

## 2021年度 授業計画(シラバス)

科目名	雑誌デザイン基礎	学科名	アニメ・イラスト			授業方法		演習	
担当教員	新里 郁生	学年・学期	1年・前期	時間数	30 時間	必須・選択	必須		
授業概要 ・ 授業内容	<p>まずは、アドビのソフト「イラストレーター」の基本的な操作や応用知識を身につける。                      他の授業と重複する事があると思いますが、反復練習になるので良いかと考えています。                      ※できる限り、他の先生と情報共有します。                      授業の基本的な流れは、1.制作→2.生徒の前で講評→3.講評を元に修正→4.再提出になります。</p>								
到達目標	後期に向けて自分一人で課題をこなせるようにする。								
授業計画・内容									
第1週	●簡単な図形を元にハンコ(マーク)作成。※どの程度技術があるか確認するため。								
第2週	●イラストレーターのツールパレットの説明とハンコ(マーク)講評→修正再提出。								
第3週	●簡単な図形を元に積み木(パズル)を作成。								
第4週	↓								
第5週	積み木(パズル)講評。								
第6週	積み木(パズル)修正→再提出。								
第7週	●名刺作成								
第8週	↓								
第9週	名刺講評								
第10週	名刺再提出								
第11週	●ポストカード作成								
第12週	↓								
第13週	↓								
第14週	ポストカード講評								
第15週	ポストカード再提出								
評価方法	出席率と課題内容で評価。								
教科書 教材など	実際に私が手がけた仕事を教材にします。 ※場合によってはソフトの使い方の本を参考にします。								
実務経験	印刷、デザイン制作、Webサイト制作の会社にてデザイナー					実務経験のある教員による 授業科目		✓	

## 2021年度 授業計画(シラバス)

科目名	雑誌デザイン応用	学科名	アニメ・イラスト			授業方法		演習	
担当教員	新里 郁生	学年・学期	1年・後期	時間数	30 時間	必須・選択	必須		
授業概要	前期で習得した技術を使い、デザインができるようにする。								
授業内容	授業の基本的な流れは、1.制作→2.生徒の前で講評→3.講評を元に修正→4.再提出になります。								
到達目標	簡単なリーフレットを作成できるようにする。								
授業計画・内容									
第1週	●自由課題(自分の好きな物で)フライヤー作成								
第2週	↓								
第3週	↓								
第4週	フライヤー講評								
第5週	●自由課題(自分の好きな物で)ポスター作成								
第6週	↓								
第7週	↓								
第8週	ポスター講評								
第9週	●リーフレット作成								
第10週	↓								
第11週	↓								
第12週	↓								
第13週	リーフレット講評→修正								
第14週	リーフレット修正								
第15週	リーフレット提出								
評価方法	出席率と課題内容で評価。								
教科書 教材など	実際に私が手がけた仕事を教材にします。								
実務経験	印刷、デザイン制作、Webサイト制作の会社にてデザイナー					実務経験のある教員による 授業科目		✓	

## 2021年度 授業計画(シラバス)

科目名	Photoshop基礎		学科名	アニメ・イラスト			授業方法	演習
担当教員	行田 雅		学年・学期	1年・前期	時間数	45 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	Photoshopのすべてのツールの操作を一通り学習し実践していきます。その中で現場で良く使用するツールを重点的に実践していきます。							
到達目標	写真加工の操作を理解し、写真の編集を思い通りに出来るような技術を身につけてもらいたい。							
授業計画・内容								
第1週	Photoshopツール学習1 様々な選択範囲と切り抜きをマスターする							
第2週	Photoshopツール学習2 レタッチの学習と操作/ブラシ使用							
第3週	Photoshopツール学習3 写真のぼかし&シャープの加工/覆い焼き&焼き込み/グラデーション							
第4週	Photoshopツール学習4 ペンツールでのパスの取り方/文字の入力/フレームの作成、シェイプ操作							
第5週	色の設定と塗りつぶし、スウォッチ、描画、消しゴム、文字の変形操作							
第6週	レイヤーの操作(様々なレイヤーのしくみを学習)							
第7週	グラデーションの編集と登録、写真を補正、パターンの描画							
第8週	マスクと切り抜きの実践							
第9週	様々なフィルターの学習と実践							
第10週	良く使う作画の技法1 様々なレイヤースタイルの学習							
第11週	よく使う作画の技法2 ブラシとテクスチャーを使った表現							
第12週	写真の色補正をする1 明るさ・コントラスト・レベル補正・トーンカーブ・シャドウ・ハイライト・色相・彩度操作							
第13週	写真の色補正をする2 レンズフィルター・カラーバランス・白黒・camerarawフィルター 操作							
第14週	写真の修正・加工1							
第15週	写真の修正・加工2							
評価方法	出席率と提出物で評価していきます。							
教科書 教材など	『世界一わかりやすい Photoshop 操作とデザインの教科書』(技術評論社)							
実務経験	写真館、結婚式場等でカメラマンとして勤務後、フリーのカメラマンとして活動					実務経験のある教員による 授業科目		✓

## 2021年度 授業計画(シラバス)

科目名	Photoshop応用		学科名	アニメ・イラスト			授業方法	演習
担当教員	行田 雅		学年・学期	1年・後期	時間数	30 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	Photoshopのすべてのツールの操作を一通り学習し実践していきます。その中で現場で良く使用するツールを重点的に実践していきます。							
到達目標	写真加工の操作を理解し、写真の編集を思い通りに出来るような技術を身につけてもらいたい。							
授業計画・内容								
第1週	画像の合成1							
第2週	画像の合成2							
第3週	グラフィックデザイン作成1							
第4週	グラフィックデザイン作成2							
第5週	Photoshop操作の復習1 (良く使用するツール重点的に実践)							
第6週	Photoshop操作の復習2 (良く使用するツール重点的に実践)							
第7週	Photoshop応用1 (写真加工と編集の課題実践)							
第8週	Photoshop応用2 (写真加工と編集の課題実践)							
第9週	Photoshop応用3 (写真加工と編集の課題実践)							
第10週	Photoshop応用4 (写真加工と編集の課題実践)							
第11週	Photoshop応用5 (写真加工と編集の課題実践)							
第12週	Photoshop応用6 (写真加工と編集の課題実践)							
第13週	Photoshop応用7 (写真加工と編集の課題実践)							
第14週	Photoshop応用8 (写真加工と編集の課題実践)							
第15週	Photoshop応用9 (写真加工と編集の課題実践)							
評価方法	出席率と提出物で評価していきます。							
教科書 教材など	『世界一わかりやすい Photoshop 操作とデザインの教科書』(技術評論社)							
実務経験	写真館、結婚式場等でカメラマンとして勤務後、フリーのカメラマンとして活動					実務経験のある教員による 授業科目		✓

## 2021年度 授業計画(シラバス)

科目名	Illustrator基礎	学科名	アニメ・イラスト			授業方法	演習	
担当教員	中田 一平	学年・学期	1年・前期	時間数	45 時間	必須・選択	必須	
授業概要 ・ 授業内容	Adobe Illustrator CCテキストを参考に、基本操作のレクチャー及び基礎練習と課題制作。							
到達目標	Adobe Illustrator基礎技術の習得。							
授業計画・内容								
第1週	ガイダンス、オリエンテーション							
第2週	Illustrator基礎 Lesson1							
第3週	Illustrator基礎 Lesson2、ベジエ練習							
第4週	Illustrator基礎 Lesson3、Lesson4							
第5週	Illustrator基礎 人物トレース							
第6週	Illustrator基礎 Lesson5							
第7週	Illustrator基礎 Lesson6							
第8週	Illustrator基礎 Lesson7、Lesson8							
第9週	Illustrator基礎 地図トレース							
第10週	Illustrator基礎 Lesson9、Lesson10							
第11週	Illustrator基礎 Lesson11							
第12週	Illustrator基礎 Lesson12							
第13週	Illustrator基礎 Lesson13							
第14週	Illustrator基礎 Lesson14、Lesson15							
第15週	Illustrator基礎 グラフ作成							
評価方法	出席率と授業態度、提出課題により評価							
教科書 教材など	「Illustrator 操作とデザインの教科書/ピクセルハウス著」、他							
実務経験	フリーランスとして、各種企業の広告やデザイン企画及び制作業務					実務経験のある教員による 授業科目		✓

## 2021年度 授業計画(シラバス)

科目名	Illustrator応用	学科名	アニメ・イラスト			授業方法		演習	
担当教員	中田 一平	学年・学期	1年・後期	時間数	30 時間	必須・選択	必須		
授業概要 ・ 授業内容	Adobe Illustrator CCテキストを参考に、基本操作のレクチャー及び基礎練習と課題制作。								
到達目標	Adobe Illustrator基礎技術の習得。								
授業計画・内容									
第1週	Illustrator 応用 空間配置								
第2週	Illustrator 応用 空間配置								
第3週	Illustrator 応用 空間配置								
第4週	Illustrator 応用 住宅見取り図								
第5週	Illustrator 応用 住宅見取り図								
第6週	Illustrator 応用 住宅見取り図								
第7週	Illustrator 応用 住宅見取り図								
第8週	Illustrator 応用 住宅外観								
第9週	Illustrator 応用 住宅外観								
第10週	Illustrator 応用 住宅外観								
第11週	Illustrator 応用 住宅外観								
第12週	Illustrator 応用 各自で課題設定								
第13週	Illustrator 応用 各自で課題制作								
第14週	Illustrator 応用 各自で課題制作								
第15週	Illustrator 応用 講評、課題改善を計る								
評価方法	出席率と授業態度、提出課題により評価								
教科書 教材など	「Illustrator 操作とデザインの教科書/ピクセルハウス著」、他								
実務経験	フリーランスとして、各種企業の広告やデザイン企画及び制作業務					実務経験のある教員による 授業科目		✓	

## 2021年度 授業計画(シラバス)

科目名	マルチメディア概論	学科名	アニメ・イラスト			授業方法	講義	
担当教員	平石 明香	学年・学期	1年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須	
授業概要 授業内容	画像や映像を含むデジタル情報によるコミュニケーションは、私たちの生活に必要な不可欠なものとなりました。いま私たちに、コンピュータやスマートフォン、インターネットを利用して、画像や映像などのデジタル情報を収集・整理するだけでなく、「デジタル情報をどのように見せたら効果的か」「どのように活用したら効率的か」といった、より豊かに、的確に、相手に情報を伝えるスキルが求められています。 本講義では、コンピュータや周辺機器、インターネット、デジタルコンテンツ、携帯端末、知的財産権、マルチメディアの社会応用などに関する幅広い知識、およびデザインや2次元CGの基礎から、構図やカメラワークなどの映像制作の基本、モデリングやアニメーションなどの3次元CG制作の手法やワークフローまで、表現に必要な多様な知識を学びます。							
到達目標	テキストを中心に補足事項をプラスし知識の定着をはかる。また、検定対策問題集を使用し検定の合格を目指す。 CG-ARTS協会主催の検定合格を目指す。検定受験後は情報系の知識を深める授業を展開する。 全員受験 マルチメディア検定 ベーシック CG-ARTS協会主催 7月 CGクリエイター検定 ベーシック CG-ARTS協会主催 11月							
授業計画・内容								
第1週	講義概要・授業の進め方について他	第16週	3次元CGの制作					
第2週	マルチメディアの特徴、デジタル端末	第17週	3次元CGの制作					
第3週	マルチメディアの特徴、デジタル端末	第18週	3次元CGの制作					
第4週	メディア処理、インターネットと提供されるサービス	第19週	技術の基礎、知的財産権、問題集					
第5週	メディア処理、インターネットと提供されるサービス	第20週	技術の基礎、知的財産権、問題集					
第6週	メディア処理、インターネットと提供されるサービス	第21週	技術の基礎、知的財産権、問題集					
第7週	ネットビジネス、進化する携帯端末、家庭のマルチメディア化、広がるマルチメディア	第22週	検定対策					
第8週	ネットビジネス、進化する携帯端末、家庭のマルチメディア化、広がるマルチメディア	第23週	検定対策					
第9週	ネットビジネス、進化する携帯端末、家庭のマルチメディア化、広がるマルチメディア	第24週	コンピュータ概論					
第10週	ネットワークセキュリティと知的財産権、問題集	第25週	コンピュータ概論					
第11週	ネットワークセキュリティと知的財産権、問題集	第26週	コンピュータ概論					
第12週	ネットワークセキュリティと知的財産権、問題集	第27週	コンピュータ概論					
第13週	CGとは、表現の基礎、2次元CGと写真撮影	第28週	コンピュータ概論					
第14週	CGとは、表現の基礎、2次元CGと写真撮影	第29週	コンピュータ概論					
第15週	CGとは、表現の基礎、2次元CGと写真撮影	第30週	コンピュータ概論					
評価方法	出席、授業態度、提出物、検定、期末テストによる総合判断							
教科書 教材など	入門マルチメディア CG-ARTS協会 入門CGデザイン CG-ARTS協会 マルチメディア検定エキスパート・ベーシック公式問題集 改訂新版 CG-ARTS協会 CGクリエイター検定エキスパート・ベーシック公式問題集 改訂第二版 CG-ARTS協会 ITパスポートテキスト ウイネット							
実務経験	企業にてソフトウェアの設計、開発、顧客サポート及び動画、Web制作の業務に携わる。					実務経験のある教員による授業科目		✓

## 2021年度 授業計画(シラバス)

科目名	キャリアプログラム	学科名	アニメ・イラスト			授業方法	講義
担当教員	河原 弥代	学年・学期	1年・通年	時間数	30 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>・基本マナーである、挨拶・返事、身だしなみ、立ち居振る舞い、言葉遣いなどを全体で習慣化できるように、訓練する。挨拶訓練は繰り返し行うことで定着させる。学科集合授業も実施する。</li> <li>・主体的な就職活動ができるよう自己理解・仕事理解を深め、面接・グループディスカッション等の実践訓練を行い、就活スキルを磨く。また、職種研究や職業人の講話を通して、求められる人材や能力を研究した上で意思決定を行える材料を増やしていく。</li> <li>・ワークを中心とした自己分析を行い、他者理解も深めることにより、相乗効果として、コミュニケーションスキルの向上を図る。</li> </ul>						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・働く目的・社会人としての基本的マナー・マインド・倫理感を体得し、社会で通用する人間力を養う。</li> <li>・OBCで学ぶ意義や目的を考えるとともに、過去・現在について客観的に自己分析し、学生生活や将来につながる自己理解を深め、キャリアプランを立てる。</li> <li>・職業への理解や業界での働き方を学び、将来の意思決定を行う。</li> </ul>						
授業計画・内容							
第1週	オリエンテーション (授業の受け方、目的、エンプロイアビリティ)		第16週	【キャリアデザイン】仕事理解(業種と職種)、仕事研究について			
第2週	【キャリアデザイン】社会で必要とされる力 社会人基礎力Ⅰ		第17週	【就職スキル】グループワーク・グループディスカッションⅠ			
第3週	【キャリアデザイン】社会で必要とされる力 社会人基礎力Ⅱ		第18週	【就職スキル】グループワーク・グループディスカッションⅡ			
第4週	【社会人マナー】第一印象、笑顔、姿勢、お辞儀、挨拶、返事、身だしなみ、クッション言葉Ⅰ		第19週	【キャリアデザイン】職業人講話Ⅰ			
第5週	【社会人マナー】第一印象、笑顔、姿勢、お辞儀、挨拶、返事、身だしなみ、クッション言葉Ⅱ		第20週	【キャリアデザイン】職業人講話Ⅱ			
第6週	【キャリアデザイン】自己理解 好きなこと・嫌いなことⅠ		第21週	【就職スキル】企業訪問について			
第7週	【キャリアデザイン】自己理解 好きなこと・嫌いなことⅡ		第22週	【キャリアデザイン】自己理解 キャリアアンカー			
第8週	【キャリアデザイン】自己理解 長所・強みⅠ		第23週	【キャリアデザイン・就職スキル】自己理解振り返り、応募書類への活かし方			
第9週	【キャリアデザイン】自己理解 長所・強みⅡ		第24週	【キャリアデザイン・就職スキル】エントリーシートについて			
第10週	【キャリアデザイン】自己理解をもとにグループワーク(自分を紹介するための書く力・話す力)		第25週	【就職スキル】面接試験対策Ⅰ			
第11週	【キャリアデザイン】就活の流れ・スケジュールを立てる		第26週	【就職スキル】面接試験対策Ⅱ			
第12週	【就職スキル】電話		第27週	【就職スキル】面接試験対策Ⅲ			
第13週	【就職スキル】オンライン説明会・セミナーの受け方、就活サイト活用法		第28週	【就職スキル】志望動機の考え方、お礼状・郵便について			
第14週	【就職スキル】メールのマナー		第29週	【就職スキル】求人票の見方、求人の探し方			
第15週	前期の振り返り・夏季休暇課題について		第30週	【キャリアデザイン】授業の振り返り、キャリアプラン、春季課題について			
評価方法	出席率(40%)、提出物(40%)、授業への積極的な参加態度(20%)						
教科書 教材など	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業ごとに資料配布→ファイリングし、就職活動時に利用。</li> <li>・就職ハンドブック</li> </ul>						
実務経験					実務経験のある教員による 授業科目		



## 2021年度 授業計画(シラバス)

科目名	人物デッサン	学科名	アニメ・イラスト			授業方法	演習
担当教員	吉川 久美子 ・ 久保 環	学年・学期	1年・通年	時間数	90 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	骨格や筋肉の構成、バランスを学ぶ。 プリント資料を配布し、最初はトレースから、後に観察したり自身の感覚で バランスを覚えて人体をかけるようにする。 体のパーツ毎の男女の描きわけや頭身違いの人体バランスも描いて練習してもらう。 身に着けている衣服や履物などの描き方、シワや影の付け方などを学ぶ。 授業中、描いているところでチェックをしていく。提出してもらったものを添削したりする。						
到達目標	バランスよく人物の頭身を描けるようにする。 また、各パーツの可動範囲などを意識し、動きのある人物の形が取れるようにする。 人物の動きに合わせた衣服のシワなども描けるようにする。						
授業計画・内容							
第1週		第16週	後期課題説明など、頭部の顔面の凹凸の取り方、表情の描きわけのプリント配布、練習				
第2週	骨格のプリントを配布 バランスの説明後、最初はトレースで練習	第17週	頭部練習(授業中チェック)				
第3週		第18週					
第4週	骨格の前面、背面、横面の3体を描く(その場で添削)	第19週	年齢別による頭身違いの体バランスや、デフォルメのバランスの取り方などの練習				
第5週	筋肉のプリント配布 バランスの説明後、最初はトレースで練習	第20週	頭身違いの人体バランス練習(授業中チェック)				
第6週	筋肉練習 バランスを観察しながら描く	第21週					
第7週		第22週					
第8週		第23週	シワによる陰影などの描き方プリント配布、練習				
第9週	筋肉の前面、背面、横面の3体を描く(提出・添削)	第24週	シワの練習(授業中チェック)				
第10週	皮膚をつけた人体のパーツ、男女の描き分けについて トレース練習や観察しながら描く練習	第25週					
第11週	人体のパーツ、男女の描き分けの練習	第26週	後期作成課題 テーマによる衣装設定をしたものの練習のためiPadなどで画像を参考に服の描き方を練習 人物に着せた形の練習など含む				
第12週		第27週					
第13週		第28週	後期作成課題の素体などを描く ポージングやバランスなどをチェック 前回作成した素体に合わせてテーマの衣装を人体に着せて仕上げる				
第14週	前期提出の課題 男女頭身を各1体ずつ描く	第29週					
第15週		第30週					
評価方法	作品提出による点数、授業態度による点数。						
教科書 教材など	特になし						
実務経験	フリーランスとして、アニメ・デザイン等の企業から仕事を受託している。				実務経験のある教員による 授業科目		✓

## 2021年度 授業計画(シラバス)

科目名	社会人マナー	学科名	アニメ・イラスト			授業方法	講義
担当教員	小松 幹代	学年・学期	1年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須
授業概要・ 授業内容	ビジネスマナーを習得するとともに、日常生活における人とのつきあい方や社会生活で要する知識と実技を学ぶ。						
到達目標	知識と実技に加え、人への気配りができるような指導を目指す。						
授業計画・内容							
第1週	マナーの基本 自己紹介	第16週	飲食 ①飲み物				
第2週	暦について	第17週	飲食 ②緑茶のもてなし				
第3週	公衆道徳 ①公共の場	第18週	飲食 ③お菓子				
第4週	公衆道徳 ②乗り物	第19週	飲食 ④菓子器・懐紙				
第5週	公衆道徳 ③近隣	第20週	飲食 ⑤紅茶				
第6週	敬語	第21週	飲食 ⑥食事				
第7週	訪問 ①訪問者(準備)	第22週	飲食 ⑦和食				
第8週	訪問 ②訪問者(当日)	第23週	飲食 ⑧箸・箸袋				
第9週	訪問 ③応対者(準備)	第24週	飲食 ⑨美しい食べ方				
第10週	訪問 ④応対者(当日)	第25週	飲食 ⑩洋食				
第11週	訪問 ⑤洋室と和室	第26週	飲食 ⑪テーブルマナー				
第12週	訪問 ⑥座布団	第27週	飲食 ⑫中華料理				
第13週	訪問 ⑦ふすま	第28週	葉書 ①表書き				
第14週	訪問 ⑧床の間	第29週	葉書 ②本文				
第15週	テスト、解答・解説	第30週	テスト、解答・解説				
評価方法	定期テストなし。半期ごとに授業内容の把握、理解度を確認するための小テストを授業内で実施予定。						
教科書 教材など	なし						
実務経験	企業にて教育担当や、着物着付・作法やマナーの仕事に携わる。 (12年)				実務経験のある教員による 授業科目		✓

## 2021年度 授業計画(シラバス)

科目名	色彩論	学科名	アニメ・イラスト			授業方法	講義
担当教員	梶並 珠玖子	学年・学期	1年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	色彩検定3級の公式テキストに基づいて、色彩のしくみについての基本となる知識を広く理解し、具体的な色選びや配色において活用できるようにする。テキストの音読や過去問題集にも取り組む。2級テキストへと進む						
到達目標	色彩の基本となる3級テキスト程度の知識を身に着け今後の実務に生かす。色彩検定3級を取得する						
授業計画・内容							
第1週	イントロダクション、色のはたらき	第16週	ファッション				
第2週	光と色	第17週	ファッション				
第3週	光と色	第18週	インテリア				
第4週	色の表示	第19週	インテリア				
第5週	色の表示	第20週	慣用色名				
第6週	色の表示	第21週	検定対策				
第7週	色の表示	第22週	検定対策				
第8週	色彩心理	第23週	検定対策				
第9週	色彩心理	第24週	検定答え合わせ				
第10週	色彩心理	第25週	3級復習全般				
第11週	色彩調和	第26週	以後2級テキスト進めるところまで:色とUD				
第12週	色彩調和	第27週	光と色				
第13週	色彩調和	第28週	光と色				
第14週	色彩調和	第29週	色の表示				
第15週	配色イメージ	第30週	色の表示				
評価方法	授業態度、ホームワーク、ノートチェック 30点 試験内容、検定結果内容 70点						
教科書 教材など	色彩検定公式テキスト3級編、配色カード						
実務経験	(有)ゆめぱれっとCORPORATIONにて16年、各種教室や、業務としてトータルコーディネーター、企画プロデュースに携わる				実務経験のある教員による 授業科目		✓

## 2021年度 授業計画(シラバス)

科目名	アニメ・動画	学科名	アニメ・イラスト			授業方法		演習	
担当教員	平石 明香	学年・学期	1年・通年	時間数	90 時間	必須・選択	必須		
授業概要 ・ 授業内容	マルチメディア概論と共通の内容を踏まえての講義及び実習を行う。 ・基礎知識 ・動画編集について ・課題制作								
到達目標	動画編集技術、コンピュータなどの知識や技術を、講義と演習を通じて身につける。 グループ課題をすることにより協調性も養っていく。								
授業計画・内容									
第1週	ガイダンス／動画について／課題について			第16週	After effects・Premiere操作実習				
第2週	基礎知識			第17週	After effects・Premiere操作実習				
第3週	基礎知識			第18週	After effects・Premiere操作実習				
第4週	基礎知識			第19週	After effects・Premiere操作実習				
第5週	絵コンテ			第20週	After effects・Premiere操作実習				
第6週	絵コンテ			第21週	After effects・Premiere操作実習				
第7週	iMovie操作実習			第22週	After effects・Premiere操作実習				
第8週	iMovie操作実習			第23週	After effects・Premiere操作実習				
第9週	iMovie操作実習			第24週	After effects・Premiere操作実習				
第10週	iMovie操作実習			第25週	After effects・Premiere操作実習				
第11週	iMovie操作実習			第26週	課題				
第12週	個人課題			第27週	課題				
第13週	個人課題			第28週	課題				
第14週	個人課題			第29週	課題				
第15週	個人課題			第30週	課題				
評価方法	出席・授業態度・提出物(特に重点を置く)などを総合評価								
教科書 教材など	パソコン他								
実務経験	企業にてソフトウェアの設計、開発、顧客サポート及び動画、Web制作の業務に携わる。				実務経験のある教員による 授業科目				✓

## 2021年度 授業計画(シラバス)

科目名	Webデザイン	学科名	アニメ・イラスト			授業方法	演習
担当教員	平石 明香	学年・学期	1年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	マルチメディア概論の内容とリンクさせ必要な知識を講義するとともに、Webページの作成に必要なHTMLを学習する。 ・インターネットのしくみとWWW ・Webページの構造とデザイン(HTML)						
到達目標	基本的なWWWのしくみを理解し、効果的なWebサイトが制作できるようにHTMLを使いこなせることを目標とする。						
授業計画・内容							
第1週	ガイダンス／Webに関する基礎	第16週	HTML コンテンツの埋め込み				
第2週	Webに関する基礎	第17週	HTML コンテンツの埋め込み				
第3週	HTML基礎	第18週	HTML テーブル				
第4週	HTML基礎	第19週	HTML テーブル				
第5週	HTML 文書の基本	第20週	HTML テーブル				
第6週	HTML 文書の基本	第21週	HTML フォーム				
第7週	HTML セクション	第22週	HTML フォーム				
第8週	HTML セクション	第23週	HTML フォーム				
第9週	HTML コンテンツ	第24週	HTML フォーム				
第10週	HTML コンテンツ	第25週	HTML インタラクティブ				
第11週	HTML コンテンツ	第26週	HTML インタラクティブ				
第12週	HTML テキストレベルの意味づけ	第27週	HTML インタラクティブ				
第13週	HTML テキストレベルの意味づけ	第28週	HTMLでのサイト作成課題				
第14週	HTML テキストレベルの意味づけ	第29週	HTMLでのサイト作成課題				
第15週	HTML コンテンツの埋め込み	第30週	HTMLでのサイト作成課題				
評価方法	出席・授業態度・提出物・テスト(特に重点を置く)などを総合評価						
教科書 教材など	HTML5&CSS3辞典(株)アଙ୍କ著 HTML5&CSS3辞典 インプレス						
実務経験	企業にてソフトウェアの設計、開発、顧客サポート及び動画、Web制作の業務に携わる。				実務経験のある教員による 授業科目		✓

## 2021年度 授業計画(シラバス)

科目名	アニメ・イラスト制作	学科名	アニメ・イラスト			授業方法		演習	
担当教員	吉川 久美子 ・ 久保 環	学年・学期	1年・通年	時間数	90 時間	必須・選択	必須	必須	
授業概要 ・ 授業内容	目標を持って模写をしてもらい、目を鍛えてイラストの上達に導く。 構図やパースなどを真似して描くことによって理解を深める。 上手な人やプロの絵から技法を盗み自分の力にする。 授業中、描いているところでチェックをしていく。提出してもらったものを添削したりする。								
到達目標	バランスよく人物の頭身を描けるようにする。 構図やパースなどを描くことの理解を深める。 自分の足りていないところを認識し、改善する。 前期4枚目、後期4枚を目標に制作してもらう。								
授業計画・内容									
第1週	模写について調べて発表	第16週	あたりをとる方法を活用して模写              グリッドとあたり、どちらかの方法で模写を進める 後期分の残りの3作を仕上げる(授業中にチェック)						
第2週	グリッドを活用し、画像を逆さまにして模写	第17週							
第3週									
第4週	完成した人から同じ画像で模写	第19週							
第5週									
第6週	グリッドを活用して新しい画像で模写 残り2作を作る	第21週							
第7週									
第8週									
第9週									
第10週									
第11週									
第12週									
第13週									
第14週									
第15週									
評価方法	作品提出による点数、授業態度による点数。								
教科書 教材など	特になし								
実務経験	フリーランスとして、アニメ・デザイン等の企業から仕事を受託している。				実務経験のある教員による 授業科目			✓	

## 2021年度 授業計画(シラバス)

科目名	背景制作	学科名	アニメ・イラスト			授業方法	演習
担当教員	吉川久美子・前田佑菜・久保環	学年・学期	1年・通年	時間数	120 時間	必須・選択	必須
授業概要・授業内容	グリッドを使った空間で、奥行き感やパースに合わせた物の形の捉え方を身につける。面の分割方法、基本の形を覚えて応用し、室内や建物の背景イラストを製作する。						
到達目標	感覚的にパースが取れるようにする。 作成課題: 前期作品、後期作品。						
授業計画・内容							
第1週	グリッド、分割法について説明する	第16週	後期課題説明、後期課題に取り組む				
第2週	分割法復習、透視図法について説明する	第17週	部屋の内観背景画作成に取り組む				
第3週	グリッド分割を実践する(1、2、3点透視)	第18週					
第4週	空間グリッド上に立方体を描いてみる(1点透視)	第19週					
第5週		第20週					
第6週	基本の形(立方体、円柱、円錐、球)を説明する	第21週					
第7週	平面図を立体化するプリント配布、取り組む	第22週					
第8週	グリッド空間に配置練習	第23週					
第9週	和室作成するプリント配布、取り組む	第24週					
第10週	和室作成を仕上げる	第25週					
第11週	前期提出課題「部屋」の説明、部屋の設定	第26週					
第12週	部屋の空間グリッドを作成	第27週	探した画像からパースをとって描く				
第13週	部屋の家具などの立体を書き入れる	第28週	探した画像からパースをとって描く				
第14週	部屋の細部などの書き込み	第29週	探した画像からパースをとって描く				
第15週	部屋を完成させる	第30週	後期作成課題を仕上げる				
評価方法	クロッキー帳のチェックによる点数(前期)と作品提出による点数、授業態度による点数						
教科書教材など	参考:「グリッドで背景を描こう」 「風景デッサンの基本」 「構図に活かす遠近法 建物&街角スケッチパース」						
	フリーランスとして、アニメ・デザイン等の企業から仕事を受託している。				実務経験のある教員による授業科目		✓