

実務経験のある教員等による授業科目
 <省令で定める単位数等の基準数相当分>

(1) 建築学科

授業科目	必須 選択	授業 形態	一般・専門 の別	授業 時間数
建築製図1	必須	演習	専門	104
建築CAD製図3	〃	〃	〃	96
時間数合計 (単位時間)				200

(2) インテリアデザイン学科

授業科目	必須 選択	授業 形態	一般・専門 の別	授業 時間数
建築製図	必須	演習	専門	104
建築CAD製図3	〃	〃	〃	96
時間数合計 (単位時間)				200

(3) 商品企画デザイン学科

授業科目	必須 選択	授業 形態	一般・専門 の別	授業 時間数
家具デザイン1	必須	演習	専門	96
プロダクトデザイン2	〃	〃	〃	104
時間数合計 (単位時間)				200

(4) グラフィックデザイン学科

授業科目	必須 選択	授業 形態	一般・専門 の別	授業 時間数
フォトベーシック	必須	演習	専門	120
DTP2	〃	〃	〃	120
時間数合計 (単位時間)				240

(5) マンガ・アニメーション学科

授業科目	必須 選択	授業 形態	一般・専門 の別	授業 時間数
原画・背景画演習1	必須	演習	専門	120
デジタルコミック・イラスト演習	〃	〃	〃	120
時間数合計 (単位時間)				240

(6) CG・ゲーム学科

授業科目	必須 選択	授業 形態	一般・専門 の別	授業 時間数
デジタルイラスト3	必須	演習	専門	60
3DCGアニメーション1	〃	〃	〃	60
アドバタイジング演習1	〃	〃	〃	60
時間数合計 (単位時間)				180

(7) ネット動画クリエイター学科

授業科目	必須 選択	授業 形態	一般・専門 の別	授業 時間数
コンピュータグラフィックス	必須	演習	専門	60
総合動画実務4	必須	演習	専門	120
時間数合計 (単位時間)				180

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
建築製図1		建築学科/1年	2024/通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	26回	104時間	必須	岡田英治
授業の概要				
<p>建築製図の基礎を実際の作図を通して習得する。 また、作図を通して建築・インテリア各部の基本的な名称、納まりなどについても学習する。 主に木造2階建て住宅を教材とし、鉄筋コンクリート造住宅についても行なう。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>二級建築士試験における製図の試験課題の答案レベルの作図表現をめざす。 CAD製図及び実務のために必要な図面を読み取る能力も身に付ける。</p> <p>(基本目標:C評価以上) ・課題の内容を正しく作図できる</p> <p>(標準目標:B評価以上) ・課題の内容を正しく、かつ丁寧に分かりやすく作図できる ・作図した図面から立体空間を認識できる</p> <p>(発展的目標:A評価以上) ・課題の内容を正しく、かつ線の強弱を用いて丁寧に分かりやすく作図できる ・作図した図面から立体空間を認識できる</p>				
実務経験有無	実務経験内容			
有	建築設計事務所での調査、企画、設計及び工事監理業務に関する実務経験			
時間外に必要な学修				
<p>課題で作図している内容を自宅に置き換えて確認してみること。 また、各部分の寸法を実際に測ってみること。</p>				
回	テーマ	内容		
1	ガイダンス、第1課題:「線の練習」	授業の注意事項及び製図道具の説明		
2		線の太さと線の種類の描き分けの練習		
3	第2課題:「木造住宅 配置図・平面図」	教科書の木造2階建て住宅の配置図、各階平面図を作図する		
4				
5				
6				
7	第3課題:「木造住宅 断面図・立面図」	教科書の木造2階建て住宅の断面図、立面図を作図する		
8				
9				
10	第4課題:「鉄筋コンクリート造住宅 配置図・平面図」	教科書の鉄筋コンクリート造2階建て住宅の配置図、各階平面図を作図する		
11		＜本課題までを前期評価の対象とする＞		
12				
13	第5課題:「鉄筋コンクリート造住宅 断面図・立面図」	教科書の鉄筋コンクリート造2階建て住宅の断面図、立面図を作図する		
14				
15				
16	実務の設計図とその施工中、竣工の様子の	担当教員が実際に担当した住宅等の実務の紹介		
17	第6課題:「鉄筋コンクリート造住宅 矩計図」	教科書の鉄筋コンクリート造2階建て住宅の矩計図をトレースする		
18	第7課題:「木造住宅 矩計図」	教科書の木造2階建て住宅の矩計図をトレースする		
19	第8課題:「木造住宅 平面詳細図・展開図・天井伏図」	教科書の木造2階建て住宅の平面詳細図(和室)、展開図を作図する		
20		教科書には記載のない天井伏図についても作図する		
21				
22	第9課題:「二級建築士製図の試験過去課題答案例」	過去の二級建築士製図の試験で出題された課題の模範回答例を作図する		
23		＜本課題までを後期評価の対象とする＞		
24				
25				
26	まとめ・テスト	建築製図の総括と、スケール感のテストを実施する		
27				
28				
29				
30				
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
教科書:「初学者の建築講座 建築製図 最新版」 参考書:「構造用教材」 教材:平行定規他製図道具一式		全課題が提出され、到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する。	100%	質問、チェック依頼などはEメールでも受付ます。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
建築CAD製図3		建築学科/2年	2024/通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
前180分 後270分	21回	96時間	必須	盛岡 隆治

授業の概要

- CADシステムを扱う上で、必要な基礎知識を習得する。
- 必要な資料から平面図、立面図をJWCADを使用して作図する。
- 建築CAD検定試験3級、2級、準1級の受験対策と、JWCADの基本操作を実際に作図しながら、より円滑な操作の習得を目指す。

授業終了時の到達目標

(基本目標:C評価以上)
 ・課題が4割程度作図できており、CADの基本操作が理解できる。
 (標準目標;B評価以上)
 課題の7割以上が作図でき、課題やCAD操作の質問をし、それを作図に反映できる。
 (発展的目標:A評価)
 ・建築CAD検定で3級においては確実に、2級では取得できると思われる作図技能を取得しており、課題を理解し複数の手順で書くことで、自分の作図を確認修正することができる。

実務経験有無

実務経験内容

有

建築設計事務所での設計・設計監理の業務。

時間外に必要な学修

CADの操作は慣れが必要です、できるだけ多くの時間CADに触れる機会をつくると良いと思います。特に夏休み期間はCADに触れる機会が少なくなり操作を忘れてしまい、10月の検定試験に慌てるのが毎年見受けられます、週に1~2回はパソコンを開き配布プリントを見て少しでも授業の復習をしてください。
 他の授業でもCAD使える機会があれば使ってみましょう、操作で分からないところは質問してみてください。
 JwCADはフリーソフト汎用ソフトです、様々な作図を試してみましょう。

回	テーマ	内容
1	検定課題の概要の説明,Jw_cad 概要、操作の復習。	検定内容の説明操作の復習。 3級過去問題プリント又はテキストによる練習。
2	3級過去問題による練習	3級過去問題プリント又はテキストによる練習。
3	JwCADの作図以外でよく使う機能の説明	図面作図以外に必要な操作の解説、プレゼンなどに役立つ機能。
4	2級過去問題(木造平面詳細図)による演習	検定内容の説明、プリント又はテキストによる平面詳細図の練習。
5		2級過去問題プリント又はテキストによる平面詳細図の練習。
6		2級過去問題プリント又はテキストによる平面詳細図の練習、復習。
7	2級過去問題(木造立面図)による演習	2級過去問題プリント又はテキストによる立面図の練習。
8		2級過去問題プリント又はテキストによる立面図の練習、復習。
9	2級過去問題による様々な屋根形状、立面図の	2級立面図のみ過去問題から2課題出題。
10		2級立面図のみ課題から出題解説。(どの級を受験するか確定する)
11	準1級2級3級過去問題による小テスト形式	準1級と2級は一課題、3級は二課題を過去問題から出題、作図。
12		前時間からの課題作図終了後、チェック復習。
13	準1級2級3級過去問題による小テスト形式	準1級と2級は一課題、3級は二課題を過去問題から出題、作図。
14		前時間からの課題作図終了後、チェック復習。
15	これまでの課題の総復習	これまでの課題チェック復習。(夏休み前の確認)
16	準1級2級3級過去問題による小テスト形式	準1級と2級は一課題、3級は二課題を過去問題から出題、作図。
17	準1級2級3級過去問題による小テスト形式	準1級と2級は一課題、3級は二課題を過去問題から出題、作図。
18	準1級、3級過去問題。2級は立面図を集中	準1級3級は作図時間の再確認、2級は屋根形状立面の確認。
19	準1級3級は過去問題の演習、2級は立面図の	準1級3級受験の弱い部分の強化、2級屋根形状立面の確認、復習。
20	試験前対策	試験前、総点検。
21	試験後復習	試験後の自己採点復習。
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		

教科書・教材

評価基準

評価率

その他

教科書:建築CAD検定試験 公式ガイドブック
 課題資料:プリント配布
 教材:三角スケール、マーカー等

各課題は基本授業終了後に提出し授業中に作図した内容、到達程度での評価。

100.0%

質問は急ぎの事柄がない限り授業終了後の昼休憩時間にも個別に受け付けています。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
建築製図		インテリアデザイン学科/1年	2024/通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	26回	104時間	必須	岡田英治
授業の概要				
建築製図の基礎を実際の作図を通して習得する。 また、作図を通して建築・インテリア各部の基本的な名称、納まりなどについても学習する。 主に木造2階建て住宅を教材とし、鉄筋コンクリート造住宅についても行なう。				
授業終了時の到達目標				
二級建築士試験における製図の試験課題の答案レベルの作図表現をめざす。 CAD製図及び実務のために必要な図面を読み取る能力も身に付ける。				
(基本目標:C評価以上)				
<ul style="list-style-type: none"> 課題の内容を正しく作図できる 				
(標準目標:B評価以上)				
<ul style="list-style-type: none"> 課題の内容を正しく、かつ丁寧に分かりやすく作図できる 作図した図面から立体空間を認識できる 				
(発展的目標:A評価以上)				
<ul style="list-style-type: none"> 課題の内容を正しく、かつ線の強弱を用いて丁寧に分かりやすく作図できる 作図した図面から立体空間を認識できる 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	建築設計事務所での調査、企画、設計及び工事監理業務に関する実務経験			
時間外に必要な学修				
課題で作図している内容を自宅に置き換えて確認してみること。 また、各部分の寸法を実際に測ってみること。				
回	テーマ	内容		
1	ガイダンス、第1課題:「線の練習」	授業の注意事項及び製図道具の説明		
2		線の太さと線の種類の描き分けの練習		
3	第2課題:「木造住宅 配置図・平面図」	教科書の木造2階建て住宅の配置図、各階平面図を作図する		
4				
5				
6				
7	第3課題:「木造住宅 断面図・立面図」	教科書の木造2階建て住宅の断面図、立面図を作図する		
8				
9				
10	第4課題:「鉄筋コンクリート造住宅 配置図・平面図」	教科書の鉄筋コンクリート造2階建て住宅の配置図、各階平面図を作図する		
11		＜本課題までを前期評価の対象とする＞		
12				
13	第5課題:「鉄筋コンクリート造住宅 断面図・立面図」	教科書の鉄筋コンクリート造2階建て住宅の断面図、立面図を作図する		
14				
15				
16	実務の設計図とその施工中、竣工の様	担当教員が実際に担当した住宅等の実務の紹介		
17	第6課題:「鉄筋コンクリート造住宅 矩	教科書の鉄筋コンクリート造2階建て住宅の矩計図をトレースする		
18	第7課題:「木造住宅 矩計図」	教科書の木造2階建て住宅の矩計図をトレースする		
19	第8課題:「木造住宅 平面詳細図・展	教科書の木造2階建て住宅の平面詳細図(和室)、展開図を作図する		
20	開図・天井伏図」	教科書には記載のない天井伏図についても作図する		
21				
22	第9課題:「二級建築士製図の試験過去	過去の二級建築士製図の試験で出題された課題の模範回答例を		
23	課題答案例」	作図する		
24		＜本課題までを後期評価の対象とする＞		
25				
26	まとめ・テスト	建築製図の総括と、スケール感のテストを実施する		
27				
28				
29				
30				
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
教科書:「初学者の建築講座 建築製図 最新版」 参考書:「構造用教材」 教材:平行定規他製図道具一式		全課題が提出され、到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する。	100%	質問、チェック依頼などはEメールでも受付ます。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
建築CAD製図3		インテリアデザイン学科/2年	2024/通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
前180分・後270分	21回	96時間	必須	盛岡 隆治
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> •CADシステムを扱う上で、必要な基礎知識を習得する。 •必要な資料から平面図、立面図をJWCADを使用して作図する。 •建築CAD検定試験3級、2級、準1級の受験対策と、JWCADの基本操作を実際に作図しながら、より円滑な操作の習得を目指す。 				
授業終了時の到達目標				
<p>(基本目標:C評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> •課題が4割程度作図できており、CADの基本操作が理解できる。 <p>(標準目標;B評価以上)</p> <p>課題の7割以上が作図でき、課題やCAD操作の質問をし、それを作図に反映できる。</p> <p>(発展的目標:A評価)</p> <ul style="list-style-type: none"> •建築CAD検定で3級においては確実に、2級では取得できると思われる作図技能を取得しており、課題を理解し複数の手順で書くことで、自分の作図を確認修正することができる。 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	建築設計事務所での設計・設計監理の業務。			
時間外に必要な学修				
<p>CADの操作は慣れが必要で、できるだけ多くの時間CADに触れる機会をつくと良いと思います。特に夏休み期間はCADに触れる機会が少なくなり操作を忘れてしまい、10月の検定試験に慌てることが毎年見受けられます、週に1～2回はパソコンを開き配布プリントを見て少しでも授業の復習をしてください。</p> <p>他の授業でもCAD使える機会があれば使ってみましょう、操作で分からないところは質問してみてください。</p> <p>JwCADはフリーソフト汎用ソフトです、様々な作図を試してみましょう。</p>				
回	テーマ	内容		
1	検定課題の概要の説明,Jw_cad 概要、操作の復習。	検定内容の説明操作の復習。 3級過去問題プリント又はテキストによる練習。		
2	3級過去問題による練習	3級過去問題プリント又はテキストによる練習。		
3	JwCADの作図以外でよく使う機能の説明	図面作図以外に必要な操作の解説、プレゼンなどに役立つ機能。		
4	2級過去問題(木造平面詳細図)による演習	検定内容の説明、プリント又はテキストによる平面詳細図の練習。		
5		2級過去問題プリント又はテキストによる平面詳細図の練習。		
6		2級過去問題プリント又はテキストによる平面詳細図の練習、復習。		
7	2級過去問題(木造立面図)による演習	2級過去問題プリント又はテキストによる立面図の練習。		
8		2級過去問題プリント又はテキストによる立面図の練習、復習。		
9	2級過去問題による様々な屋根形状、立面図の演習	2級立面図のみ過去問題から2課題出題。		
10		2級立面図のみ課題から出題解説。(どの級を受験するか確定する)		
11	準1級2級3級過去問題による小テスト形式	準1級と2級は一課題、3級は二課題を過去問題から出題、作図。		
12		前時間からの課題作図終了後、チェック復習。		
13	準1級2級3級過去問題による小テスト形式	準1級と2級は一課題、3級は二課題を過去問題から出題、作図。		
14		前時間からの課題作図終了後、チェック復習。		
15	これまでの課題の総復習	これまでの課題チェック復習。(夏休み前の確認)		
16	準1級2級3級過去問題による小テスト形式	準1級と2級は一課題、3級は二課題を過去問題から出題、作図。		
17	準1級2級3級過去問題による小テスト形式	準1級と2級は一課題、3級は二課題を過去問題から出題、作図。		
18	準1級、3級過去問題。2級は立面図を集中チェック。	準1級3級は作図時間の再確認、2級は屋根形状立面の確認。		
19	準1級3級は過去問題の演習、2級は立面図の演習	準1級3級受験の弱い部分の強化、2級屋根形状立面の確認、復習。		
20	試験前対策	試験前、総点検。		
21	試験後復習	試験後の自己採点復習。		
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
教科書:建築CAD検定試験 公式ガイドブック 課題資料:プリント配布 教材:三角スケール、マーカー等		各課題は基本授業終了後に提出し授業中に作図した内容、到達程度での評価。	100.0%	質問は急ぎの事柄がない限り授業終了後の昼休憩時間にも個別に受け付けています。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
家具デザイン1		商品企画デザイン学科/1年	2024/通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	24回	96時間	必須	藤本 聖二
授業の概要				
<p>人が生活する上で、欠かせない道具のひとつである家具のデザインを演習を通じて学習する。家具は、機能と構造が密接に結びついているプロダクトであるが、それでいてたくさんのデザインのものがある。それは機能とは別の価値や、使う人、シーンに対してより使用価値の高さを追求した結果でもある。この授業では、様々な家具がどのように使われるか、どのような価値を持たせることができるかを考え、実際に形にしていきながら、家具デザインのプロセスを学んでいく。</p>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ●基本目標:C以上 <ul style="list-style-type: none"> ・家具の種類と材料について理解できる ・様々な工具の扱い方を身に付ける ・家具模型の作り方を理解できる ●標準目標:B以上 <ul style="list-style-type: none"> ・使用シーンやターゲットからコンセプトを考え、家具の形として表すことができる ・模型を丁寧に制作することができる ・相手にわかりやすいプレゼンボードを制作できる ●発展目標:A <ul style="list-style-type: none"> ・家具としての新しい価値を提供するようなデザインができる ・つくりたいものを材料・制作方法を自分で工夫しながら形にすることができる 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	個人事務所を運営し、様々な企業の商品開発・デザインに携わる			
時間外に必要な学修				
<p>授業でのアドバイスを家庭学習に反映させ作業を進めること 普段から身の回りにある家具を観察したり、インテリアショップにある商品を見に行ったりすること</p>				
回	テーマ	内容		
1	椅子のデザイン	いろいろな椅子の紹介/ワークショップ		
2	課題1:椅子の模型制作	名作椅子の模型制作		
3	課題2:ストリートファニチャー	レポート発表/課題3説明・テーマ設定		
4	課題3:何かのための椅子	調査・ブレインストーミング		
5	〃	アイデアスケッチ・模型制作		
6	〃	模型制作		
7	〃	プレゼンボード制作		
8	〃	プレゼンテーション		
9	課題4:実寸家具制作	材料の紹介・製作方法の説明/グループミーティング		
10	〃	設計・実物制作		
11	〃	実物制作		
12	〃	実物制作		
13	〃	プレゼンボード制作		
14	課題5:遊具とデザイン	ワークショップ/ブラッシュアップ		
15	〃	ワークショップ		
16	課題6:あかりのデザイン	ワークショップ		
17	課題7:環境と家具	アイデアスケッチ・模型制作		
18	〃	アイデアスケッチ・模型制作		
19	〃	実物制作		
20	〃	実物制作		
21	〃	実物制作		
22	〃	プレゼンテーション		
23	〃	プレゼンボード制作		
24	まとめ	振り返り・大掃除		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
工具一式		プロセス評価 成果物評価	50% 50%	質問はEメールでも受け付けます。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
プロダクトデザイン2		商品企画デザイン学科/2年生	2024/通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	26回	104時間	必須	濱本良祐
授業の概要				
<p>製品のデザイン提案について、演習課題を通してデザインによる課題の解決法や自らのアイデアを発見、カタチにし、提案物として人に伝えられる総合力を身につける。商品の企画やデザイン提案の一連の流れを体験的に習得するなかで、多角的に物事を観察する習慣や、課題を理解し、リサーチと分析を通してアイデアからコンセプトを導き出し、カタチと言葉に変換して誰にでも伝わる説得力ある提案力を身につける。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>(基本目標:C評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> 課題を見つけ、製品デザインまでの基本プロセスが理解できる アイデアを提案物に反映させることができる 模型や実作(またはレンダリング等)によって提案物を表現できる <p>(基本目標:B評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> 課題を理解し、標準的な製品企画とデザイン提案ができる 毎週ごとに定期的にチェックを受けて修正することができる 第三者に伝える上で必要十分なプレゼン資料(最低提出課題)を制作できる(各課題の最低提出物は別途資料を配布します) <p>(発展的目標:A評価)</p> <ul style="list-style-type: none"> 現代社会の傾向やニーズの中で先進的なコンセプト・提案性を持つ・デザインを考えられる 論理的な思考で自らのデザインプロセスや提案を整理し、説得力をもって他に説明できる 第三者を魅了するプレゼンテーションと資料制作ができる 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	自動車、福祉・医療、雑貨の企画からデザイン、設計、生産・品質管理			
時間外に必要な学修				
<p>授業でのアドバイスを家庭学習に反映させ作業を進めること。 また、専門雑誌やwebなどの関連参考資料のほか、各種店舗での商品観察など常にチェックしておくこと。</p>				
回	テーマ	内容		
1	ウォーミングアップ	講師の自己紹介(業務内容)、自己紹介シート作成		
2~8	第1課題:REデザイン	<p>自己紹介シートのプレゼンテーション、課題説明</p> <p>現在世に出ている製品を見直し、課題を見つけそれを解決するデザインを提案する。</p> <p>リサーチした結果から課題をピックアップし、様々なデザイン手法を用いてスケッチや図面による2D→試作等での3Dに起こし、自身のアイデア、意図を表現する過程を身に付ける。</p> <p>8週目はプレゼンテーション、講評会</p>		
9~15	第2課題:屋外で使う商品のデザイン	<p>課題説明、屋外で使用する為の条件(雨や風、季節等)を検討し、商品の特徴に織り込む。</p> <p>リサーチ結果を基にしたコンセプト選定、アイデアを反映させたスケッチによる中間レビューを行いリファインしていく。</p> <p>スケッチ、図面を基にした試作製作を行い、プレゼンテーションの資料作成。</p> <p>15週目はプレゼンテーション、講評会</p>		
16~26	第3課題:商品を企画する(GIFT)	<p>課題説明、企画する商品に関するリサーチ(競合製品等)</p> <p>GIFTがテーマなので、だれに、どんな時に渡すものかアイデアを出す。</p> <p>本課題は、パッケージもテーマに沿ってアイデアを出し、商品、パッケージにて評価を行う。</p> <p>中間のレビューは都度行い、課題のテーマに沿ってリファインする。</p> <p>レビューのフィードバックを基にリファインし、スケッチや図面、試作に落とし込み、実作の前に最終レビューを行う。</p> <p>商品を実作、その他販売形態に合わせた販促物(店舗、web)を製作する。</p> <p>それらを含めたプレゼンテーション資料の準備制作。</p> <p>26週目はプレゼンテーション、講評会</p>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
課題資料・参考資料:プリント配布 模型道具一式		到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する	100%	質問・チェック依頼はEメールでも受け付けます。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
フォトベーシック		GD学科/1年	2024/通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	30回	120	必須	高田敏明
授業の概要				
機材・スタジオの使い方、撮影基礎、撮影実習、フォトレタッチ、写真集の実習を通してグラフィックデザイナー及びフォトグラファーの基礎に必要な写真の知識と技術的を学ぶ【実務経験】エディション写真事務所の撮影業務、協会・メーカーとの教育コンテンツを元に上記概要を指導する				
授業終了時の到達目標				
写真が出来るプロセスの理解、機材の理解。撮影の準備からレタッチ、プリントまでができる。効果的な構図・画面の整理ができる。 【事前学習】課題にあったプリント配布・個人で使用できるカメラ・写真展の紹介				
実務経験有無	実務経験内容			
有	写真事務所の経営。撮影業務、写真制作。協会・メーカーとの教育コンテンツを元に指導。			
時間外に必要な学修				
撮る事:カメラを持って理論を身につける 見せる事:作品性を持った写真を仕上げる 見る事:写真展・写真集・ポスター 自分のテーマを持ち追いかけてみる				
回	テーマ	内容		
1	授業の進行・<講義>写真史・カメラについて 「証明写真1」 課題「窓辺」	授業の進行・<講義>写真史・カメラについて 場所の紹介 カメラの有無 DVD「NHK講座」 「証明写真1」 *課題「窓辺」		
2	証明写真 2 データ移行 ドライブ提出 「窓辺」提出 タイトル データ書き込み 講評会	ドライブ提出の方法 セレクト Brを使う		
3	露出について 構図について 段階撮影13段 キヤノン見本 アンテナを待とう	<Mac実習> フォトショップの使い方 データ整理 ☆RAW現像 ☆レベル調整 ☆印刷用(自分で保管用)と提出用(72dpi,長辺1920pix)		
4	キヤノン講座 発見 野外撮影 見つける「!」と「?」 プリントアウト	<講義><撮影実習> <キヤノン講座>グループで決め事をして60分「!」「?」を探してくる。		
5	キヤノン講座 発見 野外撮影 見つける「!」と「?」 プリントアウト	<講義><撮影実習> <キヤノン講座>グループで決め事をして60分「!」「?」を探してくる。		
6	キヤノン講座 発見 野外撮影 見つける「!」と「?」 講評会	ドライブ提出と講評会 <キヤノン講座>グループで決め事をして60分「!」「?」を探してくる。		
7	写真表現の基礎 1 座学 絞りを操る 段階撮影 スーム ボケ味 シャッター速度を操る 動物表現 三脚	<講義>段階撮影 被写界深度 動物撮影 <撮影実習>段階撮影 被写界深度 動物撮影 ☆段階撮影 普通の色・明るい色・暗い色 ☆被写界深度 ボケ味とシャープ ☆動物撮影 プレと一瞬 視覚の外側 *三脚 *RAWデータで撮る		
8	写真表現の基礎 2 実習 絞りを操る 段階撮影 スーム ボケ味 シャッター速度を操る 動物表現 三脚	<講義>段階撮影 被写界深度 動物撮影 <撮影実習>段階撮影 被写界深度 動物撮影 ☆段階撮影 普通の色・明るい色・暗い色 ☆被写界深度 ボケ味とシャープ ☆動物撮影 プレと一瞬 視覚の外側 *三脚 *RAWデータで撮る		
9	写真表現の基礎 3 実習 絞りを操る 段階撮影 スーム ボケ味 シャッター速度を操る 動物表現 三脚	<講義>段階撮影 被写界深度 動物撮影 <撮影実習>段階撮影 被写界深度 動物撮影 ☆段階撮影 普通の色・明るい色・暗い色 ☆被写界深度 ボケ味とシャープ ☆動物撮影 プレと一瞬 視覚の外側 *三脚 *RAWデータで撮る		
10	スタジオの使い方・1 ライティング ・窓辺の写真 花のキモチ ・スタジオ写真 プロフィール写真 絵コンテ	平面(新聞紙)と立体(野球ボール) 花のキモチ 昨年の見本 絵コンテ		
11	・窓辺の写真 花のキモチ ・スタジオ写真 プロフィール写真	*作品として...独自の視点(見かたと技法) 撮影/練習~本番:絵コンテを元!!!!		
12	・窓辺の写真 花のキモチ ・スタジオ写真 プロフィール写真	*作品として...独自の視点(見かたと技法) 撮影/練習~本番:絵コンテを元!!!!		
13	・窓辺の写真 花のキモチ ・スタジオ写真 プロフィール写真	*作品として...独自の視点(見かたと技法) 撮影/練習~本番:絵コンテを元!!!!		
14	・窓辺の写真 花のキモチ ・スタジオ写真 プロフィール写真	*作品として...独自の視点(見かたと技法) 撮影/練習~本番:絵コンテを元!!!!		
15	まとめと講評会 夏休みの課題 写真集を作る	講評会 写真集について:テーマを決める 夏休みの課題...写真集の作品を200カットは撮る事		
16	写真集を作る・1	ストーリーを考えながら20枚にしぼる/タイトルを作る/レタッチ/豆本紹介		
17	写真集を作る・2	ストーリーを考えながら20枚にしぼる/タイトルを作る/レタッチ/豆本		
18	写真集を作る・3	シマウマのソフトに配置/ホルダーに入れてドライブに提出/チェック後、発注		
19	写真集を作る・4	読み合いこ会		
20	野外撮影 建物&街風景・1	建築撮影・アオリ/看板/ランドスケープ		
21	野外撮影 建物&街風景・2	野外撮影		
22	野外撮影 建物&街風景・3	野外撮影		
23	野外撮影 建物&街風景・4	セレクト・レタッチ・プリント		
24	野外撮影 建物&街風景・5	セレクト・レタッチ・プリント		
25	野外撮影 建物&街風景・6/人物撮影「架空のアーティスト」を撮る・1	講評会 *写真集の提出:2年生の作品展で講評会		
26	人物撮影「架空のアーティスト」を撮る・1 雑誌の表紙・探す:スポーツ、音楽、ファッション	内容の説明		
27	人物撮影「架空のアーティスト」を撮る・2 雑誌の表紙・探す:スポーツ、音楽、ファッション	本番撮影 並行して、レタッチ・表紙の作成		
28	人物撮影「架空のアーティスト」を撮る・3 雑誌の表紙・探す:スポーツ、音楽、ファッション	本番撮影 並行して、レタッチ・表紙の作成		
29	人物撮影「架空のアーティスト」を撮る・4 雑誌の表紙・探す:スポーツ、音楽、ファッション	本番撮影 並行して、レタッチ・表紙の作成		
30	一年のまとめ	講評会		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
その都度配布 配信		到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する	100.0%	editionphoto@gmail.com

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTP2		グラフィックデザイン学科2年	2024年/通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	30回	120時間	必須	瀬古 満
授 業 の 概 要				
<p>■企画からデザイン及び印刷用の入稿データ制作までの一連のDTPワークフローを学ぶ ■デザインデータの仕組みと特殊印刷・加工のデータ制作方法を習得するとともにDTP業界でのデータを活用した業務の広がりや展開方法を学ぶ</p>				
授 業 終 了 時 の 到 達 目 標				
<p>①企画内容によって適切なDTP制作が行える ②媒体特性に従って適切な入稿データが作成できる ③様々な印刷・加工のデータ制作が行える ④デザインデータの活用・展開方法を理解する</p>				
評価の基準				
[+1評価以上]				
■アプリケーションの基本操作を理解している ■レイアウトの基本を理解している ■第三者が理解できる手書きラフが描ける				
[+2評価以上]				
■データ管理ができていいる ■スケジュール管理(提出納期)ができていいる ■第三者に伝わるレイアウトができていいる ■デザインレイアウトに工夫した点がある ■修正点を反映できていいる				
[+3評価]				
■プロの現場にデザイン提案の1つとして見せることができるクオリティー ■修正点を反映し、さらにブラッシュアップされていいる ■積極的に独自の提案ができていいる(疑問質問) ■資料収集(知識のインプット)ができていいる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告企画・デザイン制作会社「図案屋」設立。アートデレクション・グラフィックデザイン・イラスト制作。		
時間外に必要な学修				
日頃から意識して広告、印刷物を見る。自分の好きなデザインをファイリングする。				
回	テ ー マ	内 容		
1	授業内容説明 Photoshop 合成① / 基本レイアウト	■DTPについて ■基本/画像合成(初級) ■基本レイアウト練習		
2	Photoshop 合成②	■演習/画像合成(中級) ■基本レイアウト練習		
3	Photoshop 合成③	演習/画像合成(中級)		
4	Photoshop 合成④	演習/画像合成(画像10点以上合成)□		
5	Photoshop 合成⑤	演習/画像合成(画像10点以上合成)□		
6	画像解像度 データサイズ	■印刷用の解像度設定 ■他のアプリケーションへ合わせた形式		
7	課題 チャレンジデザイン① ◎組版とフォントについて ◎企画構成について	■課題説明 ■デザインの取り組み方 ■ラフの考え方 ■アウトライン、フォントファミリーなどDTPにおけるテキストデータの仕組みを理解する ■テーマごとに企画構成、コンセプトに従った展開を理解する		
8	課題 チャレンジデザイン② ◎ラフデザインについて	■ビジュアルイメージをラフデザインに反映させる ■サムネ・ラフ作成→提出/チェック ■カンパ/データ作成作業		
9	課題 チャレンジデザイン③ ◎カンパについて ◎データ入稿について 修正作業	■仕上がりのイメージを実際に出力 ■デザインバランスの重要性を理解する ■様々な状況にあわせたデータ入稿を学び理解する ■修正指示の理解と作業効率		
10	課題 チャレンジデザイン④ ◎校正と修正について	■デザイン構成について ■サムネ・ラフ作成 ■時間的にロスのない修正作業を理解する□		
11	課題 チャレンジデザイン⑤	■再提出→及第点未到達の場合さらに再提出		
12	配色パターン①	■配色について		
13	配色パターン②	■配色の課題		
14	2色・特色データ作成①	■2色分解データ		
15	2色・特色データ作成②	■特色イメージ		
16	特殊インキ印刷① ◎様々な印刷方法について ◎理解度の確認	■特殊インキ印刷データ ■入稿データ作成のポイント ■特殊加工等を活用した課題制作		
17	特殊インキ印刷②	■データ作成		
18	特殊インキ印刷③	■データ作成 ■データチェック～入稿		
19	特殊インキ印刷④	■印刷物確認		
20	課題 B4チャレンジデザイン①	■ラフ制作 ■要素を全て入れて大まかなデザイン/レイアウトを完成		
21	課題 B4チャレンジデザイン②	■原稿整理 ■ラフ		
22	課題 B4チャレンジデザイン③	■テキストの文字組を数種類用意する～レイアウトに合わせて使い分ける ■画像(切り抜き)～後から切り抜きなしに変更できるようにレイヤーマスクで切り抜く ■デザインに合いそうな文字を用意～レイアウトに合わせて文字組・加工		
23	課題 B4チャレンジデザイン④	■原稿整理したものをラフに反映しレイアウトを確認		
24	課題 B4チャレンジデザイン⑤	■効率の良い作業方法を考える		
25	課題 B4チャレンジデザイン⑥	■データ作成		
26	課題 B4チャレンジデザイン⑦	■課題制作 ■初校完成 ■チェックバック		
27	課題 B4チャレンジデザイン⑧	■データ作成 チェックバック 修正作業 再提出		
28	課題 B4チャレンジデザイン⑨	■再提出		
29	おさらい①			
30	おさらい②			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
筆記用具、Illustrator・Photoshopクイックマスター		理解度	100.0%	質問・チェック依頼、その他自主制作の講評など、授業内・Gメールでも受け付けます。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
原画・背景画演習1		マンガ・アニメーション学科/1年	2024年度/通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	30回	120時間	必須	村上竜之介
授業の概要				
見かけ倒しの絵ではなく、ある程度の理屈をもってその空間における全てのものを正確に描ける画力を追求するのがこの授業です。ひたすら現実的な目線で上達する為に突き進みます。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上) ・授業で習ったことを授業時間外に練習する (基本目標:B評価以上) ・透視図法の理屈をなんとなくレベルでいいので理解できる (発展的目標:A評価) ・透視図法にガチガチに当てはめて絵が描けるようになる(上手く描けている必要はない)				
現実的には専門学校で2年間で劇的に上達することはまずないです。卒業後、プロの現場で自分よりも遙かに上手い人達に囲まれ切磋琢磨し、5年後くらいにはぼんやりと何かが掴める感じ。絵とはそういうものです。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	アニメーション制作に携わり今年で23年目。原画や作画監督、新人教育などMAPPA作品に主に携わりつつ、アニメ制作会社のスタッフにも勉強会を行っている			
時間外に必要な学修				
ここが一番大事でここが全て。授業はやり方や考え方を教わる時間であり、それだけで身に付くことは絶対にあり得ない。技術を自分のものにする為には、授業後いかに自分で練習するかにかかっている。				
回	テーマ	内容		
1	レイアウトを描く	自分の部屋を指定された条件で描く		
2	透視図法の基礎練習1	1点透視		
3	透視図法の基礎練習2	1点透視		
4	透視図法の基礎練習3	2点透視・3点透視		
5	課題①	写真参考をもとに指定された条件で1点透視で描く		
6	映像学習	解説を交えながら映像を見る		
7	透視図法を用いて絵を描く1	銃を1点透視で描く		
8	透視図法を用いて絵を描く2	銃を2点透視で描く		
9	課題②	写真参考をもとに指定された条件で2点透視で描く		
10	レンズによる見え方1	指定された条件でキャラを描く		
11	1点透視の考察	写真参考をもとに1点透視で描く		
12	正確な空間の把握1	写真参考を修正する		
13	透視図法の応用1	透視図法の練習		
14	透視図法の応用2	透視図法の練習		
15	まとめ	まとめ		
16	レンズによる見え方2	指定されたキャラを指定された見え方で描く		
17	レンズによる見え方3	指定されたキャラを指定された見え方で描く		
18	課題③	写真参考をもとに指定された見え方で3点透視で描く		
19	レイアウトを描く	写真参考をもとに1点透視で描く		
20	課題④	写真参考をもとに指定された見え方で2点透視で描く		
21	映像学習	解説を交えながら映像を見る		
22	正確な空間の把握2	写真参考を修正する		
23	イメージと実際の違いを検証	生徒をモデルにして首周りの見え方を検証する		
24	階段を透視図法に当てはめて描く1	指定された条件で階段を描く		
25	階段を透視図法に当てはめて描く2	指定された条件で階段を描く		
26	階段を透視図法に当てはめて描く3	指定された条件で階段を描く		
27	階段を透視図法に当てはめて描く4	指定された条件で階段を描く		
28	力の表現	現実的なもの見え方を考察する		
29	広角レンズ	手持ちの道具を広角レンズで描く		
30	まとめ	まとめ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
筆記用具		課題提出とその出来栄	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デジタルコミック・イラスト演習		マンガ・アニメーション学科/1年	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	30回	120時間	選択	白石祐子
授業の概要				
フルカラーのフルデジタル漫画制作(comico形式=縦スクロール)を一から学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> CLIP STUDIO PAINTの使い方をマスターする。 comico形式を理解し、縦スクロールの漫画を描けるようになる。 comicoに全員投稿し、スマホのアプリで確認までする。 <p>(基本目標:C評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> CLIP STUDIO PAINTを使って絵が描ける 課題がきちんと提出できている <p>(標準目標:B評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> 描きたいストーリーを表現出来る。 課題の内容をしっかりとこなしている。 <p>(発展的目標:A評価)</p> <ul style="list-style-type: none"> 縦スクロール漫画を理解し、目を引くコマ割りが出来る 描きたいストーリーが第三者に明確に伝わる 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	B's-LOG COMICにて漫画を連載中			
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> comicoで連載、投稿されている作品を閲覧し、自身の作品創りの参考にすること。 授業内で間に合わなかった課題は次の授業までに仕上げしておく。 				
回	テーマ	内容		
1	CLIP STUDIO PAINTを使って自己PRを書いてみよう	ペンとCLIP STUDIO PAINTの設定 ・自己PRを描いてみましょう。		
2	comicoを知ろう	マンガ/イラスト/アニメの概念を飛び越えた、新しいスタイルのデジタルコミック“comico形式”を理解する。		
3	描きたい話を明確にしていこう	comicoに連載中の作品をよく読んで、どんな作品を描いてみたいか実際に書き起こしてみよう。		
4	プロットシートを完成させよう	描きたいストーリー、ネタを固めたので、プロットに書き出してみよう。テーマや起承転結をしっかりと考えて書いてみてください。		
5	キャラクターを考えよう	前回のプロットシートに書き出したキャラクターを掘り下げて、生い立ちや性格を設定していきましょう。		
6	キャラ履歴書の作成	自分の作品のキャラクターが固まったら、キャラ履歴書に実際書き出していきます。		
7	カラー設定を作る	作成したキャラを実際にカラーで塗ってみましょう。今後の自分の資料となるよう、何色で塗ったのか、どう仕上げたかなど明確に記述しても良いです。		
8	キャラクターの三面を描いてみましょう	キャラクターの三面(正面、側面、背面)図を描いてみましょう。自分の苦手な部分を理解しましょう。		
9	三面図の仕上げ	三面を描けたら、カラー(または下塗り状態)で仕上げていきましょう。資料となるものなので、衣服や模様の細部まで描き起こすことをおすすめします。		
10	アニメ塗りを理解しよう	私(白石)の用意した線画に、アニメ塗りをしましょう。レイヤー構成から、塗りの手順まで事細かに解説いたします。		
11	アニメ塗りをしてみよう	前回の下塗りにどンドンレイヤーをつくらせて塗り足していきます。影の付け方、素材の使い方などなど、今後役に立つ操作をお教えます。		
12	ネームを作成し、物語を実際に表現しましょう	プロットシート、キャラ履歴書を元に縦漫画のネームを切っていきましょう。		
13	ネームを切る	前回同様ネームを切ってください。その際、読者の視点に立って読みやすいかどうかを意識してネームを描いてください。		
14				
15	前期のまとめ ネームを完成させる	ネームを完成させ、提出しましょう。再提出の人はその日のうちに出せるように。		
16	下描きを描くための資料を探そう	漫画に必要な背景や人物のポーズなどの資料を探してきましょう		
17	下描きを描く 定規ツールを使う	背景、人物の下描きを進めましょう。なるべく線の少ない描き方にチャレンジしてみてください		
18	線画を描く	下描きや資料を基に線画を進めましょう。なるべく丁寧に、キャラを際立たせるような線で描くことを心がけてください。		
19				
20				
21				
22	着色する	線画を完成させ、色塗りをしていきます。		
23		カラー漫画なので、人物の背景などは真っ白ではなく、なるべく色を付けるようにすると華やかになります。		
24		水彩、厚塗り、アニメ塗り。好きな塗り方で作品に息を吹き込んであげましょう。		
25				
26				
27	漫画のロゴを作る	作品のロゴをデザインし、フォントなどを駆使してロゴを作っていきます。		
28	表紙サムネイルを作る	前回作成したロゴを絵と組み合わせ、表紙サムネイルを作っていきます		
29	話のサムネイルと画質調整	第一話のサムネイルを作成する。更に画像の品質の調整もしてみましょう		
30	コミコに自分の作品を投稿しよう	コミコに作品を投稿し、感想をまとめましょう		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
CLIP STUDIO PAINT ノートPC&ペンタブレット 教科書		課題評価	100.0%	わからないことがあったら気軽に聞いてください。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
3DCGアニメーション1		CG学科/1年	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	必須	原田敬至
授業の概要				
CGアニメーションの基礎を学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上)				
<ul style="list-style-type: none"> ・3次元空間が認識できる(X,Y,Z方向) ・操作に必要な基礎用語が理解できる ・キーフレーム(時間の概念)が理解できる 				
(標準目標:B評価以上)				
<ul style="list-style-type: none"> ・指定の位置でキーフレームの設定ができる ・時間の概念が理解できる ・ムービーファイルに出力できる 				
(発展的目標:A評価)				
<ul style="list-style-type: none"> ・グラフエディタで編集ができる ・キーメニューの機能が理解できる 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	映画、TV、出版物における3DCGデータ作成の実務経験			
時間外に必要な学修				
日頃生活で目にしたCGについて、どのようにして作られたのか興味を持つ。自分が作りたいアイテムを探そう。				
回	テーマ	内容		
1	授業を始めるにあたって	講師紹介、自己紹介、作成事例紹介、簡単なMAYAの操作 サンプルデータダウンロード		
2	MAYA基本オペレーション	プロジェクトフォルダーの作成他基本操作		
3	オブジェクトのアニメーション	簡単なオブジェクトを配置して動かしてみる		
4	キーフレームアニメーション	キーを打って数秒のアニメーションを作る		
5	グラフエディタの操作	グラフエディタでカーブの編集をする		
6	レンダリング	アニメーションをレンダリングする		
7	ムービー作成	シーケンス画像からムービーファイルを作る		
8	テキスト第2章	「振り子の運動」～「アニメーションカーブ」		
9	テキスト第2章	「アニメーションカーブの編集・修正」～「壁に当たって跳ね返るボール」		
10	テキスト第3章	「アニメーション用3Dモデルの構造」		
11	テキスト第3章	「重心とキーポーズ」		
12	テキスト第4章	「手描きによる歩きのサイクルアニメーション」		
13	テキスト第4章	「歩きにおける腰の～」～「歩くアニメーション～」		
14	モーションの課題制作	テーマを出してその動きをムービにして提出		
15	課題提出予備日	全体評価		
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
3DCGアニメーション入門		提出された課題データにより評価	100.0%	いつでも質問してください

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デジタルイラスト3		CG・ゲーム学科/2年	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	必須	シカタシヨミ
授業の概要				
CLIPSTUDIOPAINT・Photoshopを使用し、ゲームの世界観表現を意識したイラスト制作を目指す。 1年次からより一歩ゲームの設定や実装を意識した作画、表現を学ぶ。また、コンペなど積極的な応募も行う。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:★) ・適切なレイヤー分けを行い丁寧な作画が行える ・下描きでデッサン、適切な形をとることができている (基本目標:★★) ・背景込みのイラストを制作することができる ・よく調べ細部までこだわった描画ができる (基本目標:★★★) ・テーマを理解したうえでイラストを制作してゆける ・第三者に魅力的に見えるよう分析し作品に落とし込むことができる ・デッサン、パースの狂いなくイラスト、世界観を表現できる				
実務経験有無	実務経験内容			
有	Studio 34 Address代表。本年まで15年、アニメーション・ゲームのキャラクターデザイン多数担当。執筆した技法書が全世界で翻訳出版。 近年では進研ゼミや学研プラスなど、児童むけにイラストや漫画を執筆。JAの月刊マンガ雑誌「ちゃぐりん」にて連載。 幅広い分野でお仕事をしてきた経験を活かし、アニメ・ゲーム・広告の企業へ在籍しても、フリーランスになっても、活躍していける人材を育てられるような実践的な講義と課題を提供する			
時間外に必要な学修				
教えられた知識を元に、つねにアニメやゲームのキャラ、街で見かけるキャラクター作品の「魅せる」ワザを分析する癖を習慣づける				
回	テーマ	内容		
1	自己PR書を作成！①	一年次の復習として、就活にも使用できる自己PR書をイラスト付きで描いてみましょう！		
2	自己PR書を作成！②	自己PRシート作画・完成		
3	『自己PR書』の提出・閲覧	プロジェクターに投影し閲覧		
4	アニメ塗りのレッスン	アニメ塗りを先生が実演します。そののちに描いてみましょう。		
5	ブラシ塗りのレッスン	水彩風のブラシ塗りを先生が実演します。そののちに描いてみましょう。		
6	武器の作画に挑戦！①	王道なファンタジーゲーム風武器を作成してみましょう。		
7	武器の作画に挑戦！②	武器の着色を行う。早めにできた人はエフェクト、呪いノバージョンの作成も。		
8	背景塗り込み課題①	線画完成後の背景イラストをブラシなどを使用し着色		
9	背景塗り込み課題②	線画完成後の背景イラストをブラシなどを使用し着色		
10	文芸書の表紙と挿絵描いてみよう！①	四六判のライトノベル想定で、表紙と、白黒挿絵のイラストを描いてみましょう。まずはキャラ		
11	文芸書の表紙と挿絵描いてみよう！②	表紙イラストと、劇中白黒イラストの線画を同時進行。同じキャラとわかるように作画してください		
12	文芸書の表紙と挿絵描いてみよう！③	線画		
13	文芸書の表紙と挿絵描いてみよう！④	着色		
14	文芸書の表紙と挿絵描いてみよう！⑤	着色・完成		
15	プレゼンテーション	プロジェクターに映して閲覧。講評。		
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
筆記用具・教科書・PC(ペンタブレット/USBメモリ含む)持参		毎回の課題と、最終課題の提出状況と、指導内容の理解度によって採点	100%	メールにて随時質問を受付

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
アドバタイジング演習 1		CG学科/2年	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	15回	60時間	必須	松本尚美
授業の概要				
<p>広告の目的、意義と価値を理解し、有効な制作方法を考える事が出来るようになるために、実践的なリアルな課題に取り組むことで広告制作の現状を知ることができる。/印刷物制作でのディレクションの重要性を把握し、興味を持ち、印刷方法や仕組み、適正な印刷方法の為の知識を身に付ける。現在のDTP環境に合った様々な入稿方法を身に付ける。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>広告の目的と意義と、販促の意味を理解する。(販促のための)印刷物制作をクライアントが納得する最適なものにする為知識と技術を身に付ける。様々な販促方法、販促物があることを知り、活かすことができるようになる。/ 独りよがりな考えでなく、筋の通った説明ができるようマーケティングを考慮した発想・企画ができるようになる。</p> <p>C評価: 広告の目的と意義を理解/クライアントの要望を理解している/DTPの基礎、トリムマークが理解できる B評価: 課題にあったオリジナルの工夫がある/販促がひとりよがりではなく筋が通っている(コンセプトがしっかりしている)/ データ等制作物に不備がない/入稿の知識を身につけてPDFデータの理解ができている A評価: 配置/配色 /文字サイズなど仕上がりが美しい・訴求力がある・最適な重さのデータ(完全データ)</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		デザインオフィスRightworkでの広告活動、イベント企画・商品開発、商品パッケージ、各種デザイン制作		
時間外に必要な学修				
常に広告や商品、イベント等のコンセプトなど興味を持ち、予想するくせをつける。				
回	テーマ	内容		
1	広告とは? 「目的」について考える	アドバタイジングについて考える / 広告とDTPの関連・販促とは / 広告実感ゲームをする / 名刺の役割 / 要素/色について/名刺のデザインを考える <input type="checkbox"/>		
2	課題:名刺制作1	課題説明・2色刷り(特色)の理解・名刺と自分のロゴマーク制作		
3	課題:名刺制作2	デザイナーに自分の名刺を依頼する / クライアントの要望を聞く→クライアントの名刺案を作る		
4	課題:名刺制作3	クライアントの名刺にプレゼンする→デザインの決定		
5	課題:名刺制作4	自分の名刺・自分の名刺を仕上げる・2色データの作り方		
6	課題:名刺制作5	名刺デザインの修正・プリントアウト→印刷データチェック→全員でプレゼン		
7	課題:レモンジャムラベルデザイン1	様々な広告の形 / 商品パッケージに付いて / 消費者の印象・行動など		
8	課題:レモンジャムラベルデザイン2	商品をよく知り、ネーミング制作・デザインラフ・コンセプトなど		
9	課題:レモンジャムラベルデザイン3	デザイン制作		
10	課題:レモンジャムラベルデザイン4	入稿データチェック / プリントアウト / プレゼン		
11	課題3: 雑誌広告1	広告の決まりごと / 文字・画像のイメージやパワー / 雑誌について		
12	課題3: 雑誌広告2	商品を選びストーリーづくり(コンセプト、キャッチコピー等)		
13	課題3: 雑誌広告3	雑誌広告制作		
14	課題3: 雑誌広告4	雑誌広告制作 / 画像解像度・Photoshop再確認		
15	授業のまとめ	課題3のプレゼン / 広告制作で理解したこと、DTPの昨今		
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
デザイナーズハンドブックこれだけは知っておきたいDTP・印刷の基礎知識		課題	100%	質問、チェック依頼はEメールでも受け付けます

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
コンピューターグラフィックス		ネット動画クリエイター学科/1年	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	必須	下茂都可作

授業の概要

Illustratorの基本的な使い方を解説します。この授業を通じて、出力形式によるカラーモードの違いや、解像度の違いについて理解を深めてほしいと思います。

授業終了時の到達目標

【基本目標=C評価以上】

- ・教員の解説にしたがい、アプリケーションの操作を完成させることができる。
- ・提出課題を提出する。

【標準目標=B評価以上】

- ・アプリケーションの操作方法を理解し、自力で作品を完成させることができる。
- ・課題提出の締め切りを守ることができる。

【発展的目標=A評価】

- ・課されている制作に対して、自分なりの工夫を施し、オリジナリティとデザイン性のある作品制作ができています。

実務経験有無

実務経験内容

有

穴吹卒業後、デザインプロダクションと広告代理店にてグラフィックデザイン、ディレクションなどを担当。2021年より独立。MORE genre LABOの代表。

時間外に必要な学修

身の回りに溢れている映像の中に使われている文字・デザイン・素材などを自分の中の引き出しに入れて、それをいつでも引き出し使えるようにデザインの目を鍛える。

回	テーマ	内容
1	講師自己紹介・Illustrator・Photoshopについて	前半90分/講師自己紹介(経歴・youtube活動・質問など) 後半90分/Illustrator・Photoshopについて(参考書P190-P204)
2	Illustrator基本操作	基本操作演習① 前回の復習と初期設定/塗りと線の基本概念の演習/ツールバーと使用方法の説明・パスの基礎練習/文字打ち・設定
3	Photoshop基本操作	基本操作演習② 立ち上げと基本ツールの説明
4	Illustrator・Photoshop 写真編集とマスク	基本操作演習③ アピアランスの使用方法・オブジェクトの制作後写真の編集とイラストレータに配置する方法・マスク
5	Illustrator・Photoshop 文字編集・グラデーション	基本操作演習④ 文字の編集(参考書P102-130)抜粋して演習
6	Illustrator・Photoshop 画像編集	基本操作演習⑤ 画像編集(参考書P16-100)抜粋して演習
7	Illustrator・Photoshop 画像編集	基本操作演習⑥ 画像編集(参考書P16-100)抜粋して演習
8	課題制作 01	課題制作 01 講師が用意した課題を実際に制作する「地図」
9	課題制作 02 前半	課題制作 02 講師が用意した課題を実際に制作する「レシピ」
10	課題制作 02 後半	課題制作 02 講師が用意した課題を実際に制作する「レシピ」完成
11	課題制作 03 前半	課題制作 03 講師が用意した課題を実際に制作する「パッケージ」
12	課題制作 03 後半	課題制作 03 講師が用意した課題を実際に制作する「パッケージ」完成
13	課題制作 04 序	課題制作 04 IllustratorとPhotoshopを使用しオリジナルロゴを作る「YouTubeチャンネルのロゴ」ラフスケッチ・サムネイル
14	課題制作 04 破	課題制作 04 IllustratorとPhotoshopを使用しオリジナルロゴを作る「YouTubeチャンネルのロゴ」作成
15	課題制作 04 急	課題制作 04 IllustratorとPhotoshopを使用しオリジナルロゴを作る「YouTubeチャンネルのロゴ」完成・提出

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
Illustratorしっかり入門	課題1 課題2 課題3 課題4	10.0% 25.0% 25.0% 40.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
総合動画実務4		ネット動画クリエイター/2年	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	30回	120時間	必須	石田一真
授業の概要				
現在求められている映像クリエイターとして、即戦力になれるような技術を広く習得する。編集技術やデザイン技術をはじめ、クライアントワークも含めた制作も行う。 後半は動画編集やデザインをソフトウェア単位で担当を分け、一つの作品を完成させる。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上) ・ソフトウェアを使用することができる ・提示された意図を理解し制作することができる				
(標準目標:B評価以上) ・条件を整理し必要十分な作品を制作することができる ・講義内容を理解し、十分に作品に落とし込むことができる				
(発展的目標:A評価) ・より効果的な編集、デザインができる ・独自で習得した編集技術を用いて効果的に制作できる ・第三者を魅了する作品を制作できる				
実務経験有無	実務経験内容			
有	企業の映像製作部での動画作成、フリーランスとして動画制作に関する一連の実務経験			
時間外に必要な学修				
授業でのアドバイスを家庭学習に反映させ作業を進めること。 また、WEBなどを用いて関連参考資料を常にチェックしておくこと。				
回	テーマ	内容		
1-6	動画編集演習	Premiere Pro を用いた動画編集。インタビュー素材を効果的・効率的に編集する技術を学習する。		
7-8	動画グラフィックデザイン	Premiere Pro を用いたフォローテロップの作成技術を学習する。		
9-10		Illustrator を用いたテロップ(CG)の作成技術を学習する。		
11-15		After Effects を用いたテロップ(CG)の作成を学習する。		
16-19	課題制作①	これまで学習した技術を用いて、指定課題を1人1作品作成する。		
20-24	課題制作②	クライアントワーク 店舗紹介動画を分業で作成する。		
25-30	課題制作③	番組作成 番組を全員で企画し、分業で作成する。 ゲームコーナー、ランキング当て、トークを含む番組		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題①	20.0%	
		課題②	20.0%	
		課題③	60.0%	