に模写をしてもらいたいです。		
使用教材教具			
留意点	他の科目で得た知識を活用するようにしてください。		

授業計画	
1	一年次の初めに描いた作品のリメイク
2	一年次の初めに描いた作品のリメイク
3	一年次の初めに描いた作品のリメイク
4	一年次の初めに描いた作品のリメイク
5	一年次の初めに描いた作品のリメイク
6	画面構成の練習
7	画面構成の練習
8	画面構成の練習
9	画面構成の練習
10	画面構成の練習
11	卒進展の作業時間に当てつつ、いつでも質問等受け付けます。(未定)
12	卒進展の作業時間に当てつつ、いつでも質問等受け付けます。(未定)
13	卒進展の作業時間に当てつつ、いつでも質問等受け付けます。(未定)
14	卒進展の作業時間に当てつつ、いつでも質問等受け付けます。(未定)
15	卒進展の作業時間に当てつつ、いつでも質問等受け付けます。(未定)
16	