

日本・東洋美術史		デザイン美術学科		1年前期		
		2単位		講義	30時間	
[教員]：藤原 幹大						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	日本絵画史について、特に個性的な画家が多く生まれた江戸時代に注目し、それぞれの画家についての知識を深めるとともに、どういった時代背景や人的交流によって作品の造形が成立したのかを理解する。					
授業方法	スライドを用いた講義を行う。					
到達目標	1. [知識・理解] 日本美術の代表作について、どのような技法が用いられているのか、何が描かれているのか理解する。(◎) 2. [思考・判断・表現] 日本美術の作品について、どのような作品か自分の言葉で表現できる。(○) 3. [技能] 日本美術の作品について、どのような点が優れているのか自分の言葉で説明できる。(○) 4. [関心・意欲・態度] 日本美術の中で、どのような作品が作られてきたのか自分で調べ、理解することができる。(◎)					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	レポート	25	10	10	25	70
	コメントペーパー	10	5	5	10	30
	合計	35	15	15	35	100
成績評価と割合	レポート(1回) 70%、コメントペーパー(毎回) 30% の合計 100% で評価します。欠席は減点とし、3分の1以上欠席した学生には単位を与えません。					
テキスト	安村敏信『絵師別 江戸絵画入門』東京美術、2015年(¥2,160)(売店で購入してください)					
参考書・教材	上記のテキストとともに、適宜参考テキストを配布します。参考文献：『日本美術全集』(全20巻、小学館)、『日本美術全集』(全25巻、講談社)。大垣市立図書館には小学館刊行のものが、岐阜県図書館には小学館・集英社版ともに所蔵されています。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	ガイダンス、日本美術の見方 [準備・課題]自分が知っている、実際に見たことがある日本美術の作品について、どのような作品か説明できるようにする(2h)					
2	狩野派と長谷川派 狩野永徳・長谷川等伯 [準備・課題]配布テキストを読んでおく(2h)					
3	狩野派② 狩野山楽・狩野山雪 [準備・課題]配布テキストを読んでおく(2h)					
4	狩野派③ 狩野探幽・久隅守景 [準備・課題]配布テキストを読んでおく(2h)、狩野派の美術について復習する(2h)					
5	琳派 俵屋宗達・尾形光琳 [準備・課題]配布テキストを読んでおく(2h)、琳派の美術について復習する(2h)					
6	文人画 池大雅・与謝蕪村 [準備・課題]配布テキストを読んでおく(2h)					
7	みやこの奇想 曾我蕭白・伊藤若冲 [準備・課題]テキストの該当箇所を読んでおく(2h)、文人画および若冲・蕭白の美術について復習する(2h)					
8	円山派 円山応挙・長沢芦雪 [準備・課題]テキストの該当箇所を読んでおく(2h)					
9	四条派と岸派 呉春・岸駒 [準備・課題]配布テキストを読んでおく(2h)、円山四条派の美術について復習する(2h)					
10	江戸琳派 酒井抱一・鈴木其一 [準備・課題]テキストの該当箇所を読んでおく(2h)					
11	洋風画 小田野直武・司馬江漢 [準備・課題]テキストの該当箇所を読んでおく(2h)					
12	関東文人画 谷文晁・渡辺崋山 [準備・課題]テキストの該当箇所を読んでおく(2h)、江戸琳派・洋風画・関東文人画の美術について復習する(2h)					
13	浮世絵① 鈴木春信・喜多川歌麿 [準備・課題]テキストの該当箇所を読んでおく(2h)					
14	浮世絵② 歌川広重・葛飾北斎 [準備・課題]テキストの該当箇所を読んでおく(2h)、浮世絵の作品や流行について復習する(3h)					
15	浮世絵③ 歌川国芳・まとめ [準備・課題]テキストの該当箇所を読んでおく(2h)、授業で扱った作品について、総合的なまとめ・復習を行う(5h)					
時間外での学習	購入するテキストは、授業で扱わないページも読むようにしましょう。また美術作品は「自分の目で見る」ことが最も重要です。美術館・博物館へ足を運び、実物でしか分からない迫力や繊細さを味わう経験を、ひとつでも多く重ねて欲しいと思います。					
受講学生へのメッセージ	作品との良き出会いによって、自身の表現の幅を広げていってください。オフィスアワーは非常勤講師控室で毎週火曜日14:30~15:00です。					

色と形		デザイン美術学科		1年後期		
		2単位		講義	30時間	
[教員]：星田 博子						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	日常生活でも欠かせない色彩の知識を深め、その面白さを学修し、美術作品に対する洞察力を高めます。幅広い色の世界を知り、色を使い自分の世界や感情を表現できるようにします。					
授業方法	講義を中心として、各自による作品演習・作成を通じて色への理解を深めてゆきます。					
到達目標	1. [知識・理解] 色彩の知識を習得し、その仕組みを理解し、色彩検定3級合格程度の知識習得と理解を目指す。イメージや感情を、色・デザインで自己表現できる理論的な力と課題への探求心を深める。(◎) 2. [思考・判断・表現] イメージ・感覚・感情など捉えにくいものを 色で表現する思考力や表現力を養う。(◎) 3. [技能] 主体性をもち集中して取り組む。作品作成を通して基本的な色彩の知識を高め、美術的表現技術の向上を目指す。(△) 4. [関心・意欲・態度] 集中力を持って学修に取り組むとともに、他者の作品への評価を通し、自作品への冷静な判断力を養う。(△)					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	筆記試験	25	20	-	-	45
	小テスト	5	15	-	-	20
	課題提出	5	10	10	-	25
	受講態度	-	-	-	10	10
	合計	35	45	10	10	100
成績評価と割合	筆記試験 45%、講座途中の数回の小テスト 20%、課題提出 25%、受講態度 10% の合計100%で評価する。欠席は減点とし、3分の1以上の欠席者及び課題等の未提出者には、単位を与えない。					
テキスト	『カラーコーディネーター入門 色彩 改訂増補版』日本色研事業株式会社(売店で購入してください)					
参考書・教材	新配色カード199a…必ず使用。書店等で購入しておくこと。すでに持っている場合は、それを持参する。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	色とは：色についての基礎解説と、目の構造・色の見え方の仕組みについて [準備・課題] 目の構造と仕組みについて しっかり覚える (1h)					
2	表色系1：色の三属性と色立体についての基本 [準備・課題] 属性の違いをきちんと理解する (2h)					
3	表色系2：マンセルシステムについてとその特徴 [準備・課題] 色理解の基本となるマンセル表色系について復習し、課題を完成させる (3h)					
4	表色系3：PCCSシステムの実用性と活用法 [準備・課題] マンセルシステムとの差異をしっかりと理解しておく (1h)					
5	表色系4：その他の表色系についての理解。ここまでの復習・理解度テスト [準備・課題] 理解不足の事柄は十分に復習し、今後の学習に支障ないよう学習する (3h)					
6	色名：色名の構成方法と表示方法の学習 [準備・課題] 伝統的な色名をレポートする (2h)					
7	混色1：加法混色・減法混色の基礎学習 [準備・課題] 学んだ内容の復習 (1h)					
8	混色2：その他の混色について [準備・課題] 混色の種類をレポートする (1h)					
9	対比：三属性による対比の数々と様々な効用 [準備・課題] 対比例の作成 (2h)					
10	同化：同化の効果と色彩心理について [準備・課題] 同化例の作成 (2h)					
11	色彩調和1：自然の中での色の見え方とその活用方法。ここまでの復習と理解度テスト [準備・課題] 色彩調和例の作成 (1h)					
12	色彩調和2：色相中心のカラー調和 [準備・課題] 色相組み合わせの検討 (1h)					
13	色彩調和3：トーン中心の配色について [準備・課題] 理解不足部分の復習と基礎知識の確認 (3h)					
14	色彩調和4：イメージを色で表現する [準備・課題] 学んだ内容の復習 (2h)					
15	色彩計画：日常的な色彩の使われ方から安全色彩まで [準備・課題] 総合的なまとめの復習 (4h)					
時間外での学習	授業の時間内で完成できなかった課題は、次回までに必ず作成し内容を学修すること。課題作品も成績評価の対象であり、未提出とならないよう、期日までには完成し提出すること。					
受講学生へのメッセージ	色彩の知識をしっかりと得た上で、自分の感情や感覚を「ことば」でなく「色」で表現してみましょう。色はすべてのデザインに通じる大切なものですから、楽しんで学修してください。オフィスアワーは講義後の教室です。					

描写基礎		デザイン美術学科		1年前期		
		2単位		演習	60時間	
[教員]：植田 努						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	デッサン力はいろいろなジャンルにおいて必要なものと考えます。物を見て描く事を徹底する。繰り返し繰り返しデッサンを続ければ、必ず身につくものと思います。集中して授業にあたってください。					
授業方法	演習					
到達目標	1. [知識・理解] モチーフの特性、素材、質感を理解する。(○) 2. [思考・判断・表現] どうすればモチーフの持ち味を出すことができるかを探ってみる。(○) 3. [技能] モチーフをよく見て描けたか。質感、立体感はでたか。(◎) 4. [関心・意欲・態度] 一枚の作品を最後まで粘り強く描くことができたか。(○)					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	作品評価	20	20	40	-	80
	制作姿勢	-	-	-	20	20
	合計	20	20	40	20	100
成績評価と割合	作品 80%、制作姿勢 20% の合計100%で評価します。					
テキスト	なし					
参考書・教材	なし					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	デッサンについて 鉛筆、練り消しゴム、カッターの使い方 自分で課題を決め描いてみる [準備、課題]学んだ内容の考察(4 h)					
2	幾何形体を描く 形について 自分で課題を決め描いてみる 講評 [準備、課題]学んだ内容の考察(3 h)					
3	幾何形体を描く 調子について 自分で課題を決め描いてみる 講評 [準備、課題]学んだ内容の考察(3 h)					
4	静物を描く 形の特徴を捉える 自分で課題を決め描いてみる 講評 [準備、課題]学んだ内容の考察(3 h)					
5	静物を描く " 自分で課題を決め描いてみる 講評 [準備、課題]学んだ内容の考察(3 h)					
6	静物を描く 質感を捉える 自分で課題を決め描いてみる 講評 [準備、課題]学んだ内容の考察(3 h)					
7	静物を描く " 自分で課題を決め描いてみる 講評 [準備、課題]学んだ内容の考察(3 h)					
8	静物を描く 生命感を捉える 自分で課題を決め描いてみる 講評 [準備、課題]学んだ内容の考察(3 h)					
9	静物を描く " 自分で課題を決め描いてみる 講評 [準備、課題]学んだ内容の考察(3 h)					
10	植物を描く 瑞々しさを捉える 自分で課題を決め描いてみる 講評 [準備、課題]学んだ内容の考察(3 h)					
11	植物を描く " 自分で課題を決め描いてみる 講評 [準備、課題]学んだ内容の考察(3 h)					
12	手を描く 構成を考える 自分で課題を決め描いてみる 講評 [準備、課題]学んだ内容の考察(3 h)					
13	静物デッサン 無機物と有機物 自分で課題を決め描いてみる 講評 [準備、課題]学んだ内容の考察(3 h)					
14	顔を描く 徹底した描き込み 自分で課題を決め描いてみる 講評 [準備、課題]学んだ内容の考察(3 h)					
15	顔を描く " 自分で課題を決め描いてみる 講評 [準備、課題]学んだ内容の考察(4 h)					
時間外での学習	デッサンは描けばうまくなります。数多く描くことを大切に思ってください。目標を持ち、たとえば一日一枚デッサンを描く、次の日、また描く。そして、その次の日も…そんな目標を立ててなんでも描いてみる。つまり、デッサンは何枚とは言えないが枚数であったり、量が必要であると思います。					
受講学生へのメッセージ	物を良く見てください。そして、感ずることが一番美しく表現出来ます。デッサンについて一緒に考えてみよう。オフィスアワーは授業後研究室へ来てください。					

デッサン		デザイン美術学科		1年後期		
		2単位		演習	60時間	
[教員]：植田 努						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	デッサン力はいろいろなジャンルにおいて必要なものと考えます。 物を見て描く事を徹底する。繰り返し、繰り返しデッサンを続ければ必ず身につくものと思います。 集中して授業にあたって下さい。					
授業方法	演習					
到達目標	1. [知識・理解] モチーフの特性、素材、質感を理解する。(○) 2. [思考・判断・表現] モチーフへの理解をどのように構図に表すか、また空間の使い方を考える。(○) 3. [技能] それぞれの素材や質感を作品に表現できる。(◎) 4. [関心・意欲・態度] 質感を表現する為、あきらめないでしつこく取り組める。(○)					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	作品評価	20	20	40	-	80
	制作姿勢	-	-	-	20	20
	合計	20	20	40	20	100
成績評価と割合	作品 80%、制作姿勢 20% の合計100%で評価します。					
テキスト	なし					
参考書・教材	なし					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	授業説明 デッサンについて [準備、課題]学んだ内容の考察(4 h)					
2	屋外デッサン 生命感のある表現 [準備、課題]学んだ内容の考察(3 h)	家でも色々なものを描くように			講評	
3	屋外デッサン [準備、課題]学んだ内容の考察(3 h)				講評	
4	屋外デッサン 遠近感のある表現 [準備、課題]学んだ内容の考察(3 h)	家でも色々なものを描くように			講評	
5	屋外デッサン [準備、課題]学んだ内容の考察(3 h)				講評	
6	静物デッサン 複数のモチーフによる表現 [準備、課題]学んだ内容の考察(3 h)	家でも色々なものを描くように			講評	
7	静物デッサン [準備、課題]学んだ内容の考察(3 h)				講評	
8	人物デッサン コスチュームを使った人物表現 [準備、課題]学んだ内容の考察(3 h)	家でも色々なものを描くように			講評	
9	人物デッサン [準備、課題]学んだ内容の考察(3 h)				講評	
10	自由課題 好きな物の表現 [準備、課題]学んだ内容の考察(3 h)	家でも色々なものを描くように			講評	
11	自由課題 [準備、課題]学んだ内容の考察(3 h)				講評	
12	自由課題 好きな物の表現 [準備、課題]学んだ内容の考察(3 h)	家でも色々なものを描くように			講評	
13	構成デッサン 大きく構成した物を各自選択して表現 [準備、課題]学んだ内容の考察(3 h)				講評	
14	構成デッサン [準備、課題]学んだ内容の考察(3 h)	家でも色々なものを描くように			講評	
15	構成デッサン [準備、課題]学んだ内容の考察(3 h)	まとめ			講評	
時間外での学習	身のまわりの物を良く見て、描いてください。 鉛筆を動かして描いた分だけデッサンは上達すると思います。そして、描いた枚数が多いほどデッサン力向上に繋がります。					
受講学生へのメッセージ	物を見、感じ、考え、描き、表現してください。 いいデッサンをしてください。いい表現をしてください。 ひたむきに無心に描くこと。 オフィスアワーは授業後研究室へ来てください。					

クロッキー基礎		デザイン美術学科		1年前期		
		1単位		演習	30時間	
[教員]: 植田 努						
[関連する資格・履修制限等]:						
授業内容	モデルを使って短時間でのクロッキー描写。裸婦モデルを使い人体の形体、人間の情感表現。線描による表現が主だが、時間のある学生は陰影表現も行う。固定ポーズだけでなく「ムービング」としてモデルにゆっくり動いてもらい、それを描写する。また、裸婦だけでなくモデルに「コスチューム」を着て貰い、着衣のクロッキーも体験させる。基本的に20分間モデルにポーズをしてもらい学生は時間内に描写をする。10分の休憩の中で学生は修正をする。また10分、5分、3分など描写時間を変え授業に変化と緊張感を与える。					
授業方法	演習					
到達目標	1. [知識・理解] 複雑な形、動き、繋がり等、人体の持っている機能、要素を理解する。(○) 2. [思考・判断・表現] 人体の形、プロポーション、バランスなど捉えて描写できる。(◎) 3. [技能] モデルの肌質、魅力的な線を作品に表現できる。(◎) 4. [関心・意欲・態度] 決まった時間の中で形を瞬時に捉え、完成度の強弱を見極める力を持つことができる。(○)					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	作品評価	20	30	30	-	80
	制作姿勢	-	-	-	20	20
	合計	20	30	30	20	100
成績評価と割合	作品 80%、制作姿勢 20% の合計100%で評価します。					
テキスト	なし					
参考書・教材	近代、現代の画家、彫刻家の作品					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	クロッキーについての説明 昨年度の秀作、参考作品について [準備、課題]学んだ内容の考察(4h)					
2	20分間のクロッキー描写	形について	プロポーション	講評	10分間の修正	
	[準備、課題]学んだ内容の考察(3h)					
3	20分間のクロッキー描写	形について	ムーブマン	講評	10分間の修正	
	[準備、課題]学んだ内容の考察(3h)					
4	20分間のクロッキー描写	形について	バランス	講評	10分間の修正	
	[準備、課題]学んだ内容の考察(3h)					
5	20分間のクロッキー描写	形について	量感	講評	10分間の修正	
	[準備、課題]学んだ内容の考察(3h)					
6	20分間のクロッキー描写	コスチュームを描く		講評	10分間の修正	
	[準備、課題]学んだ内容の考察(3h)					
7	20分間のクロッキー描写	コスチュームを描く		講評	10分間の修正	
	[準備、課題]学んだ内容の考察(3h)					
8	20分間のクロッキー描写	ムービングを描く		講評	10分間の修正	
	[準備、課題]学んだ内容の考察(3h)					
9	20分間のクロッキー描写	ムービングを描く		講評	10分間の修正	
	[準備、課題]学んだ内容の考察(3h)					
10	10分間のクロッキー描写	素早く、的確に捉える		講評	5分間の修正	
	[準備、課題]学んだ内容の考察(3h)					
11	5分間のクロッキー描写	生き生きとした線で		講評	5分間の修正	
	[準備、課題]学んだ内容の考察(3h)					
12	20分間のクロッキー描写	感情表現について		講評	10分間の修正	
	[準備、課題]学んだ内容の考察(3h)					
13	20分間のクロッキー描写	感情表現について		講評	10分間の修正	
	[準備、課題]学んだ内容の考察(3h)					
14	20分間のクロッキー描写	作品を造る		講評	10分間の修正	
	[準備、課題]学んだ内容の考察(3h)					
15	20分間のクロッキー描写	作品を作る		講評	10分間の修正	
	[準備、課題]学んだ内容の考察(3h)					
時間外での学習	授業での制作は重要なものですが、普段からものを見て描くことが大切だと思います。デッサンのように時間をかけじっくり描く、クロッキーのように素早く描くなど描くことについていろいろな制作をしてほしい。柔軟に考えどんなものでも、いろいろな方法で描けることを考えてください。					
受講学生へのメッセージ	やはり、制作量は大切なことです。この制作量の多さがいろいろな問題を解決してくれることになることを制作している中、感ずることが多々あります。ひたむきに描いてください。必ず自分の力になります。オフィスアワーは授業後研究室へ来ててください。					

水彩画基礎		デザイン美術学科		1年後期		
		2単位		演習	60時間	
[教員]：金田 典子						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	慣れ親しんだ水彩の基礎から学び、静物や風景等を描きます。透明水彩は混色だけでなく色を重ねて深みを出します。水彩画の技法のみならず色彩表現の多様性を学びましょう。					
授業方法	水彩絵の具を使用して課題実習（作品制作）					
到達目標	1. [知識・理解] 水彩表現の特性、色彩の知識を理解できる。(○) 2. [思考・判断、表現] 明暗を使い立体感が出せるように対象を観察し、絵画的な表現ができる。(◎) 3. [技能] 水彩の混色、重ね、ぼかし等の技法を学びながら制作できる。(◎) 4. [関心・意欲・態度] 絵画に関心を持ち、水彩の技法を積極的に学びながら粘り強く制作することができる。(○)					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	課題作品	10	20	30	-	60
	受講態度・制作意欲	-	10	-	20	30
	鑑賞レポート	5	5	-	-	10
	合計	15	35	30	20	100
成績評価と割合	課題作品 60%、受講態度・制作意欲 30%、鑑賞レポート 10% の合計 100% で評価します。欠席は減点とし、3分の1以上欠席をした学生には単位を与えません。					
テキスト	なし					
参考書・教材	なし					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	水彩画とは：淡彩、水彩、着彩についての違いを学ぶ。 [準備・課題] 今までに描いた水彩の作品を見てみましょう (1h)					
2	淡彩画を描く①：デッサンをして淡彩で着彩する。モチーフ1 [準備・課題] モチーフを細部まで観察し完成させましょう (1h)					
3	淡彩画を描く②：デッサンをして淡彩で着彩する。モチーフ2 [準備・課題] モチーフを細部まで観察し完成させましょう (1h)					
4	混色について学ぶ：絵の具と水を使い濃淡、混色の技法を学ぶ。 [準備・課題] 混色について絵の具を使い色相環を作りましょう (1h)					
5	色づくり、立体感を学ぶ：重ねる、混ぜる、陰影を付ける技法を学ぶ。 [準備・課題] 画集等で水彩作品を鑑賞しましょう (1h)					
6	水彩画を描く①：デッサンをして水彩画を描く。モチーフ1 [準備・課題] モチーフを細部まで観察し完成させましょう (1h)					
7	水彩画を描く②：組み合わせたモチーフで作品を描く。モチーフ2 [準備・課題] モチーフを細部まで観察し完成させましょう (1h)					
8	水彩画を描く③：前週に続き作品を描く。モチーフ2 [準備・課題] モチーフを細部まで観察し完成させましょう (1h)					
9	風景画を描く①：パースの取り方、遠近法を学び風景をスケッチする。 [準備・課題] 身近な風景の鉛筆スケッチをしましょう (2h)					
10	風景画を描く②：鉛筆、ペン等で風景をスケッチする。 [準備・課題] 身近な建物の鉛筆スケッチをしましょう (2h)					
11	風景画を描く③：スケッチに着彩をする。 [準備・課題] スケッチの着彩を完成させましょう (1h)					
12	小作品を描く：和紙、はがき等、素材の違った紙に描く。 [準備・課題] 絵手紙等の作品を鑑賞しましょう (1h)					
13	色紙に描く①：色紙を使った作品づくりの下描きをする。 [準備・課題] 画集の中から色紙等の作品を鑑賞しましょう (1h)					
14	色紙に描く②：色紙を使って作品を制作する。 [準備・課題] 色紙の作品を完成させましょう (1h)					
15	作品鑑賞：第1週で描いたモチーフを描く。描いた作品の鑑賞会をする。 [準備・課題] 自分の過去の作品を並べ作品のコメントを書きましょう (1h)					
時間外での学習	授業時間内で到達出来なかった課題がある場合は、翌週までに完成させ提出すること。					
受講学生へのメッセージ	身近な画材の水彩ですが、いざ作品を描いてみると難しいものです。基礎から学び、静物画、スケッチの着彩、色紙等の水彩画作品を完成しましょう。オフィスアワーは講義中（休憩時間）、講義後の教室です。					

モデリング基礎		デザイン美術学科		1年後期		
		2単位		演習	60時間	
[教員]：植田 努						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	粘土による造形表現。 粘土の自由性による楽しい表現と粘土で物を見てしっかりとした写実表現。 粘土の楽しく、自由に、しっかりと制作出来ることを体験してください。					
授業方法	演習					
到達目標	1. [知識・理解] 自由な発想ができる、粘土の扱いに慣れ研究する。 (○) 2. [思考・判断・表現] モチーフのどこに魅力を持ち、それを形に表現することができる。 (○) 3. [思考・判断・表現] モチーフの質感や量などを作品に表現することができる。 (○) 4. [関心・意欲・態度] 完成のレベルを下げず、思い描くところまであきらめずに作ることができる。 (○)					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	作品評価	20	20	40	-	80
	制作姿勢	-	-	-	20	20
	合計	20	20	40	20	100
成績評価と割合	作品 80%、制作姿勢 20% の合計100%で評価します。					
テキスト	なし					
参考書・教材	古代、近代、現代の彫刻作品					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	授業説明 粘土を招き猫の型に詰め、取り出し自由に変形させ造形してテラコッタにして色を付ける。 [準備、課題]学んだ内容の考察(3 h)					
2	アイデアスケッチ いろいろな発想をし柔軟に考える [準備、課題]学んだ内容の考察(4 h)					
3	型に粘土を詰め、取り出してイメージに合わせ造形 [準備、課題]学んだ内容の考察(3 h)					
4	制作 [準備、課題]学んだ内容の考察(6 h)					
5	出来た作品を半分に割り、粘土を掻きだし厚みを一定にする [準備、課題]学んだ内容の考察(3 h)					
6	切り口にドベ(接着粘土)を付け作品をくっつける [準備、課題]学んだ内容の考察(3 h)					
7	修正 表面処理 粘土制作完成 焼成 [準備、課題]学んだ内容の考察(3 h)					
8	焼きあがった作品をペーパーなどでこすり、色を付け完成 講評 [準備、課題]学んだ内容の考察(4 h)					
9	授業説明 顔のレリーフを作る [準備、課題]学んだ内容の考察(4 h)					
10	友人の顔のデッサンをする。 [準備、課題]学んだ内容の考察(3 h)					
11	30×30×3センチの粘土版を作り、ヘラで顔をデッサンする。 [準備、課題]学んだ内容の考察(3 h)					
12	デッサンに粘土で厚みを付けモデリングをする。 [準備、課題]学んだ内容の考察(3 h)					
13	立ち上がり、回り込みに気を付け、わずかな面の違いで立体感が表現出来ることを感じる。 [準備、課題]学んだ内容の考察(3 h)					
14	石膏取り 石膏を溶いて粘土にふりかけ厚みを付け中の粘土を取り出す。 [準備、課題]学んだ内容の考察(3 h)					
15	中を洗い、離型済を塗る。石膏を流し割り出し、修正して完成 講評 [準備、課題]学んだ内容の考察(4 h)					
時間外での学習	この授業を一つの体験として立体に触れて欲しい。 周りには立体作品、自然物、加工物などいろいろなものがあります。感じ、考え、経験することがたくさんあります。					
受講学生へのメッセージ	立体制作には平面とは違った面白さがあります。それを見つけた時新しい発見があります。立体を作る、楽しむ、感動するなどの経験が少ないことはとても残念なことです。是非、興味を持ち関わってみてください。 オフィスアワーは授業後に研究室へ来てください。					

CG概論		デザイン美術学科		1年前期		
		2単位		講義	30時間	
[教員]：黒田 皇						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	現代社会においてCGは、デザインだけでなくエンタテインメント、通信やネットワーク、シミュレーションなどあらゆる産業分野で利用されています。本講義では、CGの歴史と特性、利用のされ方、表現のための基礎知識、2次元CGと3次元CGの制作手法、制作に必要な基礎技術について学びます。さらに、法的保護の対象となる情報表現や作品の創作者の権利など、知的財産権について理解し、作品制作の際に配慮できるようにします。					
授業方法	講義					
到達目標	1. [知識・理解] コンピュータの特性と、CG制作のしくみが理解できる。 CG表現をとおした視覚によるコミュニケーションについて理解できる。 作品制作にあたって、配慮すべき知的財産権について理解できる。 (◎) 2. [思考・判断・表現] 習得した新しい技術やCG表現の特性について、的確に文章にまとめることができる。 (◎) 3. [技能] 新しいメディアや技術に関心を持ち、視覚表現の提案ができる。 (△) 4. [関心・意欲・態度] 課題について自己の主張を文章上で表すことができる。 (△)					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	筆記試験	60	-	-	-	60
	レポート	-	25	5	-	30
	日報	-	-	-	5	5
	受講態度	-	-	-	5	5
	合計	60	25	5	10	100
成績評価と割合	筆記試験(定期試験・小テスト) 60%、レポート 30%、日報 5%、受講態度 5%の合計100%で評価します。					
テキスト	『入門CGデザイン』CG-ARTS協会(売店で購入してください)					
参考書・教材	必要な資料は授業で配布します。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	CG制作に必要となる基礎知識(デジタル技術の基礎、デジタルデータの特性) CGの歴史 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(3h)					
2	CGの産業応用・ワークフロー・形と色の基礎特性(デッサン、色と動き、文字) 課題：レポート課題1 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(3h)					
3	2次元CGと写真撮影(2次元CG画素の基礎：デジタル画像の基礎)(小テスト1) [課題]学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(3h)					
4	2次元CGと写真撮影(2次元CG画素の基礎：ラスタ形式とベクタ形式) [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(3h)					
5	2次元CGと写真撮影(写真撮影とレタッチ：写真のレタッチ) 課題：レポート課題2 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(3h)					
6	2次元CGと写真撮影(写真撮影とレタッチ：写真のレタッチ) [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(3h)					
7	3DCGの制作フロー(モデリング)(小テスト2) [課題]学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(3h)					
8	3DCGの制作フロー(マテリアル) 課題：レポート課題3 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(3h)					
9	3DCGの制作フロー(アニメーション) [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(3h)					
10	3DCGの制作フロー(カメラワーク・ライティング) [課題]学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(3h)					
11	3DCGの制作フロー(レンダリング・コンポジット・編集) 課題：レポート課題4 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(3h)					
12	技術の基礎(ハードウェアとソフトウェア、デジタルの基礎)(小テスト3) [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(3h)					
13	知的財産権についてCG概論のまとめ(質疑応答、補足解説) [課題]学んだ内容を復習し、レポートにまとめる。(3h)					
14	模擬テスト・解説(2次元CGと写真撮影/3DCGの制作フロー) [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(3h)					
15	模擬テスト・解説(3DCGの制作フロー/技術の基礎/知的財産権) [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(3h)					
時間外での学習	CGに関する専門用語や毎時の授業内容を復習し、理解を深めてください。					
受講学生へのメッセージ	日ごろよりCGに関心を持ち、その表現技法と授業内容を結びつけて理解してください。 学習の成果として、CGクリエイター検定の受験をめざしてください。 質問がある場合は、黒田研究室まで聞きに来てください。 尚、オフィスアワーは毎週火曜日の16:20から17:30です。					

デジタルデザイン		デザイン美術学科		1年前期		
		2単位		演習	60時間	
[教員]：村田 仁						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	いまやデザイン業界では必須アプリケーションとなっている「Adobe Illustrator」というプロソフトの操作方法を学び、様々なデザインを制作する。デジタルツールの特性を理解し、将来の仕事に結びつく能力を得ることを目的とする。					
授業方法	演習形式。制作中は個別指導を主として行います。					
到達目標	1. [知識・理解] Adobe Illustratorを用いて様々な表現を行い、適正に出力することができる。(○) 2. [思考・判断・表現] 学んだスキルを表現に活かすことができる。(○) 3. [技能] 表現したい内容に応じて、Adobe Illustratorのなかで最適な機能を選ぶことができる。(◎) 4. [関心・意欲・態度] 何度も繰り返して操作をすることで Adobe Illustrator のポテンシャルを引き出すことができる。ショートカットキーの活用など、生産性を高める方法を常に探求する姿勢が望ましい。(△)					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	作品評価	10	10	50	-	70
	制作姿勢	10	10	-	10	30
	合計	20	20	50	10	100
成績評価と割合	作品評価 70%、制作姿勢 30% の合計100%で評価します。					
テキスト	なし					
参考書・教材	なし					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	ツール説明、基本図形の作成とペンツールの練習 「線と塗り」 [準備・課題]学んだ内容の復習 (2h)					
2	パスを使ってオブジェクトを自在に描くための練習 「イラストの作成」 [準備・課題]学んだ内容の復習 (3~5h)					
3	オブジェクトの整列、パスファインダーでオブジェクトを作る 「ピクトグラフ」 [準備・課題]学んだ内容の復習 (3~5h)					
4	線種、パスの変形を理解する 線のバリエーションを理解し、使いこなす 「線種とパスの変形」 [準備・課題]学んだ内容の復習 (3~5h)					
5	塗りを理解する 塗りのバリエーションを理解する 「イラスト作成」 [準備・課題]学んだ内容の復習 (3~5h)					
6	応用Ⅰ(1)「顔イラスト」 写真をトレースして、パスを作成する [準備・課題]学んだ内容の復習 (3~5h)					
7	応用Ⅰ(2)「顔イラスト」 パスの編集作業をする [準備・課題]学んだ内容の復習 (3~5h)					
8	応用Ⅰ(3)「顔イラスト」 オブジェクトを塗りつぶし、顔イラストの完成を目指す [準備・課題]学んだ内容の復習 (3~5h)					
9	文字の入力と編集のテクニックを学ぶ [準備・課題]学んだ内容の復習 (3~5h)					
10	応用Ⅱ(1)「カレンダー制作」 ここまでに学んだテクニックを活かしてオリジナルカレンダーを制作する アイデアスケッチを作成する [準備・課題]学んだ内容の復習とアイデア出し (3~5h)					
11	応用Ⅱ(2)「カレンダー制作」 アイデアスケッチのチェックを通った人から本制作に入る [準備・課題]学んだ内容の復習と市場リサーチ (3~5h)					
12	応用Ⅱ(3)「カレンダー制作」 完成を目指して制作 [準備・課題]学んだ内容の復習と市場リサーチ (3~5h)					
13	応用Ⅲ(1)「グリーティングカード作成」 ここまで学んだテクニックを活かしてグリーティングカードを制作する [準備・課題]学んだ内容の復習とアイデア出し (3~5h)					
14	応用Ⅲ(2)「グリーティングカード作成」 アイデアスケッチのチェックを通った人から本制作に入る [準備・課題]学んだ内容の復習と市場リサーチ (3~5h)					
15	応用Ⅲ(3)「グリーティングカード作成」 完成を目指して制作 [準備・課題]学んだ内容の復習とデザインのブラッシュアップ (3~5h)					
時間外での学習	積極的にIllustratorに触れる機会を作ってください。授業で学んだテクニックを繰り返し練習し、習得しましょう。					
受講学生へのメッセージ	基礎の授業なので、遅刻、欠席は必要な技術が学べない上に、課題の提出ができなくなります。Illustratorの操作は、今後いろんな場面で必要となります。オフィスアワーは講義後に教室にて行います。					

CG基礎		デザイン美術学科		1年前期		
		2単位		演習	60時間	
[教員]：倉知 亜有						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	画像処理ソフトPhotoshopの基本的な使い方を学びます。重要な基本的機能に的を絞り、写真加工、合成、イラストの制作等の課題を通して使い方を覚えていきます。					
授業方法	演習を中心にして、Photoshopの基本的な使い方を身につけていきます。					
到達目標	1. [知識・理解] Photoshopの基本的な機能を覚え理解することができる。(◎) 2. [思考・判断・表現] イメージした作品に応じた機能を判断し、表現を考えることができる。(△) 3. [技能] Photoshopの機能を習得し、使いこなすことができる。(○) 4. [関心・意欲・態度] 学習内容に興味関心を持ち、意欲的に取り組むことができる。(◎)					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	課題	20	-	10	-	30
	試験	20	10	10	-	40
	受講態度	-	-	-	30	30
	合計	40	10	20	30	100
成績評価と割合	課題 30%、試験 40%、受講態度 30% の合計100%で評価します。					
テキスト	ありません。					
参考書・教材	ありません。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	Photoshopの基本操作 [準備・課題]授業内容の復習 (3h)					
2	選択範囲の作成とレイヤー機能 [準備・課題]授業内容の復習 (3h)					
3	着色の基礎 描画モード・ペイントの基本ツール [準備・課題]授業内容の復習 (3h)					
4	課題：デジタルデッサン 写真を基にペイントツールを使ってデッサン [準備・課題]授業内容の復習 (3h)					
5	課題：デジタルデッサン続き モノクロで完成 [準備・課題]授業内容の復習 (3h)					
6	課題：デジタルデッサン続き 着色と仕上げ 完成・提出 [準備・課題]授業内容の復習 (3h)					
7	文字入力・変形 [準備・課題]授業内容の復習 (3h)					
8	色の調整・レタッチ [準備・課題]授業内容の復習 (3h)					
9	ペンツール・パスの練習 [準備・課題]授業内容の復習 (3h)					
10	マスクの作成 [準備・課題]授業内容の復習 (3h)					
11	課題：写真のコラージュ・CDジャケットの作成 作品のテーマ、イメージを考えて計画する [準備・課題]授業内容の復習 (3h)					
12	課題：写真のコラージュ・CDジャケットの作成 コラージュの素材集め [準備・課題]授業内容の復習 (3h)					
13	課題：写真のコラージュ・CDジャケットの作成 写真のキリヌキ [準備・課題]授業内容の復習 (3h)					
14	課題：写真のコラージュ・CDジャケットの作成 レイアウト、加工、文字入力 [準備・課題]授業内容の復習 (3h)					
15	課題：写真のコラージュ・CDジャケットの作成 仕上げ、プリント [準備・課題]授業内容の復習 (3h)					
時間外での学習	覚えた操作を繰り返し練習しましょう。必要なことは各自ノートをとって復習してください。					
受講学生へのメッセージ	基礎の授業なので、遅刻・欠席は厳禁です。Photoshopは今後よく使うのでしっかり覚えましょう。オフィスアワーは授業後に教室で30分程度です。					

メディアリテラシー		デザイン美術学科		1年後期		
		2単位		演習	60時間	
[教員]：黒田 皇						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	メディアリテラシーとは、ネット、テレビ、出版物などのメディアが伝える価値観等をそのまま受け入れるのではなく、主体的に解釈する力を示します。この授業では、メディアで扱われる写真表現、映像表現、3DCG表現の特性を制作を通じて理解し、リテラシー能力育成の一助を目指します。					
授業方法	演習					
到達目標	1. [知識・理解] 写真撮影とレタッチ、映像撮影と編集、アニメーション制作、3DCG制作において、工程と基礎知識について理解する。(◎) 2. [思考・判断・表現] 写真、映像、アニメーション、3DCGそれぞれの特性を理解し、表現を工夫することができる。(◎) 3. [技能] 写真、映像、アニメーション、3DCGにおいて必要なソフトの基本操作が適切に行える。(△) 4. [関心・意欲・態度] 制作時は、常に探究心を持ち、集中して取り組むことができる。(△)					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	作品	20	20	10	-	50
	レポート	30	10	-	-	40
	受講態度	-	-	-	10	10
	合計	50	30	10	10	100
成績評価と割合	作品 50%、レポート 40%、受講態度 10% の合計100%で評価します。					
テキスト	ありません。					
参考書・教材	必要な資料は授業で配布します。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	写真撮影とレタッチ① 撮影基礎 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
2	写真撮影とレタッチ② レタッチ基礎 ヒストグラム・トーンカーブ [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
3	写真撮影とレタッチ③ レタッチ基礎 画像合成・フィルタ処理 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
4	映像撮影と編集① 撮影基礎 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
5	映像撮影と編集① 編集基礎 基本操作 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
6	映像撮影と編集① 編集基礎 エフェクト・オーバーレイ [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
7	映像撮影と編集① 編集基礎 テキスト編集 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
8	映像撮影と編集① 編集基礎 オーディオ編集・レンダリング [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
9	アニメーション演習 シナリオ・絵コンテ [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
10	アニメーション演習 背景・レイアウト [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
11	アニメーション演習 原画・動画 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
12	アニメーション演習 色トレース線・彩色 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
13	3DCG モデリングからレンダリングまで [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
14	3DCG モデリング基礎 基本形状と背景 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
15	3DCG マテリアル基礎 表面材質 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1-3h)					
時間外での学習	まずは、写真、映像、アニメーション、3DCGの制作を体験して、それぞれの表現特性について考えてみましょう。メディアの特性を理解し、情報の読み解き及び表現・発信についてスキルアップを目指し、メディアのあり方を考えてみましょう。					
受講学生へのメッセージ	普段から、メディア表現の様々な特徴を観察するよう心がけてください。質問がある場合は、黒田研究室まで聞きに来てください。尚、オフィスアワーは毎週火曜日の16：20から17：30です。					

DTP基礎		デザイン美術学科		1年後期		
		2単位		演習	60時間	
[教員]: ヤマシタ ヒトシ						
[関連する資格・履修制限等]:						
授業内容	グラフィックデザイナーを目指す上で重要な『伝わるデザイン』を意識する要点を学びながら印刷広告を中心にパッケージやWeb広告のデザインも制作していきます。また二大グラフィックソフトのIllustratorとPhotoshopのより実践的な使い方を学びいかにアイデアを出す時間を確保しデータにする時間を削る事の大切さを理解していきます。					
授業方法	知識を得るための講義と技術を身につけるための実践を織り交ぜて行います。					
到達目標	1. [知識・理解] 広告をデザインする上での原則を理解する。 (○) 2. [思考・判断・表現] 『伝わるデザイン』を意識したデザインを冷静な自己評価を維持しながら行う。 (◎) 3. [技能] 正確でムダの無い操作とスピードを兼ね備えたスキルの向上。 (◎) 4. [関心・意欲・態度] 課題目標を通過点とし、失敗を恐れず先を目指したブラッシュアップを続ける。 (○)					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	授業内課題	10	10	10	6	36
	作品評価	10	20	20	8	58
	制作意欲・授業態度	-	-	-	6	6
	合計	20	30	30	20	100
成績評価と割合	授業内課題 36%、作品評価 58%、制作意欲・授業態度 6% の合計100%で評価する。欠席は減点とする。3分の2以上の出席、授業内課題と作品提出を単位認定の最低条件とする。					
テキスト	なし					
参考書・教材	参考となるWebサイトや教材は授業内にて随時配布します。 ※授業にはデータを持ち帰る事が出来るよう常にデータストレージの用意をしてください。 (USBメモリスティック、Dropboxなど) [使用ソフト]Adobe Photoshop、Illustrator(習熟度に応じて使用ソフトが追加になる場合があります)					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	DTP基礎-1-/モノトーンデザイン練習 [準備]GmailやYahooメールなどのブラウザやスマホで確認出来るメールアドレス(今後各種Webサービスを使用するために用意しておいてください) [課題]デザインのワークフロー(1h)、印刷データ制作の基礎(0.5h)、レイアウトデータ作成練習(1.5h)					
2	DTP基礎-2-/モノトーンフォトのレタッチ ※カッターナイフ、定規、カッターマットを持参すること [課題]画像データの準備(1h)、色調補正の実践(1.5h)、画像の配置と出力(0.5h)					
3	DTP基礎-3-/フルカラーデザイン練習 [課題]色の設定とプロファイル(1h)、フルカラーフォトの色調補正(1h)、パッケージテンプレートデータ作成練習(1h)					
4	DTP基礎-4-/パッケージデザイン練習 [課題]パッケージデザイン練習(2h)、パッケージ組み立て(1h)					
5	DTP基礎-5-/特色デザイン練習 [課題]特色の基礎知識(0.5h)、特色フォト制作(1h)、特色データ制作(1.5h)					
6	DTP基礎-6-/特色デザイン練習 [課題]特色データ制作(1.5h)、特殊印刷・加工(1.5h)					
7	Web広告デザイン実践-1-/Web広告デザイン練習 [課題]印刷とWebで異なる部分(1h)、Web広告の規格サイズ(0.5h)、Web広告デザイン練習(1.5h)					
8	DTP基礎-7-/ブックデザイン練習 [課題]ブックデザインの基礎(1h)、データ制作の手順(1h)、ブックデータ制作(1h)					
9	DTP実践-1-/CI・VI企画 [課題]CI・VIとは(0.5h)、企画書制作の手順(1.5h)、企画書制作(1h)					
10	DTP実践-2-/CI・VI企画 [準備]企画書(2h) [課題]企画書チェック(0.5h)、企画書ブラッシュアップ(1.5h)、ロゴデザインスケッチ(1h)					
11	DTP実践-3-/CI・VI企画 [準備]ロゴデザインスケッチ(2h) [課題]ロゴデザインチェック(0.5h)、ロゴレースの手順(2h)、ロゴレース(0.5h)					
12	DTP実践-4-/CI・VI企画 [準備]ロゴレースデータ(2h) [課題]ロゴレースデータチェック(0.5h)、ウェアデータのテンプレート作成(1.5h)、ウェアデータ制作(0.5h)					
13	TP実践-5-/CI・VI企画 [準備]ウェアデータ(1h) [課題]ウェアデータチェック(0.5h)、ウェアデータのブラッシュアップ(1.5h)、印刷データ制作(1h)					
14	DTP実践-6-/CI・VI企画 [準備]印刷データ(1h) [課題]印刷データ制作(3h)					
15	DTP実践-7-/CI・VI企画 [準備]印刷データ(1h) [課題]印刷データチェック(0.5h)、デザインプレゼンテーション(2h)、自己採点&投票(0.5h)					
時間外での学習	◎coliss、Photoshop VIP、DTP Transitといった業界情報サイトの活用 ◎DTPの勉強部屋のような勉強会イベントへの参加 ◎積極的な自主制作作品					
受講学生へのメッセージ	DTPのスキルはグラフィックデザイン業界への就職に必要な不可欠。また授業で行う制作物は現場での制作物に比べたらごく一部です。多岐にわたる制作経験が求められますのでポートフォリオの中は偏りがなくどれだけの経験値があるかを示せるようにしていきましょう。オフィスアワーは始業前或いは授業後に教室にて30分程度となりますが、必要に応じて他の時間も検討しますので相談してください。					

デザイン基礎		デザイン美術学科		1年前期		
		2単位		演習	60時間	
[教員]：黒田 皇						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	デザインをする為の基礎を作ることを目的とし、基本となる色や形への理解・認識を深め、平面構成による色彩感覚や、立体構成による空間認識力を養う。 実際グラフィックデザインの仕事現場では、現在はデジタルでの平面作業が主流ですが、発想力や色の仕組みなどの根本的なところは、自分の手で体験することでしか気づけないことも多いため、この授業では自分の手を使ったアナログでデザインを試みます。					
授業方法	演習					
到達目標	1. [知識・理解] デザインに対する理解と意識の向上(○) 2. [思考・判断・表現] 色彩感覚や、構成力の表現技術向上(○) 3. [技能] 創造力、構成力の表現技術向上(◎) 4. [関心・意欲・態度] 主体性を持ち、集中して取り組む(○)					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	作品評価	20	10	40	-	70
	制作姿勢	-	10	-	20	30
	合計	20	20	40	20	100
成績評価と割合	作品評価 70%、制作姿勢 30% の合計100%で評価します。					
テキスト	ありません。					
参考書・教材	必要な資料は授業で配布します。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	デザイン表現のトレーニング [準備・課題]学んだ内容の復習と資料収集 (3h)					
2	用具の使い方「筆の用法、アクリル絵の具の使い方・混色方法」 色彩基礎Ⅰ 「平面構成ー12色相環」鉛筆、コンパス、定規を使用し下描きをする [準備・課題]学んだ内容の復習と資料収集 (3~5h)					
3	色彩基礎Ⅰ 「平面構成ー12色相環」 第2回で作画した下描きにアクリルガッシュで12色相環になるよう彩色する。 [準備・課題]学んだ内容の復習と資料収集 (3~5h)					
4	色彩基礎Ⅱ 「平面基礎ー明度・彩度・色相への理解」 アイデア出し、イメージスケッチ、色彩計画をしチェックを通った人から本制作に入る。 [準備・課題]学んだ内容の復習と資料収集 (3h)					
5	色彩基礎Ⅱ 「平面基礎ー明度・彩度・色相への理解」 第4回の色彩計画をもとにトータルカラーを使用し本制作をすすめる。 [準備・課題]学んだ内容の復習と資料収集 (3~5h)					
6	色彩基礎Ⅱ 「平面基礎ー明度・彩度・色相への理解」本制作をすすめる、完成を目指す。 [準備・課題]学んだ内容の復習と資料収集 (3~5h)					
7	立体基礎 「ケント紙を使った立体構成」 アイデアスケッチ、試作をし、チェックを通った人から本制作に入る。 [準備・課題]学んだ内容の復習と資料収集 (3~5h)					
8	立体基礎 「ケント紙を使った立体構成」本制作をすすめる、完成を目指す。 [準備・課題]学んだ内容の復習と資料収集 (3~5h)					
9	タイポグラフィ(ゴシック体・明朝体)それぞれの文字の特徴や使用例をもとに描き方を学ぶ。 [準備・課題]学んだ内容の復習と資料収集 (3~5h)					
10	色彩応用Ⅰ 「平面構成(アクリルガッシュ)ー文字」アイデアスケッチ、色彩計画をする。 [準備・課題]学んだ内容の復習と資料収集 (3~5h)					
11	色彩応用Ⅰ 「平面構成(アクリルガッシュ)ー文字」 アイデアスケッチ、色彩計画のチェックが通った人から本制作に入る。 [準備・課題]学んだ内容の復習と資料収集 (3~5h)					
12	色彩応用Ⅰ 「平面構成(アクリルガッシュ)ー文字」本制作の彩色をすすめる、完成を目指す。 [準備・課題]学んだ内容の復習と資料収集 (3~5h)					
13	色彩応用Ⅱ 「平面構成(アクリルガッシュ)ーイメージ構成」アイデアスケッチ、色彩計画をする。 [準備・課題]学んだ内容の復習と資料収集 (3~5h)					
14	色彩応用Ⅱ 「平面構成(アクリルガッシュ)ーイメージ構成」 アイデアスケッチ、色彩計画のチェックが通った人から本制作に入る [準備・課題]学んだ内容の復習と資料収集 (3~5h)					
15	色彩応用Ⅱ 「平面構成(アクリルガッシュ)ーイメージ構成」本制作の彩色をすすめる、完成を目指す。 [準備・課題]学んだ内容の復習と資料収集 (3~5h)					
時間外での学習	課題数は比較的多いかもかもしれません。授業内で出来ない場合は課外での制作も必要です。課題の提出期日に自分が納得した作品を出せるように制作していきましょう。					
受講学生へのメッセージ	デザインに関わる様々な視点を持ち、主観と客観の統合を意識して、心地よいものを体感してみましよう。質問がある場合は、黒田研究室まで聞きに来てください。 尚、オフィスアワーは毎週火曜日の16:20から17:30です。					

イラストレーション		デザイン美術学科		1年後期		
		2単位		演習	60時間	
[教員]：伊藤 崇人						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	イラストレーション制作にはまずは柔軟な発想力の強化を図り、それを形としていくデッサン力の強化することにより幅広いアイデアと表現が具現化されてきます。アナログ制作を中心とした作業学習を通して常に基本を大切にしながら全く違う角度からの発想を提案できる人材を育成したいと思います。					
授業方法	アナログ実技学習を中心にを行います。特にアイデアの段階のラフ案と学生たちのディスカッションを大切に学習を進めます。					
到達目標	1. [知識・理解] アナログのイラストレーション制作の方法と緊張感の向上。(△) 2. [思考・判断・表現] 体で感じイメージしたものを理解構築した物を客観的に表現する。(◎) 3. [技能] イメージしたものをスケッチから完成作品に出来ます。(◎) 4. [関心・意欲・態度] 社会の中での商業美術として大切に物をとらえ表現することが出来ます。(◎)					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	実技	10	10	10	10	40
	発表・作品の評価	-	10	20	10	40
	受講態度	-	10	-	10	20
	合計	10	30	30	30	100
成績評価と割合	実技 40%、発表・作品評価 40%、受講態度 20% の合計100%で評価します。					
テキスト	特になし。					
参考書・教材	特になし。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	自己紹介イラストレーション イラストレーションの必要性 アイキャッチ的な要素、図解、挿絵 描くための資料収集必要性 学生自己紹介 自画像イラストレーション制作 学生自己紹介イラスト制作 自分表現＜自分自身を知ってもらう＞ [課題] イラスト自己でアピール(1~2h)					
2	簡単デッサンと見た物を正確にとらえる練習＜動物、人物＞ ラフ案制作 [準備] デッサン練習 ＜簡単デッサン(1~2h)＞					
3	前回の＜動物・人物＞デッサンからデフォルメ 自分流の発想を加える [課題] ものの形を理解して正確に描く中から特徴を探し出す＜デッサン(1~2h)＞					
4	前回分に着色して小作品として仕上げる＜作品1＞ [課題] デフォルメ自分流の発想 ＜デッサン＞公募展募集の発表と公募展各自テーマを考える(1~2h)					
5	前回のデフォルメして完成された小作品の研究会 エアブラシ 使い方と練習 練習用パネル1枚2,000円 [課題] エアブラシ技法 ＜公募展テーマを考える、資料集め、ラフ案制作(1~2h)＞					
6	公募展にむけて作品制作 新たな発想を生み出す ラフ案発表 テーマに沿ったイラスト制作キャンバスB2orB3以上＜公募イラスト製作＞ [課題] 公募展作品制作(1~3h)					
7	公募展にむけて学んだ作業を取り入れた作品制作＜作品2＞ [課題] 公募展作品制作 着色完成を目指す(1~5h)					
8	オファーによるイラスト＜キャラクター＞製作 自分流のイラスト＜キャラクター＞制作 ラフ案取組から版下原稿までの作成 [課題] 発想を豊かにオリジナルキャラクター(3h)					
9	前回の物を着色 完成を目指す＜作品3＞ [課題] オリジナルキャラクターの完成度を高める デッサン(1~2h)					
10	シーズンカードの製作 今までの技法オリジナルイラスト＜キャラクター＞を取り入れたものに 文字イラストを加える ターゲットを考えながらのラフ案 [課題] 学んだ内容の復習から作品制作、デッサン(1~2h)					
11	シーズンカードの制作 着色 文字イラストの作成 [課題] 学んだ内容の復習から作品制作、デッサン(1~2h)					
12	シーズンカードの制作 着色文字イラストの入れ込み完成を目指す＜作品4＞ [課題] 学んだ内容の復習から作品制作(1~3h)					
13	テーマ作品 今までの学習の 集大成を目指す テーマに基づき、言葉からアイデアスケッチ、構図の確立ラフ案制作 [課題] 言葉からのアイデアスケッチ(1~2h)					
14	テーマ作品 今までの学習の集大成を目指す アイデアスケッチから下絵作成 [課題] 作品向けの下描きから制作(1~5h)					
15	テーマ作品 今までの学習の集大成を目指す＜作品5＞ 学んだ内容の復習から作品制作完成する					
時間外での学習	簡単デッサンからデフォルメ＜変形＞させる練習。色々描いたものを変形させてみましょう。					
受講学生へのメッセージ	落書きメモ描き楽しく何でもどんどん描いてみましょう。生活の中、社会の中を違う角度から物を見つめることも大切です。 オフィスアワー：質問等は講義前後に教室で行います。					

ネーム入門		デザイン美術学科		1年前期		
		2単位		演習	60時間	
[教員]：田中 久志						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	ネームは絵コンテとも呼ばれる、マンガ原稿にかかる前の、鉛筆で描く、ストーリーをコマ割りにしたラフ案のこと。ストーリー作りからマンガ画面の構成、演出、キャラクターの立て方など、ストーリーマンガを描くのに不可欠な要素を理解、習得し、読者を引き付けることのできるストーリーマンガを作るための土台作りを行う。					
授業方法	演習					
到達目標	1. [知識・理解] 美術における理論と制作を通し、美術に対する知識と理解を有することが出来る。(○) 2. [思考・判断・表現] 制作において考え、選択し、表現することを、自己の制作の中で展開し、表現することが出来る。(◎) 3. [技能] 美術表現上、必要な技法を習得する。研究し、継続した結果、自己表現につなげることが出来る。そして、その表現を人に伝えるコミュニケーション能力がある。(◎) 4. [関心・意欲・態度] 美的なものに興味を持ち、多様なものを吸収し、選択する。又、真摯な態度で物事に当たり意欲的に研究し、表現に繋げる事が出来る。そして人との関わりの中、地域との連携、貢献を推進して行くことが出来る。(○)					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	課題提出	20	30	30	-	80
	学習意欲	-	-	-	10	10
	受講態度	-	-	-	10	10
	合計	20	30	30	20	100
成績評価と割合	課題提出(作品アイデア、構築過程、提出) 80%、学習意欲 10%、受講態度 10% の合計100%で評価します。					
テキスト	なし。					
参考書・教材	必要に応じて教員もしくは各学生が用意。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	ネーム作りの講義：キャラクターの魅力とは。 [課題]魅力あるキャラクターとはどういうものか考え、試行する。(1h)					
2	キャラクターの制作：キャラクターの全身像とプロフィールの制作。 [課題] 1週目のキャラクター作りを、更に掘り下げ、試行する。(2h)					
3	舞台設定：生み出したキャラクターを活躍させる場所を考える。 [課題]舞台設定案の見直し。(1h)					
4	プロット(あらすじ)制作Ⅰ：5w1h。イメージを具現化していく。 [課題]イメージの見直し。(2h)					
5	プロット(あらすじ)制作Ⅱ：プロット提出。 [課題]より良いものにするため、さらに見直し、修正していく。(2h)					
6	主人公以外の主要キャラクター作り：各キャラクターの全身像とプロフィールと性格付け。 [課題]プロットを引き立てるための、キャラクターの見直し、修正。(2h)					
7	第7回：シナリオ制作Ⅰ：場面とセリフを書き起こしていく。 [課題]ページ配分を考え、見直し、修正する。(2h)					
8	シナリオ制作Ⅱ：クライマックス作り。 [課題]クライマックスの盛り上げに、特に留意。見直しと修正。(2h)					
9	ネーム制作Ⅰ：序盤。魅力的なイントロ、読者を引き付けるための構図、演出など。 [課題]上記ポイントの見直し、修正。(2h)					
10	ネーム制作Ⅱ：中盤。テンポに留意。 [課題]テンポよく、よどみなく読み進められるか。見直しと修正。(2h)					
11	ネーム制作Ⅲ：後半。クライマックス作り。 [課題]キャラクターの表情、動作、構図など、最重要シーンである事を意識して見直し、修正する。(2h)					
12	ネーム制作Ⅳ：ネームのチェック。 [課題]より読みやすく魅力あるストーリーとなるよう、全体を見直し、修正する。(4h)					
13	ネーム制作Ⅴ：展開、構成、構図、演出、細部のチェック。 [課題]キャラクターの魅力とストーリーの良さを十分に引き出せているか、見直し、修正する。(2h)					
14	ネーム制作Ⅵ：チェック箇所の修正。 [課題]流れはスムーズか、何度でも通読して見直し、修正する。(2h)					
15	ネーム制作Ⅶ：最終チェック。 [課題]授業全体の理解とまとめ。(2h)					
時間外での学習	マンガはもちろんだが、小説、映画、ストーリー作りの参考となる物語を、できる限り見聞する。					
受講学生へのメッセージ	マンガは表現手段です。ネタがなければ何も表現することはできません。常にアンテナを張り、ネタを探す努力を怠らないこと。 オフィスアワー：木曜日16時00分～18時					

マンガ学		デザイン美術学科		1年後期		
		2単位		講義	30時間	
[教員]: 檀 朋美						
[関連する資格・履修制限等]:						
授業内容	マンガに類似した表現は、実は世界中に存在する。しかし何故、今の日本のマンガがグローバルに展開しているのか。その問いに答えるため、現在のマンガ文化を歴史・変遷・社会・産業・市場などの視点から多面的に考察する。					
授業方法	基本的には講義形式でおこなう。毎回必ず、コメントシートに授業内容へ自分なりの考えや質問を提出する。回によっては、ディスカッションも実施する。					
到達目標	1. [知識・理解] 社会における「マンガ」のあり方を多面的に理解することができる。(◎) 2. [思考・判断・表現] 授業から得た知識によって、レポートやコメントシートで、自分の考えを伝えることができると同時に、柔軟な思考力を身につけることができる。(◎) 3. [技能] マンガの歴史的背景や現在の社会的受容のあり方を理解することで、自らの表現活動に繋げることができる。(○) 4. [関心・意欲・態度] 授業を通して、自分の考えを具体的・論理的に発信し、問題意識を身につけることができる。(○)					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	期末レポート	25	15	10	-	50
	コメントシート	-	10	5	5	20
	ディスカッション	10	5	5	-	20
	受講態度	-	-	-	10	10
	合計	35	30	20	15	100
成績評価と割合	期末レポート 50%、コメントシート 20%、ディスカッション 20%、受講態度 10% の合計100%で評価する。欠席は減点し、3分の1以上欠席した学生に単位を与えない。					
テキスト	なし					
参考書・教材	必要な資料は適宜配布する。 参考資料: 竹内オサム・西原麻里 編著『マンガ文化 55のキーワード』ミネルヴァ書房、2016年					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	授業のねらいと進め方 [準備・課題] 「マンガについて知っていること、知りたいこと」を自分なりに考えをまとめておく(2h)					
2	マンガの表現・名称の歴史と変遷 [準備・課題] 学習した内容の復習(1h)					
3	手塚治虫の登場とその存在意義 [準備・課題] 配布したテキストの熟読と疑問点の整理(1.5h) 学習した内容の復習(0.5h)					
4	劇画と少年誌の誕生・発展・ジャンルの多様化 [準備・課題] 配布したテキストの熟読と疑問点の整理(1.5h) 学習した内容の復習(0.5h)					
5	少女マンガの成立とその背景 [準備・課題] 配布したテキストの熟読と疑問点の整理(1.5h) 学習した内容の復習(0.5h)					
6	少女マンガの隆盛と表現 [準備・課題] 配布したテキストの熟読と疑問点の整理(1.5h) 学習した内容の復習(0.5h)					
7	少年愛、BL文化の誕生と発展 [準備・課題] 配布したテキストの熟読と疑問点の整理(1.5h) 学習した内容の復習(0.5h)					
8	マンガの流通と産業 製作システムと著作権 [準備・課題] 配布したテキストの熟読と疑問点の整理(1.5h) 学習した内容の復習(0.5h)					
9	マンガで描かれるテーマの多様化と社会現象/ディスカッション [準備・課題] ここでまで学習してきた内容において、異議やさらなる疑問の整理(1.5h) 配布したテキストの熟読と疑問点の整理(1.5h)					
10	マンガ同人誌やオタク、マンガを取り巻く社会の変化/ディスカッション [準備・課題] ここでまで学習してきた内容において、異議やさらなる疑問の整理(1.5h) 配布したテキストの熟読と疑問点の整理(1.5h)					
11	マンガを取り巻く社会的問題、表現規制問題 [準備・課題] 配布したテキストの熟読と疑問点の整理(1.5h) 学習した内容の復習(0.5h)					
12	マンガとグローバリゼーション 海外と日本のマンガ文化の比較 [準備・課題] 配布したテキストの熟読と疑問点の整理(1.5h) 学習した内容の復習(0.5h)					
13	エッセイや学習マンガからみるマンガ表現の可能性、多様なジャンルの横断 [準備・課題] 配布したテキストの熟読と疑問点の整理(1.5h) 学習した内容の復習(0.5h)					
14	メディアとマンガ マンガと音楽、ゲーム、そしてインターネット [準備・課題] 配布したテキストの熟読と疑問点の整理(1.5h) 学習した内容の復習(0.5h)					
15	まとめとディスカッション [準備・課題] ここでまで学習してきた内容において、異議やさらなる疑問の整理(3h)					
時間外での学習	授業への参加・復習を通じて、マンガの技術の習得やマンガを楽しむことと同時に、それ以外の多面的視点を自覚的に意識し、マンガ創作に実践に応用する。					
受講学生へのメッセージ	身近な存在であるマンガについて、その歴史や変遷、受容のされ方を理解し、何故そうなったのか、どうして現在こうなのか、自分なりに考え、それをまとめる力を養って下さい。考えるだけでなく、それを言葉にして発信することを経験し、今後の人生に役立てて下さい。オフィスアワーは非常勤講師控室で各回授業終了直後から18:00までです。					

コミックイラストレーション基礎		デザイン美術学科		1年後期		
		2単位		演習	60時間	
[教員]：伊豫 治好						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	本講義では皆さんそれぞれが「絵の指針」を決める為の「知識・ワークフロー」の確認・修正、そして「理論・ワークフローの基礎」を固める事を目的とします。一枚絵を描き上げる為の知識・ワークフロー・ツールの使用方、場合によってはアナログ作業等、必要な事を吸収してください。					
授業方法	課題制作					
到達目標	1. [知識・理解] コミックイラストを描く為の基礎知識を理解する。(◎) 2. [思考・判断・表現] 学んだ理論・ワークフローを自分の絵に転用する為の自己分析ができる。(○) 3. [技能] 学んだ理論・ワークフローを頭で理解するだけでなく「使いこなす」事ができる。(○) 4. [関心・意欲・態度] 1～3を達成する為、講義内・自宅において積極的に技術等の向上を図ることができる。(◎)					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	課題提出	15	5	10	5	35
	課題進行度	5	5	-	5	15
	作品評価	10	10	5	10	35
	受講態度	-	-	-	15	15
	合計	30	20	15	35	100
成績評価と割合	課題提出 35%、課題進行度 15%、作品評価 35%、受講態度 15% の合計100%で評価します。					
テキスト	ありません。					
参考書・教材	CLIP STUDIO PAINT Pro その他必要な書類は配布します。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	自由課題 基礎理論・ワークフローの確認Ⅰ [準備・課題] 講義で学んだ事のフィードバック (3～6h)					
2	自由課題 基礎理論・ワークフローの確認Ⅱ(解説) [準備・課題] 講義で学んだ事のフィードバック (3～6h)					
3	人物・背景の基礎知識と実践(パースとアイレベル)Ⅰ [準備・課題] 講義で学んだ事の整理・フィードバック (3～6h)					
4	人物・背景の基礎知識と実践Ⅱ(各種パース) [準備・課題] 講義で学んだ事の整理・フィードバック (3～6h)					
5	人物・背景の基礎知識と実践Ⅲ [準備・課題] 課題制作の自主進行 (3～6h)					
6	立体の把握Ⅰ(影の入れ方・単体) [準備・課題] 講義で学んだ事のフィードバック (3～6h)					
7	立体の把握Ⅱ(人物実践) [準備・課題] 講義で学んだ事のフィードバック (3～6h)					
8	立体の把握Ⅲ(人物総合) [準備・課題] 講義で学んだ事のフィードバック (3～6h)					
9	立体の把握Ⅳ(線の強弱について・人物単体) [準備・課題] 講義で学んだ事のフィードバック (3～6h)					
10	立体の把握Ⅴ(線の強弱について・背景単体) [準備・課題] 講義で学んだ事のフィードバック (3～6h)					
11	立体の把握Ⅵ(線の強弱について・人物・背景) [準備・課題] 講義で学んだ事のフィードバック (3～6h)					
12	自由課題 (1～11回までの理論の実践・ラフ開始) [準備・課題] 課題制作の自主進行 (3～6h)					
13	自由課題 (1～11回までの理論の実践。ペン入れ・各自穴埋め開始) [準備・課題] 課題制作の自主進行 (3～6h)					
14	自由課題 (1～11回までの理論の実践。ペン入れ・彩色) [準備・課題] 課題制作の自主進行 (3～6h)					
15	自由課題 (1～11回までの理論の実践。ペン入れ・彩色・仕上げ) [準備・課題] 課題制作の自主進行 (3～6h)					
時間外での学習	全ての理論・ワークフローは反復練習によってのみ身に付きます。それを使いこなす事を目標にしてください。					
受講学生へのメッセージ	時間内に完成することが第一目標ですが、自分の中で納得のいく作品にどれだけ近づけたかも重要視します。自分の引き出しをより多くすることを大事に。オフィスアワーは伊豫研究室にて授業後です。					

マンガ基礎		デザイン美術学科		1年前期		
		2単位		演習	60時間	
[教員]：田中 久志・伊豫 治好						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	今までにマンガを描いた経験のある人、未経験の人も基礎から学んでいきます。1年後期のストーリーマンガ基礎につながっていく授業です。人物から背景の描き方、プロの作品の画面構成を学ぶところまで、ストーリーマンガを描くのに必要な画面作りのための様々な要素を習得することを目指します。					
授業方法	各週毎に作画用の課題を制作					
到達目標	1. [知識・理解] 美術における理論と制作を通し、美術に対する知識と理解を有することが出来る。(○) 2. [思考・判断・表現] 制作において考え、選択し、表現することを、自己の制作の中で展開し、表現することが出来る。(○) 3. [技能] 美術表現上、必要な技法を習得する。研究し、継続した結果、自己表現につなげることが出来る。そして、その表現を人に伝えるコミュニケーション能力がある。(◎) 4. [関心・意欲・態度] 美的なものに興味を持ち、多様なものを吸収し、選択する。又、真摯な態度で物事に当たり意欲的に研究し、表現に繋げる事が出来る。そして人と人の関わりの中、地域との連携、貢献を推進して行くことが出来る。(○)					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	作品評価	20	20	40	-	80
	学習意欲	-	-	-	10	10
	受講態度	-	-	-	10	10
	合計	20	20	40	20	100
成績評価と割合	作品評価(作品アイデア、構築過程、提出) 80%、学習意欲 10%、受講態度 10% の合計100%で評価します。					
テキスト	なし					
参考書・教材	なし					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	シラバスにそっての15週分の説明を聞いた後、1ページの自己紹介マンガを描く。 [課題]15週の手順を理解し、まとめる。(1h)					
2	人物の描き分け。男女を幼年・青年・高齢の年齢別で描く。 [課題]描き分けの要点を理解し、まとめる。(1h)					
3	人物の全身と手・足の表情を描く。 [課題]手・足の描き方の要点の理解と反復。(2h)					
4	歩く・走る・飛ぶ(跳ぶ)・投げるなど全身の大きな動作を描く。 [課題]動作の要点の理解と反復。(2h)					
5	人物のフカン・アオリの作画(変化のある構図を学ぶ)。 [課題]フカン・アオリの要点の理解と反復。(1h)					
6	パースの取り方の説明後、背景を描くための校内スケッチ。 [課題]パースの取り方の、理解と反復。(1h)					
7	6週目のスケッチを元に、人物を加えて1枚絵の下絵を描く。 [課題]下絵の修正。(2h)					
8	7週目の下絵のペン入れ。 [課題]ペン入れの完成。(2h)					
9	背景のための、校内の自然物(木・草・石・岩・水など)のスケッチ。 [課題]スケッチの修正。(1h)					
10	9週目のスケッチを元に、人物とアイディアを加えて1枚絵の下絵を描く。 [課題]下絵の修正。(1h)					
11	スケッチのペン入れ完成。 [課題]ペン入れの完成。(3h)					
12	集中線・ベタフラッシュ・カケアミ・カケナワ・点描・曲線など効果線の練習。 [課題]効果線の、要点の理解と反復。(2h)					
13	好きな作家の作品の1ページの模写の、下絵を描く。これまでの課題にあった、 [課題]年齢・表情の描き分け・効果線・構図の変化などを意識、理解する。(3h)					
14	13週目の下描きにペン入れをする。 [課題]プロの作家のペン使いを、よく観察し写し取る。(5h)					
15	14週目の続き。 [課題]仕上げまで気を抜かず。プロ作家の画面作りを理解し、写し取る。(3h)					
時間外での学習	課題は提出したら終わりではありません。指摘された点を必ず家で復習し、自分のものにしてください。					
受講学生へのメッセージ	マンガは止まっている絵を、動いているかのように読者に感じさせ、物語に引き込まなければなりません。どうすればそれが出来る絵を描けるのかを、常に意識していきましょう。 オフィスアワー：木曜日16時30分～18時00分					

ストーリーマンガ基礎		デザイン美術学科		1年後期		
		2単位		演習	60時間	
[教員]：田中 久志						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	マンガ基礎で覚えたことに、前半はさらに画面にこだわって進めていく授業です。ペンを思うように操るためのトレーニングから、画面にリアリティーを出すためのペンタッチによる質感表現、背景と人物の違和感のない組み合わせ方など、マンガを描いていく上で「苦手だけど避けては通れない」という事柄を中心に構成してあります。後半は絵に加え、ネーム入門で学んだストーリー作りの土台を生かし、マンガのオープニングで読み手を引きつける力を養います					
授業方法	演習					
到達目標	1. [知識・理解] 美術における理論と制作を通し、美術に対する知識と理解を有することが出来る。(○) 2. [思考・判断・表現] 制作において考え、選択し、表現することを、自己の制作の中で展開し、表現することが出来る。(○) 3. [技能] 美術表現上、必要な技法を習得する。研究し、継続した結果、自己表現につなげることが出来る。そして、その表現を人に伝えるコミュニケーション能力がある。(◎) 4. [関心・意欲・態度] 美的なものに興味を持ち、多様なものを吸収し、選択する。又、真摯な態度で物事に当たり意欲的に研究し、表現に繋げる事が出来る。そして人との関わりの中、地域との連携、貢献を推進して行くことが出来る。(○)					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	課題提出	20	20	40	-	80
	学習意欲	-	-	-	10	10
	受講態度	-	-	-	10	10
	合計	20	20	40	20	100
成績評価と割合	課題提出(作品アイデア・構築過程・提出) 80%、学習意欲 10%、受講態度 10% の合計100%で評価します。					
テキスト	なし					
参考書・教材	その都度、教員もしくは各学生が用意する。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	ペントレーニング1：ペンの使い方。 [課題] Gペン・丸ペンの種類の違いや、強弱のつけ方の違いによる線の変化の理解と反復。(1h)					
2	ペントレーニング2：ペンタッチによる質感の差の表現。 [課題] ペンで四角い物、丸い物を木・金属・石・ガラス製などに見えるよう描き分けの理解と反復。(1h)					
3	スクリーントーン表現：スクリーントーンの使い方。 [課題] スクリーントーンを削る、消しゴムを掛けるなどの技法の理解と反復。(1h)					
4	背景を描く1：2点透視、下絵。 [課題] 2点透視での、街並みと、人物の遠近の関係を理解し、まとめる。(1h)					
5	背景を描く2：4週目の背景に人物を描き入れ、ペンを入れる。 [課題] 背景と人物の正しい配置の理解と反復。(1h)					
6	プロット(あらすじ)の作成。 [課題] キャラクターと世界観。プロットのどこに魅力を置くのかを理解する。(2h)					
7	オープニング4ページネームの作成1 [課題] 読み手を引きつけられる始め方の理解。(2h)					
8	オープニング4ページネームの作成2 [課題] 先へ読み進めたいくなる表現と構成を理解し、まとめる。(2h)					
9	下描きの制作1 [課題] コマ割り、キャラクターの表情に留意し、まとめる。(3h)					
10	下描きの制作2 [課題] 状況説明のため、要所に背景を描き入れることの重要性の理解と実践。(3h)					
11	ペン入れ(人物1) [課題] 主要キャラクターの描線を伸びやかに引くことの重要性の理解と実践。(3h)					
12	ペン入れ(人物2) [課題] 脇役の描写が甘くならないよう意識し、実践する。(3h)					
13	ペン入れ(背景1) [課題] 正しく消失点がとれているか注意し、実践する。(3h)					
14	ペン入れ(背景2) [課題] 建物等の立体感(存在感)を意識し、実践する。(3h)					
15	仕上げ：完成。提出。 [課題] ページごとのベタの量、スクリーントーンなど、画面全体のバランスの重要性を理解し、まとめる。(1h)					
時間外での学習	ペン使いは、描くことによってしか上達しません。特に1、2週目にやるペントレーニング・ペンタッチは、ここで習ったからOKではなく反復することが重要です。					
受講学生へのメッセージ	マンガは出だしが肝心。いわゆる「つかみ」です。ここが面白くなければ読んでもらえないことを強く意識し、面白い出だしとはどのようなものか、日頃から考えることです。 オフィスアワー：木曜日16時30分～18時					

似顔絵		デザイン美術学科		1年前期		
		1単位		演習	30時間	
[教員]：田中 久志						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	似顔絵が対象となる人物に「似る」とはどういうことか。写実、誇張など技法の違いではないポイントがある。そうしたポイントを習得することで、内面性までにじみ出るような似顔絵が描けるようになることを目標とする。					
授業方法	演習					
到達目標	1. [知識・理解] 美術における理論と制作を通し、美術に対する知識と理解を有することが出来る。(△) 2. [思考・判断・表現] 制作において考え、選択し、表現することを、自己の制作の中で展開し、表現することが出来る。(◎) 3. [技能] 美術表現上、必要な技法を習得する。研究し、継続した結果、自己表現につなげることが出来る。そして、その表現を人に伝えるコミュニケーション能力がある。(◎) 4. [関心・意欲・態度] 美的なものに興味を持ち、多様なものを吸収し、選択する。又、真摯な態度で物事に当たり意欲的に研究し、表現に繋げる事が出来る。そして人との関わりの中、地域との連携、貢献を推進して行くことが出来る。(○)					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	課題提出	10	30	40	-	80
	学習意欲	-	-	-	10	10
	受講態度	-	-	-	10	10
	合計	10	30	40	20	100
成績評価と割合	課題提出(作品構築過程、提出) 80%、学習意欲 10%、受講態度 10% の合計 100%で評価します。					
テキスト	なし					
参考書・教材	雑誌の切り抜き、個人所有のスナップなど人物の写真を、課題に応じ受講者あるいは教員が用意する。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	女性を描くⅠ：女性有名人の写真をもとに写実的に描く。 [課題] 顔のパーツをよく観察し、形をつかむ練習。(1h)					
2	女性を描くⅡ：女性有名人の写真をもとに写実的に描く。 [課題] パーツの配置をよく観察し、形をつかむ練習。(1h)					
3	男性を描くⅠ：男性有名人の写真をもとに写実的に描く。 [課題] 顔のパーツの、女性との違いをよく観察し、形をつかむ練習。(1h)					
4	男性を描くⅡ：男性有名人の写真をもとに写実的に描く。 [課題] 顔のパーツの配置をよく観察し、形をつかむ練習。(1h)					
5	一般の人の似顔絵を描く(写真持参)：前4回での注目ポイントをしっかり踏まえる。 [課題] ポイントを踏まえ観察し、形をつかむ練習。(1h)					
6	自画像を描く(写実)：顔のパーツのポジショニング。 [課題] 顔のパーツのポジションを、正しく置く練習。(1h)					
7	対面して描く(写実)Ⅰ：課題=線画で描く。 [課題] 鉛筆で陰影を付けない描き方の反復練習。(1h)					
8	対面して描く(写実)Ⅱ：5回目と同じ相手と交互にペン入れ、着色して完成。 [課題] 着色方法の反復練習。(1h)					
9	自画像を描く(デフォルメ)Ⅰ：誇張した自画像を描く(下描き)。 [課題] 写実とは違った、顔のパーツのポジションを意識し、反復練習。(1h)					
10	自画像を描く(デフォルメ)Ⅱ：(ペン入れ・着色)。 [課題] ペンの線、色遣いを変え、試行する。(1h)					
11	対面して描く(デフォルメ)Ⅰ：二人一組で、交互にモデルをつとめ、誇張して描く(下絵)。 [課題] 下絵の試行。(1h)					
12	対面して描く(デフォルメ)Ⅱ：一方が11回目と同じ相手を描く(ペン入れ、着色)。 [課題] ペン入れ、着色の試行。(1h)					
13	対面して描く(デフォルメ)Ⅲ：もう一方が11回目と同じ相手を描く(ペン入れ、着色)。 [課題] ペン入れ、着色の試行。(1h)					
14	お笑い芸人Ⅰ：できる限り誇張して描く。(下絵)。 [課題] 大きなパーツはより大きく。小さなパーツはできる限り小さく描くことに留意し、試行する。(1h)					
15	お笑い芸人Ⅱ：色も誇張の道具。実際の色にこだわらない(ペン入れ・着色) [課題] 似るとはどういうことか。授業全体を通しての理解とまとめ。(1h)					
時間外での学習	よく「見る」ことが「似る」ことへつながるので、日頃から人の顔、身体の表情を観察することに留意する。					
受講学生へのメッセージ	似ているとはどういうことか。表面をなぞることのみとらわれず、頭を柔らかく広い視野で対象を観ることを心がける。 オフィスアワー：木曜日16時00分～18時					

デジタルキャラクター		デザイン美術学科		1年後期		
		2単位		演習	60時間	
[教員]：川瀬 朝代						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	Photoshopの基本的な着色方法を学びながら、独自のテクニックを模索しオリジナルの作品に繋げていきます。前半ではPhotoshopの着色テクニックを習得し、後半のキャラクターデザインでは企画、デザイン力を身に付け、オリジナルイラストの制作を通してよりハイレベルな技術を習得します。					
授業方法	演習					
到達目標	1. [知識・理解] Photoshopの基本操作を習得し、そのテクニックを使いこなすことができる。(◎) 2. [思考・判断・表現] 基本的な着色法を習得し、応用する事であらゆるイラスト表現ができる。(○) 3. [技能] テクニックの習得に集中でき、繰り返し復習して体得できる。(◎) 4. [関心・意欲・態度] テーマを決め、それを他人に伝えるための的確なビジュアル、文章表現ができる。静かに集中して作業できる。(○)					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	課題	30	20	30	10	90
	受講態度	-	-	-	10	10
	合計	30	20	30	20	100
成績評価と割合	課題 90%、受講態度 10% の合計100%で評価します。					
テキスト	ありません。					
参考書・教材	必要に応じて配布します。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	Photoshopでの着色1 塗り絵の基礎 [準備・課題] 講義時間内に終わらなかった課題を制作し、次週提出する(1h)					
2	Photoshopでの着色2 スキャンと線画の抽出 [準備・課題] 講義時間内に終わらなかった課題を制作し、次週提出する(1h)					
3	Photoshopでの着色3 アニメ塗り 準備 [準備・課題] 講義時間内に終わらなかった課題を制作し、次週提出する(2h)					
4	Photoshopでの着色4 アニメ塗り 着色 [準備・課題] 講義時間内に終わらなかった課題を制作し、次週提出する(2h)					
5	キャラクター以外の描画1 パスで背景の線画を描く [準備・課題] 講義時間内に終わらなかった課題を制作し、次週提出する(2h)					
6	キャラクター以外の描画2 パスで背景の線画を描く [準備・課題] 講義時間内に終わらなかった課題を制作し、次週提出する(2h)					
7	オリジナルキャラクターデザイン1 ストーリー作成・アイディアスケッチ [準備・課題] 講義時間内に終わらなかった課題を制作し、次週提出する(3h)					
8	オリジナルキャラクターデザイン2 線画の作成 [準備・課題] 講義時間内に終わらなかった課題を制作し、次週提出する(3~6h)					
9	オリジナルキャラクターデザイン3 スキャンと線画の処理 [準備・課題] 講義時間内に終わらなかった課題を制作し、次週提出する(1~3h)					
10	オリジナルキャラクターデザイン4 着色 [準備・課題] 講義時間内に終わらなかった課題を制作し、次週提出する(3~6h)					
11	オリジナルキャラクターデザイン5 着色・仕上げ [準備・課題] 講義時間内に終わらなかった課題を制作し、次週提出する(3~6h)					
12	オリジナルイラストの作成1 線画の作成 [準備・課題] 講義時間内に終わらなかった課題を制作し、次週提出する(3h)					
13	オリジナルイラストの作成2 着色 [準備・課題] 講義時間内に終わらなかった課題を制作し、次週提出する(3~6h)					
14	オリジナルイラストの作成3 着色 [準備・課題] 講義時間内に終わらなかった課題を制作し、次週提出する(3~6h)					
15	オリジナルイラストの作成4 仕上げ [準備・課題] 講義時間内に終わらなかった課題を制作し、期限までに提出する(3h)					
時間外での学習	繰り返し操作を復習してください。予定より作品制作が遅れている場合は、必ず次週までに追いつくように時間外で制作を進めてください。[準備・課題]の時間はあくまでも目安です。講義時間内で制作が終わるよう集中して取り組んでください。					
受講学生へのメッセージ	Photoshopの基本的な操作は必須となります。受講する前に習得しておいてください。欠席をすると、それだけ制作が遅れます。普段から体調を整えることを心がけてください。オフィスアワーは授業終了後、教室にて10分程度。					

デジタルコミック		デザイン美術学科		1年前期		
		2単位		演習	60時間	
[教員]：伊豫 治好						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	近年、デジタル化の波は美術作品を含めあらゆる分野に及んでいます。マンガもその例にもれずデジタルという新しい形式で表現する作品が増えてきています。元来のアナログでの作業はコンピュータを介することで、よりスピーディーにきれいに仕上がります。本授業では、CLIP STUDIO PAINT Proを使用しプロのワークフローを学び、デジタルの時代に対応したマンガ表現の技術を習得、そこから各自応用できる講義にしたいと思っています。					
授業方法	課題制作					
到達目標	1. [知識・理解] 漫画制作に特化したデジタルツールを商業誌レベルで使いこなす為の最低限の知識・理論・ワークフローを学ぶ事ができる。(◎) 2. [思考・判断・表現] テンプレートとして学んだ理論・ワークフローを元にそれらを活用、オリジナルティを如何に出すかを追求できる。(○) 3. [技能] 脳内でイメージしたモノを如何にして効率的かつ正確に出力できるかのアプローチを各自構築する事ができる。(○) 4. [関心・意欲・態度] 商業誌レベルの漫画制作の為に必要な思考・理論・技術・ワークフローを理解することで各自の実力の底上げが出来る。(◎)					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	課題提出	15	5	10	5	35
	課題進捗度	5	5	-	5	15
	作品評価	10	10	5	10	35
	受講態度	-	-	-	15	15
	合計	30	20	15	35	100
成績評価と割合	課題提出 35%、課題進捗度 15%、作品評価35%、受講態度 15% の合計100%で評価します。					
テキスト	ありません。					
参考書・教材	CLIP STUDIO PAINT Pro その他必要な書類は配布します。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	デジタルツール使用の説明及びオリジナル絵の制作開始 [準備・課題] 講義で何を描くか絵柄のイメージをまとめておく (3~6h)					
2	基礎的な絵を描く為の理論と活用 [準備・課題] 講義で学んだ理論を自分なりの方法で体系化する (3~6h)					
3	パース基礎 理論と実践① (基礎) [準備・課題] 講義で学んだ理論を自分なりの方法で体系化する (3~6h)					
4	パース基礎 理論と実践② [準備・課題] 講義で学んだ理論・ワークフローをフィードバックする (3~6h)					
5	パース基礎 理論と実践③ (応用) [準備・課題] 講義で学んだ理論・ワークフローをフィードバックする (3~6h)					
6	1から5回までの理論とワークフローを元に決めゴマを描く① [準備・課題] 講義で学んだ理論・ワークフローをフィードバックする (3~6h)					
7	1から5回までの理論とワークフローを元に決めゴマを描く② [準備・課題] 講義で学んだ理論・ワークフローをフィードバックする (3~6h)					
8	1から5回までの理論とワークフローを元に決めゴマを描く③ [準備・課題] 講義で学んだ理論・ワークフローをフィードバックする (3~6h)					
9	前回までに描いた「決めゴマ」を「ヤマ場」にする為に前後の演出を考える&ネーム切り [準備・課題] 講義で学んだ理論・ワークフローをフィードバックする (3~6h)					
10	「決めゴマ」を「ヤマ場」にする為に前後の演出を考える&ネーム切り&作画 ① [準備・課題] 講義で学んだ理論・ワークフローをフィードバックする (3~6h)					
11	「決めゴマ」を「ヤマ場」にする為に前後の演出を考える&ネーム切り&作画 ② [準備・課題] 講義で学んだ理論・ワークフローをフィードバックする (3~6h)					
12	「決めゴマ」を「ヤマ場」にする為に前後の演出を考える&ネーム切り&作画 ③ [準備・課題] 講義で学んだ理論・ワークフローをフィードバックする (3~6h)					
13	前回までに各自に行った個別指導を反映したリメイク開始 [準備・課題] 講義で学んだ理論・ワークフローをフィードバックする (3~6h)					
14	「決めゴマ」を「ヤマ場」にする為に前後の演出を考える&ネーム切り&作画 ④ [準備・課題] 講義で学んだ理論・ワークフローをフィードバックする (3~6h)					
15	「決めゴマ」を「ヤマ場」にする為に前後の演出を考える&ネーム切り&作画 ⑤ [準備・課題] 講義で学んだ理論・ワークフローをフィードバックする (3~6h)					
時間外での学習	全ての理論・ワークフローは反復練習によってのみ身に付きます。それを使いこなす事を目標にしてください。					
受講学生へのメッセージ	時間内に完成することが第一目標ですが、自分の中で納得のいく作品にどれだけ近づけたかも重要視します。自分の引き出しをより多くすることを大事に。オフィスアワーは伊豫研究室にて授業後です。					

情報デザイン基礎		デザイン美術学科		1年前期		
		2単位		演習	60時間	
[教員]：黒田 皇						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	情報デザインの基礎知識として、ピクトグラムデザイン、デジタルフォト、アニメーションについて学びます。同時に様々な作品を鑑賞し、実際に写真撮影、アニメーションを制作し、理解を深めます。					
授業方法	演習					
到達目標	1. [知識・理解] ピクトグラムデザインの役割と効果について理解する。 写真、アニメーションの基本原理・制作工程について理解する。 (◎) 2. [思考・判断・表現] コンセプト活動の流れと役割について説明することができる。 フレーミングを理解し、様式に応じた演出、表現の工夫ができる。 (◎) 3. [技能] 画像編集ソフトの基本操作が適切にできる。 (○) 4. [関心・意欲・態度] 制作時は、常に探究心を持って、集中して取り組むことができる。 (○)					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	コンセプト活動	30	-	-	-	30
	作品	-	30	20	-	50
	受講態度	-	-	-	20	20
	合計	30	30	20	20	100
成績評価と割合	コンセプト活動 30%、作品 50%、受講態度 20% の合計100%で評価します。					
テキスト	ありません。					
参考書・教材	必要な資料は授業で配布します。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	情報デザイン概論：情報デザインについて [課題]情報デザインを学ぶ意義や今後の内容や活動について理解し、まとめる。 (1-3h)					
2	情報デザイン演習： ピクトグラムデザインⅠ [単語・文章を視覚化] 表現の基本である点・線・面について考える。 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。 (1-3h)					
3	情報デザイン演習：ピクトグラムデザインⅡ (1) [絵と言葉と図] 絵と言葉と図の関係について考える。 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。 (1-3h)					
4	情報デザイン演習：ピクトグラムデザインⅡ (2) [絵と言葉と図] 絵と言葉と図の関係について考える。 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。 (1-3h)					
5	情報デザイン演習： ピクトグラムデザインⅢ (1) [図表現 自己紹介] 図表現に内在する文法について理解する。 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。 (2-3h)					
6	情報デザイン演習： ピクトグラムデザインⅢ (2) [図表現 自己紹介] 図表現と文字表現の関係性について考える。 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。 (2-3h)					
7	デジタルフォト演習：撮影と編集について 撮影の基本とPhotoshop基本操作について理解する。 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。 (1-3h)					
8	デジタルフォト演習：ストップモーションアニメーション (1) 撮影 コンセプトワークと撮影 [課題]学んだ内容を復習し、コンセプトシートにまとめる。 (2-3h)					
9	デジタルフォト演習： ストップモーションアニメーション (2) 編集 Photoshopモーション設定を習得する。 [入力と編集] [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。 (1-3h)					
10	デジタルフォト演習： ストップモーションアニメーション (3) 編集 Photoshopモーション設定を習得する。 [編集と出力] [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。 (2-3h)					
11	アニメーション演習：動きの基本① 自然現象のアニメーション表現をする。 (1) [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。 (1-3h)					
12	アニメーション演習：動きの基本② 自然現象のアニメーション表現をする。 (2) [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。 (1-3h)					
13	アニメーション演習：動きの基本③ メタモルフォーゼ (1) 絵コンテ コンセプトワーク [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。 (1-3h)					
14	アニメーション演習： 動きの基本③ メタモルフォーゼ (2) 制作 メタモルフォーゼを用いたアニメーション表現をする。 [課題]学んだ内容を復習し、コンセプトシートにまとめる。 (2-3h)					
15	アニメーション演習： 動きの基本③メタモルフォーゼ (2) 制作 メタモルフォーゼを用いたアニメーションの完成。 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。 (2-3h)					
時間外での学習	Photoshopの基本操作を覚える必要があります。継続的な練習は、技能・技術習得に効果があります。積極的に活用してください。					
受講学生へのメッセージ	情報デザイン基礎に関わる様々な視点を持ち、情報の可視化について熟考しましょう。質問がある場合は、黒田研究室まで聞きに来てください。尚、オフィスアワーは毎週火曜日の16：20から17：30です。					

モーショングラフィックス基礎		デザイン美術学科		1年後期		
		1単位		演習	30時間	
[教員]：黒田 皇						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	モーショングラフィックスとは、映像表現の手法の一つです。従来の静止画としてのグラフィックスデザインに動きや音を加えて、映像として表現したものです。この授業では、短いアニメーション制作を通じて、動きの基礎を学び、活用シーン・制作のポイントについて学習します。					
授業方法	演習					
到達目標	1. [知識・理解] 動きの表現の基礎を理解する (○) 2. [思考・判断・表現] 動画表現において、意義ある美的表現が出来る (◎) 3. [技能] 2DCGソフトと映像編集ソフトによって、動画表現の基本操作が適切にできる (◎) 動き表現の基本、動きの演出など、描画上の基礎技能を理解した描写が出来る (◎) 4. [関心・意欲・態度] 制作時は、常に探究心を持って、集中して取り組むことができる (△)					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	作品提出	-	25	40	-	65
	レポート	15	10	-	-	25
	受講態度	-	-	-	10	10
	合計	15	35	40	10	100
成績評価と割合	作品提出 65%、レポート 25%、受講態度 10% の合計100%で評価します。					
テキスト	ありません。					
参考書・教材	必要な資料は授業で配布します。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	PhotoShop基本機能について1/2 モーショングラフィックス概論 基本演習 描画ツール① [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1h)					
2	PhotoShop基本機能について2/2 モーショングラフィックス概論 基本演習 動画設定② [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1h)					
3	つぶしとのぼしを描く 1/2 下絵・清書 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1h)					
4	つぶしとのぼしを描く 2/2 清書 作品完成 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1h)					
5	水しぶきを描く 1/2 下絵・清書 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1h)					
6	水しぶきを描く 2/2 清書・彩色 作品完成 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1h)					
7	歩きを描く 1/1 下絵・清書 作品完成 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1h)					
8	流れ背景を描く 1/1 下絵・清書 作品完成 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1h)					
9	アニメ組み 1/2 タイミング設定 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1h)					
10	アニメ組み 2/2 タイミング設定 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1h)					
11	ハンマー打ちを描く 1/1 下絵・清書 作品完成 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1h)					
12	走り→スキップ→ジャンプを描く 1/2 下絵・清書 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1h)					
13	走り→スキップ→ジャンプを描く 2/2 清書 作品完成 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1h)					
14	喜怒哀楽 ポーズを描く 1/2 下絵・清書 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1h)					
15	喜怒哀楽 ポーズを描く 2/2 清書 作品完成 [課題]学んだ内容を復習し、まとめる。(1h)					
時間外での学習	授業後の復習をし、課題の意義を深く理解してください。					
受講学生へのメッセージ	制作の目的を熟考し、クリエイターとしての心構えとスキルの習得を目指しましょう。質問がある場合は、黒田研究室まで聞きに来てください。 尚、オフィスアワーは毎週火曜日の16：20から17：30です。					

美術特講	デザイン美術学科		1～2年通年			
	1単位		演習	30時間		
[教員]：田中 久志						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	外部教育機関等との連携などにより、参加希望学生がデザイン・美術に関わる技術、技能を修得します。					
授業方法	内容により外部に出向く、あるいは本学に外部教育機関等の関係者を招き演習形式で行います。					
到達目標	1. [知識・理解] 美術における理論と制作を通し、美術に対する知識と理解を有することが出来る。(○) 2. [思考・判断・表現] 制作において考え、選択し、表現することを、自己の制作の中で展開し、表現することが出来る。(◎) 3. [技能] 美術表現上、必要な技法を習得する。研究し、継続した結果、自己表現につなげることが出来る。そして、その表現を人に伝えるコミュニケーション能力がある。(◎) 4. [関心・意欲・態度] 美的なものに興味を持ち、多様なものを吸収し、選択する。又、真摯な態度で物事に当たり意欲的に研究し、表現に繋げる事が出来る。そして人との関わりの中、地域との連携、貢献を推進して行くことが出来る。(○)					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	技術・技能の習得	10	20	30	-	60
	レポート	10	10	-	-	20
	学習意欲	-	-	-	10	10
	学習態度	-	-	-	10	10
	合計	20	30	30	20	100
成績評価と割合	技術・技能の習得 60%、レポート 20%、学習意欲 10%、学習態度 10% の合計100%で評価します。					
テキスト	なし					
参考書・教材	なし					
内容						
実施回	授業内容・目標					
	時間割内の授業とは別に、下記授業内容、授業方法により行う。 1. 企画・立案/当該講座の実現に向けて方法・手順など、具体的な計画を立てていく。 1回の講座を2時間とし、計4時間以上。 [課題]講座内容を振り返り、計画の修正、練り込み等を行う。(5h) 2. デザイン制作/具体的な完成予想図の作成。 計8時間以上。 [課題]講座内容を振り返り、予想図の修正等を行う。(5h) 3. 実制作/2のデザインを基に制作を行う。 計18時間以上。 [課題]講座内容を振り返り、レポートにまとめる。(5h) ※講座終了時にきめられた時間数を満たし、2週間以内にレポートを提出することで、1単位を取得できる。					
時間外での学習	より高い技術、技能習得のための復習。					
受講学生へのメッセージ	本特講の意義を理解し、積極的に参加してください。オフィスアワーは演習期間内に、担当教員研究室で行います。					

学外研修		デザイン美術学科		1～2年通年		
		1単位		演習	30時間	
[教員]：田中 久志						
[関連する資格・履修制限等]：						
授業内容	<p>学外で研修を行う事により、その体験・提出物で単位を与えるものとする。</p> <p>(1)【スケッチ研修】時期は春。スケッチを目的とした研修で、作品を提出後、ギャラリー展示をする。</p> <p>(2)【漫画作品持ち込み研修】時期は夏。東京の出版社に作品を持ちこみ評価を得る。後、レポート提出。</p> <p>(3)【古美術研修】時期は秋。奈良・京都の寺社・仏像等を鑑賞する。後、レポートを提出。</p> <p>* (1) (3) 其々が3分の1単位が取得できる。(2)は2日間研修に付き、3分の2単位が取得できる。</p>					
授業方法	<p>この授業は必修ではない。</p> <p>スケッチ研修は、バスで目的地に向かい、東山動物園・白川郷・伊吹山などで各自スケッチをする。漫画作品持ち込みは、各自が決めた東京の出版社に赴き、編集者に会い、直接批評を得る。秋の古美術研修は、バスで目的地に向かい、寺社・仏像・その他の古美術を見学した後、レポートを提出。</p>					
到達目標	<p>1. [知識・理解] 目的を自覚でき、文章の表現の中で工夫や努力をすることができる。(◎)</p> <p>2. [思考・判断・表現] 柔軟に、客観的に「美術」を解釈し、日常の考えや感性に活かすことができる。(○)</p> <p>3. [技能] 研修内容に応じ、適切な表現を、高い技術で行うことができる。(○)</p> <p>4. [関心・意欲・態度] 主体性を持ち、集中力を持って継続して課題に取り組める。(◎)</p>					
観点別評価		知識・理解	思考・判断・表現	技能	関心・意欲・態度	合計
	課題提出	20	20	20	-	60
	学習意欲	10	-	-	10	20
	受講態度	-	-	-	20	20
	合計	30	20	20	30	100
成績評価と割合	課題提出 60%、学習意欲 20%、受講態度 20% の合計100%で評価します。					
テキスト	なし					
参考書・教材	事前に見るもの、目的地等を知らせる。					
内容						
実施回	授業内容・目標					
1	<p>【スケッチ研修】参加数 約60名 (学生・引率教員)</p> <p>動物・自然の風景・古い街並みなどを描き、研修後スケッチ作品 (着色) を提出する。作品は校内ギャラリーで展示発表をする。</p> <p>当該場所へ出かけ、直接見て描くことで、リアルなモノの形を知り、表現の幅を広げる。移動は貸切バス。日帰り。</p> <p>[準備・課題]行き先の下調べ。スケッチに彩色。(15h)</p>					
2	<p>【漫画作品持ち込み】参加数 10名前後</p> <p>学生自身が選んだ東京の出版社に作品を持ち込み、批評を受け受賞、デビューを目指す。長く続けている研修で、何人もの学生・卒業生がデビューしている。</p> <p>宿は事前に部屋割をしておく。交通手段は学生が各自考えること。</p> <p>東京では教員2名が学生のサポートをする。</p> <p>研修は1泊2日。</p> <p>[準備・課題]出版社へのアポ取り。作品の完成。レポートの作成。(30h)</p>					
3	<p>【古美術研修】参加数 約60名 (学生・フランス留学生・引率教員)</p> <p>寺社およびそこにある宝物等を見学し、研修後レポートを提出する。</p> <p>古くから脈々と繋がっているモノ、コトを新鮮な経験として感じ、己の中に取り込み、自分を深める場とする。移動は貸切バス。日帰り。</p> <p>[準備・課題]行先の調査。レポートの作成。(15h)</p>					
時間外での学習	<p>見たこと、聞いたこと、描いたことを、自分の中に取り込めるよう、事前に行き先について調べる。</p> <p>事後は、しっかりと反芻し、レポートもしくは作品にする。</p>					
受講学生へのメッセージ	<p>それぞれの研修に関わる件について良く勉強してほしい。その上で研修に臨めば、得るものは多くあると思われる。良く見る・良く感ずる等、良い体験をしてください。</p> <p>オフィスアワーは各教員の指定日時。</p>					