

授業計画(シラバス)

科目名	アナログイラスト実習 I		指導担当者名	山田 直美
実務経験	有	デザイン制作会社勤務、プロイラストレーターとして県内ポスター等を制作した実務経験がある。		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	コミック系学科1年
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・コミックイラスト表現に使用する各種画材の使用方法をマスターする ・各種画材の特徴と自分にあった表現の特徴を理解し選び別けて使用できるようになること ・各種画材の特徴を活かしての表現が出来るようになること 			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>			
使用教材	コピック、水彩色鉛筆、コットマンハーフパン他			
授業外学習の方法	提出課題の制作			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	授業説明、準備物確認	
	2	画力確認	コピックを使った作品の回収、添削	
	3	コピック基礎	コピックの使用技術と知識	
	4	連携企業授業	株式会社Too 画材習得授業	
	5	連携企業授業	株式会社Too 画材習得授業	
	6	コピック作品制作	人物の作品制作	
	7	水彩色鉛筆	精密描写	
	8	水彩色鉛筆	精密描写	
	9	作品制作①	画材の組み合わせ	
	10	作品制作②	画材の組み合わせ	
	11	期末課題制作	背景と人物を組み合わせた作品制作	
	12	期末課題制作	背景と人物を組み合わせた作品制作	
	13	期末課題制作	背景と人物を組み合わせた作品制作	
	14	課題回収	課題の添削	
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 				

授業計画(シラバス)

科目名	アナログイラスト実習 I		指導担当者名	山田 直美
実務経験	有	デザイン制作会社勤務、プロイラストレーターとして県内ポスター等を制作した実務経験がある。		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	コミック系学科1年
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・コミックイラスト表現に使用する各種画材の使用方法をマスターする ・各種画材の特徴と自分にあった表現の特徴を理解し選び別けて使用できるようになること ・各種画材の特徴を活かしての表現が出来るようになること 			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>			
使用教材	コピック、水彩色鉛筆、コットマンハーフパン他			
授業外学習の方法	提出課題の制作			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 後 期	1	オリエンテーション	前期振り返り、課題内容確認	
	2	テーマイラスト①	光と影を意識した劇的表現 (アクリル絵の具、色鉛筆)ラフ、制作	
	3	テーマイラスト①	光と影を意識した劇的表現 (アクリル絵の具、色鉛筆)完成	
	4	テーマイラスト①	光と影を意識した劇的表現 (アクリル絵の具、色鉛筆)発表	
	5	テーマイラスト②	食品イラスト(水彩絵の具、水彩色鉛筆)ラフ、制作	
	6	テーマイラスト②	食品イラスト(水彩絵の具、水彩色鉛筆)制作	
	7	テーマイラスト②	食品イラスト(水彩絵の具、水彩色鉛筆)完成	
	8	共同制作①	季節イベントのためのディスプレイイラスト 制作	
	9	共同制作①	季節イベントのためのディスプレイイラスト 制作	
	10	共同制作①	季節イベントのためのディスプレイイラスト 制作	
	11	産学連携作品制作	クリスマスイルミネーション用のイラスト制作(産学連携)	
	12	期末課題	季節テーマイラスト制作(ラフ、制作)	
	13	期末課題	季節テーマイラスト制作(個別添削、制作)	
	14	期末課題 発表	季節テーマイラスト制作 (発表)	
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 				

授業計画(シラバス)

科目名	キャラクター制作実習		指導担当者名	志村 早織
実務経験	有	漫画連載、アシスタントなど漫画に関わる業務に5年従事		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	コミックイラスト科、マンガクリエイト科 1年
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	56 時間		週時間数	2 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・人物の基本的構造を理解する ・人物描画の基礎を身に付ける ・背景描画の基礎を身に付ける ・背景と人物が同じ空間にいるように、違和感なく描ける クリエイティブな環境について学習し、作品発信につなげる			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	Machintosh PC、スマートフォン・iPad・アップルペンシル・ペンタブレット			
授業外学習の方法	pixiv sensei機能を使った復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 前期	1	自己紹介	自己紹介	
	2	顔を描く	男女の描き分け(女)	
	3	顔を描く	年齢の描き分け(男)	
	4	顔を描く	アオリ	
	5	手を描く	基本の動き、男女の違い(女)	
	6	足を描く	基本の動き、男女の違い(男)	
	7	全身を描く	男女の描き分け、等身について(女)	
	8	全身を描く	男女の描き分け、等身について(男)	
	9	全身を描く	男女の描き分け、等身について(等身)	
	10	期末課題	全身イラストA4 テーマ:水着(課題発表)	
	11	期末課題	全身イラストA4 テーマ:水着(進捗チェック及びアドバイス)	
	12	期末課題	全身イラストA4 テーマ:水着(発表会)	
	13	期末課題	全身イラストA4 テーマ:水着(課題提出)	
	14	振り返り	個別指導	
履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	キャラクター制作実習		指導担当者名	志村 早織	
実務経験	有	漫画連載、アシスタントなど漫画に関わる業務に5年従事			
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	コミックイラスト科、マンガクリエイト科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:	○	実技:
年間時間数	56 時間		週時間数	2 時間	
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・人物の基本的構造を理解する ・人物描画の基礎を身に付ける ・背景描画の基礎を身に付ける ・背景と人物が同じ空間にいるように、違和感なく描ける クリエイティブな環境について学習し、作品発信につなげる				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。				
使用教材	Machintosh PC、スマートフォン・iPad・アップルペンシル・ペンタブレット				
授業外学習の方法	pixiv sensei機能を使った復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 後 期	1	表情	喜怒哀楽		
	2	動き	コントラポスト		
	3	オリジナルキャラづくり	イメージを膨らませる		
	4	期末課題	三面図(二週連続課題)		
	5	期末課題	三面図(二週連続課題)		
	6	振り返り	返却、アドバイス		
	7	期末課題	テーマイラスト制作 テーマ:全身		
	8	期末課題	テーマイラスト制作 テーマ:全身(イラスト制作)		
	9	期末課題	テーマイラスト制作 テーマ:全身(中間確認)		
	10	期末課題	テーマイラスト制作 テーマ:全身(アドバイス)		
	11	期末課題	テーマイラスト制作 テーマ:全身(最終提出)		
	12	期末課題	期末課題の確認、質問、個別指導		
	13	課題確認	期末課題の発表		
	14	発表	提出後、アドバイス		
履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	背景制作実習		指導担当者名	志村 早織
実務経験	有	漫画連載、アシスタントなど漫画に関わる業務に5年従事		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	コミックイラスト科、マンガクリエイト科 1年
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	56 時間		週時間数	2 時間
学習到達目標	背景を、正確な遠近法を用いて作画できる技術を習得する 一点透視図法、二点透視図法を学び、室内から屋外まで描画できる力を養う			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	各種画材			
授業外学習の方法	課題制作			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	授業目的、内容、背景の重要性	
	2	一点透視図法	一点透視図法の基本	
	3	一点透視図法	構図 人物の関係性	
	4	一点透視図法	一点透視図法を用いた背景作画	
	5	一点透視図法	一点透視図法を用いた背景作画	
	6	二点透視図法	二点透視図法の基本	
	7	二点透視図法	構図 人物の関係性	
	8	二点透視図法	二点透視図法を用いた背景作画	
	9	二点透視図法	二点透視図法を用いた背景作画	
	10	三点透視図法	三点透視図法の基本	
	11	三点透視図法	構図 人物の関係性	
	12	三点透視図法	三点透視図法を用いた背景作画	
	13	三点透視図法	三点透視図法を用いた背景作画	
	14	前期まとめ	前期末課題返却と振り返り、制作、添削	
履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	背景制作実習		指導担当者名	志村 早織	
実務経験	有	漫画連載、アシスタントなど漫画に関わる業務に5年従事			
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	コミックイラスト科、マンガクリエイト科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:	○	実技:
年間時間数	56 時間		週時間数	2 時間	
学習到達目標	背景を、正確な遠近法を用いて作画できる技術を習得する 一点透視図法、二点透視図法を学び、室内から屋外まで描画できる力を養う				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。				
使用教材	各種画材				
授業外学習の方法	課題制作				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 後 期	1	背景の描き方の復習	透視図の復習。各種比較と違い、注意点		
	2	デジタルイラストの背景	背景に使えるデジタルテクスチャ紹介		
	3	デジタルイラストの背景	背景に使えるテクスチャ制作 作品制作		
	4	イラスト制作①	透視図を用いて、実在する建物と人物のイラスト制作		
	5	イラスト制作①	透視図を用いて、実在する建物と人物のイラスト制作 添削		
	6	イラスト制作①	透視図を用いて、実在する建物と人物のイラスト制作 完成		
	7	イラスト制作②	透視図を用いて、想像上の風景のカラーイラスト制作		
	8	イラスト制作②	透視図を用いて、想像上の風景のカラーイラスト制作 添削		
	9	イラスト制作②	透視図を用いて、想像上の風景のカラーイラスト制作 完成		
	10	イラスト制作②	世界観がわかる背景を描いた小説の挿絵制作		
	11	期末課題制作	世界観がわかる背景を描いた小説の挿絵制作		
	12	期末課題制作	世界観がわかる背景を描いた小説の挿絵制作		
	13	課題確認	期末課題発表		
	14	発表	期末課題発表		
履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	マンガイラスト制作実習		指導担当者名	志村 早織
実務経験	有	漫画連載、アシスタントなど漫画に関わる業務に5年従事		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	コミック系学科2年
授業方法	講義:		演習:	実習: ○ 実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	キャラクター、背景などの線画の描画力向上 モノクロイラストの基礎を学び、モノクロイラストのさまざまな表現方法を追求していく			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	筆記用具、原稿用紙、マルチライナー、つけペン、インク、ホワイト、トーン			
授業外学習の方法	提出作品の制作			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	課題1	好きなマンガを模写する	
	2	課題1	丸ペン Gペンで線画練習／マルチライナー等使用	
	3	課題1・2	点の打ち方、集中線の作成方法／点描画作成	
	4	課題2	点描画作成	
	5	課題2	点描画作成	
	6	トーン・ベタ・ホワイト	貼り方／削り方／きれいな仕上げ方	
	7	期末準備	課題内容説明 習得した技術をすべて入れ、モノクロイラストを仕上げる	
	8	課題3	下絵～線画	
	9	課題3	原稿用紙 イラスト一枚(下書き制作、チェック)	
	10	課題3	原稿用紙 イラスト一枚(線画)	
	11	課題3	原稿用紙 イラスト一枚(ホワイト)	
	12	課題3	原稿用紙 イラスト一枚(トーン、仕上げ)	
	13	課題3	原稿用紙 イラスト一枚(提出)	
	14	課題3	期末試験フィードバック	
履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	マンガイラスト制作実習	指導担当者名	志村 早織
実務経験	有	漫画連載、アシスタントなど漫画に関わる業務に5年従事	
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年 コミック系学科2年
授業方法	講義:	演習:	実習: ○ 実技:
年間時間数	84 時間		週時間数 3 時間
学習到達目標	キャラクター、背景などの線画の描画力向上 モノクロイラストの基礎を学び、モノクロイラストのさまざまな表現方法を追求していく		
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。		
使用教材	筆記用具、原稿用紙、マルチライナー、つけペン、インク、ホワイト、トーン		
授業外学習の方法	提出作品の制作		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 後 期	1	コマ割り	セリフとコマ割り(コマ割りの説明)
	2	コマ割り	セリフとコマ割り(コマ割りの実践)
	3	コマ割り	セリフとコマ割り(セリフ入れ)
	4	課題4	期末課題発表 習得した技術をすべて入れ、モノクロイラストを1P仕上げる
	5	課題4	下絵~線画
	6	課題4	原稿用紙 イラスト(下書き制作、チェック)
	7	課題4	原稿用紙 イラスト(線画)
	8	課題4	原稿用紙 イラスト(ホワイト)
	9	課題4	原稿用紙 イラスト(トーン、仕上げ)
	10	課題4	原稿用紙 イラスト(提出)
	11	課題4	期末課題制作(進捗確認)
	12	課題4	期末課題制作(仕上げ)
	13	期末試験フィードバック	
	14	期末試験フィードバック	
履修上の留意点 <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	DTP実習		指導担当者名	岡部 美保
実務経験	有	デザイン会社・広告代理店、デザイン制作業務に6年従事		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	コミックイラスト科、コミックマスター科 2年
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	<p>基礎的な描写力のいろいろな印刷物の特徴やイラストレーター・フォトショップデータの作成方法、レイアウトの基礎も含めて印刷までの工程を入稿用データ作品を完成させて学びます。</p> <p>□</p>			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>			
使用教材	印刷の基礎テキスト Illustrator / photo shop			
授業外学習の方法	授業内容の予習、復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 前期	1	DTPについて	課題内容と作品課題サンプル参照/毎授業プロジェクター使用	
	2	DTPでよく使うスキル復習	効率的なトレース方法と画像切り抜き	
	3	広告物のデザインを観察する	各種印刷物観察/DTPについて	
	4	印刷物の制作工程	DTPデザインテキスト/DTPでよく使うアプリ操作復習	
	5	DTPデザイン基礎	レイアウト基礎について資料参照解説	
	6	DTPデザイン基礎	レイアウト基礎について資料参照解説	
	7	Illustrator/Photoshop復習	美しい文字組み、袋文字、Map作成について	
	8	課題1/DTPデザイン基礎	A4広告オリジナルデザイン作成/ファイル形式と管理について	
	9	課題1/DTPデザイン基礎	A4広告オリジナルデザイン作成添削、出力/紙の知識	
	10	課題2/DTPデザイン	チラシデザイン作成/添削/出力断裁/画像解像度と網点	
	11	課題2/DTPデザイン	チラシデザイン作成/出力断裁/レイアウト校正とデータチェック	
	12	復習	フライとチェックと出力依頼書について/前期まとめ	
	13	期末試験フィードバック		
	14	期末試験フィードバック		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 				

授業計画(シラバス)

科目名	DTP実習		指導担当者名	岡部 美保	
実務経験	有	デザイン会社・広告代理店、デザイン制作業務に6年従事			
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	コミックイラスト科、コミックマスター科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:	○	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間	
学習到達目標	<p>基礎的な描写力のいろいろな印刷物の特徴やイラストレーター・フォトショップデータの作成方法、レイアウトの基礎も含めて印刷までの工程を入稿用データ作品を完成させて学びます。</p> <p>□</p>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	印刷の基礎テキスト Illustrator / photo shop				
授業外学習の方法	授業内容の予習、復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 後 期	1	課題3/DTPデザイン	オリジナルパッケージデザインラフ作成 / トラッピングの知識		
	2	課題3/DTPデザイン	オリジナルパッケージデザイン / 添削 / 出力 / 組み立て完成		
	3	課題3/DTPデザイン	オリジナルパッケージデザイン制作 / 添削 / 出力 / 組み立て完成		
	4	課題4/DTPデザイン	表裏ジャケットデザイン制作、CD、DVD、ゲームジャケット、雑誌など / ラフ作成		
	5	課題4/DTPデザイン	表裏ジャケットデザイン制作		
	6	課題4/DTPデザイン	表裏ジャケットデザイン制作 / 添削 / 出力		
	7	課題5/DTPデザイン	製本について / 並製本ページ物の面付け折丁方法、オリジナル作成		
	8	課題5/DTPデザイン	並製本8~12ページ作成		
	9	課題5/DTPデザイン	並製本8~12ページ作成 / 添削		
	10	課題5/DTPデザイン	並製本8~12ページ作成 / 添削、出力中綴じ製本完成提出		
	11	課題5/4版式について、まとめ	並製本8~12ページ作成 / 添削、出力中綴じ製本完成提出 / 印刷現場を動画で見る / PDFの活用		
	12	データ提出	提出・フィードバック		
	13	期末試験フィードバック			
	14	期末試験フィードバック			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	Live2D実習		指導担当者名	阿部 真梨奈	
実務経験	有	フリーで5年のイラストレーターをしている。			
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	コミックマスター科 3年	
授業方法	講義:		演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	140 時間			週時間数	5 時間
学習到達目標	<p>パーツ分け作画の技術力を向上させること。 破綻のないモデルを1体作れるようになること。(仕事上の基準) 差分切替がひとつできるようになること。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデルを新規制作ジャンルは問わない ・SDキャラクターの場合は差分量を追加する 				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	PC、Live2D Cubism				
授業外学習の方法	提出課題の制作				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 前期	1	オリエンテーション(4/16)	自己紹介、科目受講の説明、個別面談(ラフ制作)		
	2	モデルイラスト制作①	ラフチェック・パーツ分けの講座・制作		
	3	モデルイラスト制作②	ラフチェック・パーツ分けの講座・制作		
	4	モデルイラスト制作③	パーツ分け制作・個別チェック		
	5	モデルイラスト制作④	パーツ分けを完了する・モデリングラフ制作		
	6	モデリング制作①	手順に沿って講座しながらモデリング制作(瞬きまで)		
	7	モデリング制作②	手順に沿って講座しながらモデリング制作(母音の口の動き・顔のXYZ)		
	8	モデリング制作③	手順に沿って講座しながらモデリング制作(母音の口の動き・顔のXYZ)		
	9	モデリング制作④	手順に沿って講座しながらモデリング制作(体の回転XYZ)		
	10	モデリング制作⑤	手順に沿って講座しながらモデリング制作(体の回転XYZ)		
	11	モデリング制作⑥	差分切替・物理演算講座・個別チェック		
	12	モデリング制作⑦	仕上げチェック、最終提出		
	13	期末考査フィードバック(7/16)	個人面談、後期への検討		
	14				
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	Live2D実習		指導担当者名	阿部 真梨奈	
実務経験	有	フリーで5年のイラストレーターをしている。			
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	コミックマスター科 3年	
授業方法	講義:	演習:	実習:	○	実技:
年間時間数	140 時間		週時間数	5 時間	
学習到達目標	<p>パーツ分け作画の技術力を向上させること。 破綻のないモデルを1体作れるようになること。(仕事上の基準) 差分切替がひとつできるようになること。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデルを新規制作ジャンルは問わない ・SDキャラクターの場合は差分量を追加する 				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	PC、Live2D Cubism				
授業外学習の方法	提出課題の制作				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 後 期	1	オリエンテーション	担当教員紹介及び授業内容確認		
	2	セルフプロデュース①	自分の作品の発信方法、仕事に繋げられる宣伝の個別指導		
	3	セルフプロデュース②	自分の作品の発信方法、仕事に繋げられる宣伝の個別指導		
	4	作品制作①	Adobe after effectsとLive2Dを活用した映像作品の制作技法の取得		
	5	作品制作②	Adobe after effects使用して簡易的な映像の制作		
	6	作品制作③	Adobe after effects使用して簡易的な映像の制作		
	7	作品制作④	Adobe after effectsとイラストを活用した映像作品(1分程度)の制作		
	8	作品制作①	Adobe after effectsとイラストを活用した映像作品(1分程度)の制作		
	9	作品制作⑤	Adobe after effectsとイラストを活用した映像作品(1分程度)の制作		
	10	デザイン制作	Illustratorとイラストを活用した作品の制作技法の習得		
	11	デザイン制作②	自分の絵を使用したグッズを制作する及び個別指導(アイデア絵に起こす)		
	12	デザイン制作②	自分の絵を使用したグッズを制作する(イラストを完成させる)		
	13	まとめ	学習した内容の確認、まとめ		
	14	発表	完成作品の発表、確認		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	クライアントワーク実習		指導担当者名	山田 直美
実務経験	有	デザイン制作会社勤務、プロイラストレーターとして県内ポスター等を制作した実務経験がある。		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	コミックマスター科 3年
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・産学連携の作品制作を行い、活動の発信を目的とする時間 ・コミュニケーション向上と地域貢献を目的とした校外イベントへの参加 			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>			
使用教材	各自制作内容に合わせて準備			
授業外学習の方法	提出課題の制作			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	産学連携や出展イベントに参加することの説明。評価方法の説明	
	2	レクチャー会	似顔絵レクチャー会①	
	3	レクチャー会	似顔絵レクチャー会①	
	4	イベント参加	市内商業施設での似顔絵イベント開催	
	5	振り返り	イベント振り返り(来客数や反省点など)	
	6	産学連携説明会	依頼企業来校 説明会(内容、スケジュール確認)	
	7	コンセプト確認	コンセプト確認、ラフ確認	
	8	作品制作	産学連携制作	
	9	作品制作	産学連携制作 プレゼン練習	
	10	作品制作	作品制作制作 完成データ確認後、印刷	
	11	プレゼン	依頼企業来校 作品プレゼン	
	12	作品発信	制作物、イベントの写真などを整理 SNSや作品集にまとめる	
	13	作品発信	制作物、イベントの写真などを整理 SNSや作品集にまとめる	
	14	振り返り	参加イベントや、制作物の振り返り	
履修上の留意点				
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 				

授業計画(シラバス)

科目名	クライアントワーク実習		指導担当者名	山田 直美	
実務経験	有	デザイン制作会社勤務、プロイラストレーターとして県内ポスター等を制作した実務経験がある。			
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	コミックマスター科 3年	
授業方法	講義:	演習:	○	実習:	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間	
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・産学連携の作品制作を行い、活動の発信を目的とする時間 ・コミュニケーション向上と地域貢献を目的とした校外イベントへの参加 				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	各自制作内容に合わせて準備				
授業外学習の方法	提出課題の制作				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 後 期	1	オリエンテーション	前期の振り返り		
	2	企画	イラストを使ったワークショップ企画を立てる		
	3	企画	企画をグループで実施		
	4	イベント出店	市内商業施設でのワークショップ実施		
	5	振り返り	イベント振り返り(来客数や反省点など)		
	6	企画発信	地域貢献のためのイラストを使った企画を立てる		
	7	企画発信	作品制作制作		
	8	企画発信	作品添削		
	9	企画発信	作品発表(それぞれの企画を体験)SNS発信		
	10	企画発信	作品発表(それぞれの企画を体験)SNS発信		
	11	振り返り	振り返り SNSの発信		
	12	期末作品制作	似顔絵名刺制作		
	13	期末作品制作	企業をアピールするイラスト制作		
	14	まとめ、発表	1年間の参加状況をまとめる		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	デジタルイラスト実習Ⅱ		指導担当者名	阿部 真梨奈	
実務経験	有	フリーで5年のイラストレーターをしている。			
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	コミックマスター科 3年	
授業方法	講義:		演習:		実習: ○
年間時間数	84ターム 時間		週時間数	3 時間	
学習到達目標	<p>イラスト発注依頼を疑似体験し、仕事に求められるようなサンプル作品を増やす。</p> <p>生徒ごとにイラスト依頼メールを渡す→ラフデザインを制作・添削→指示に従い修正・清書→1回目の提出→リテイク修正→最終提出までの流れを体感する。</p> <p>シミュレーションを体験することで、今後実際に受ける依頼での戸惑いを減らす、自身の制作スピードをコントロールする力をつけること</p>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	PC、iPad				
授業外学習の方法	提出作品の制作				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 前期	1	授業説明	説明、個人面談		
	2	個別指導	各自の目標に合わせたイラストで、依頼のシミュレーションを開始する		
	3	個別指導	各自の目標に合わせたイラストで、依頼のシミュレーションを開始する		
	4	イラスト制作①	提出作品の制作を進める、個別指導		
	5	イラスト制作①	提出作品の制作を進める、個別指導		
	6	イラスト制作②	提出作品の制作を進める、個別指導		
	7	イラスト制作②	提出作品の制作を進める、個別指導		
	8	イラスト制作③	1回目の提出		
	9	イラスト制作③	提出作品の添削及びフィードバック		
	10	イラスト制作③	リテイク内容に合わせて修正をする①		
	11	イラスト制作④	リテイク内容に合わせて修正をする②		
	12	前期末考査	最終提出		
	13	期末考査フィードバック	個人面談、今回で得た掴みを確認し次回への活かし方を検討		
	14	期末考査フィードバック	個人面談、今回で得た掴みを確認し次回への活かし方を検討		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	デジタルイラスト実習Ⅱ		指導担当者名	阿部 真梨奈	
実務経験	有	フリーで5年のイラストレーターをしている。			
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	コミックマスター科 3年	
授業方法	講義:	演習:	実習:	○	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間	
学習到達目標	<p>イラスト発注依頼を疑似体験し、仕事に求められるようなサンプル作品を増やす。</p> <p>生徒ごとにイラスト依頼メールを渡す→ラフデザインを制作・添削→指示に従い修正・清書→1回目の提出→リメイク修正→最終提出までの流れを体感する。</p> <p>シミュレーションを体験することで、今後実際に受ける依頼での戸惑いを減らす、自身の制作スピードをコントロールする力をつけること</p>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	PC、iPad				
授業外学習の方法	提出作品の制作				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 後期	1	授業説明	説明・季刊s掲載作品の分析		
	2	個別確認	一人ずつ面談を行い、各自の目標により、イラストの傾向を絞っていく		
	3	イラスト制作⑤	季刊s、ssテーマイラストの下書きチェック		
	4	イラスト制作⑤	制作及び投稿		
	5	確認	オリジナル表現の方向性の確認		
	6	イラスト制作⑦	光の表現に特化した作品制作。下書き		
	7	イラスト制作⑦	光の表現に特化した作品制作。個別添削		
	8	イラスト制作⑧	季刊s、ssテーマイラストの下書きチェック		
	9	イラスト制作⑧	季刊s、ssテーマイラストの個別添削		
	10	イラスト制作⑧	季刊s、ssテーマイラストの完成、投稿確認		
	11	後期末考査	県内企業のボランティアイベントへの参加		
	12	期末考査フィードバック			
	13	期末試験フィードバック			
	14	期末試験フィードバック			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	inDesign実習		指導担当者名	岡部 美保
実務経験	有	デザイン会社・広告代理店、デザイン制作業務に6年従事		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	コミック系学科3年
授業方法	講義:		演習:	実習: ○ 実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	InDesignによる多ページ物のレイアウト作成方法とオリジナル入稿用データ作品を完成させて学びます。 □			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>			
使用教材	InDesign			
授業外学習の方法	授業内容の予習、復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	InDesignについて	InDesignのインターフェイスと代表的な機能概要を把握する	
	2	InDesignについて	レイアウトグリッド、フレームグリッド、テキストフレームの違いを確認	
	3	見開きデザインを作成	余白と版面の関係や多ページ物のレイアウトの流れを考える	
	4	見開きデザインを作成	AB版縦組みのドキュメント作成／パネルカスタマイズ／ノンブル	
	5	見開きデザインを作成	画像フレーム作成と配置	
	6	見開きデザインを作成	テキストの配置／段落スタイルパネル設定	
	7	見開きデザインを作成	小見出しの設定／ドロップキャップ設定	
	8	見開きデザインを作成	キャプション入カスタイル設定／テキストの回り込み	
	9	見開きデザインを作成	魅せる文字を作成／文字に効果を適用する	
	10	見開きデザインを作成	タイトル、サブタイトルの配置デザイン	
	11	見開きデザインを作成	レイアウト校正とデータチェック・InDesignの入稿について	
	12	見開きデザインを作成	フライトチェックと出力依頼書について	
	13	見開きデザインを作成	ページパネルとページの操作／ドキュメントページの移動／前期まとめ	
	14		まとめ	レポート作成
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 				

授業計画(シラバス)

科目名	inDesign実習	指導担当者名	岡部 美保
実務経験	有	デザイン会社・広告代理店、デザイン制作業務に6年従事	
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年 コミック系学科3年
授業方法	講義:	演習:	実習: ○ 実技:
年間時間数	84 時間		週時間数 3 時間
学習到達目標	InDesignによる多ページ物のレイアウト作成方法とオリジナル入稿用データ作品を完成させて学びます。 □		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	InDesign		
授業外学習の方法	授業内容の予習、復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 後 期	1	基本操作	文字のルビ機能や圏点の設定／文字組み設定
	2	基本操作	表の作成とセルの操作／イラレからのオブジェクト配置
	3	見開きデザイン作成2	オリジナル見開きデザイン6ページ作成／ラフ企画書・台割表作成提出
	4	見開きデザイン作成2	見開きデザイン6ページ作成／ラフ企画書・台割表作成提出
	5	見開きデザイン作成2	見開きデザイン6ページ作成
	6	見開きデザイン作成2	見開きデザイン6ページ作成
	7	見開きデザイン作成2	見開きデザイン6ページ作成
	8	見開きデザイン作成2	見開きデザイン6ページ作成／表紙・裏表紙作成
	9	見開きデザイン作成2	見開きデザイン6ページ作成／表紙・裏表紙作成
	10	見開きデザイン作成2	出力／添削／製本提出
	11	見開きデザイン作成2	出力／添削／製本提出
	12	見開きデザイン作成2	出力／添削／製本提出
	13	まとめ	レポート作成
	14	まとめ	レポート作成
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			