

## 2022年度 授業計画(シラバス)

科目名	Webデザイン	学科名	アニメ・イラスト学科			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・CSS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・CSS)						
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とCSS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	Webサイト制作(フルスクリーン)				
第2週	Webに関する基礎	第17週	Webサイト制作(フルスクリーン)				
第3週	HTML基本	第18週	Webサイト制作(フルスクリーン)				
第4週	HTML基本	第19週	Webサイト制作(2カラム)				
第5週	HTML基本	第20週	Webサイト制作(2カラム)				
第6週	HTML基本	第21週	Webサイト制作(2カラム)				
第7週	HTML基本	第22週	Webサイト制作(タイル型)				
第8週	CSS基本	第23週	Webサイト制作(タイル型)				
第9週	CSS基本	第24週	外部メディアの利用				
第10週	CSS基本	第25週	外部メディアの利用				
第11週	CSS基本	第26週	自サイト作成実習				
第12週	CSS基本	第27週	自サイト作成実習				
第13週	CSS基本	第28週	自サイト作成実習				
第14週	CSS基本	第29週	自サイト作成実習				
第15週	CSS基本	第30週	自サイト作成実習				
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	1冊ですべて身につくHTML&CSSとWebデザイン入門講座						
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		✓

## 2022年度 授業計画(シラバス)

科目名	業界研究	学科名	アニメ・イラスト学科			授業方法	演習
担当教員	ENGI・和泉裕子・吉川久美子・久保 環	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	ENGI・和泉業界の講義・吉川・久保で授業に対してのフォローアップ						
到達目標	業界研究して進路に役立てる						
授業計画・内容							
第1週	週ごとにENGI・和泉による講義、吉川・久保で授業のフォローアップを行う			第16週	週ごとにENGI・和泉による講義、吉川・久保で授業のフォローアップを行う		
第2週				第17週			
第3週				第18週			
第4週				第19週			
第5週				第20週			
第6週				第21週			
第7週				第22週			
第8週				第23週			
第9週				第24週			
第10週				第25週			
第11週				第26週			
第12週				第27週			
第13週				第28週			
第14週				第29週			
第15週				第30週			
評価方法	出欠席と授業態度による評価						
教科書 教材など							
	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		✓

## 2022年度 授業計画(シラバス)

科目名	Photoshop基礎	学科名	アニメ・イラスト学科			授業方法	演習	
担当教員	山本 昭恵	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 Photoshop 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。 スタンダード資格習得のための試験問題							
到達目標	Adobe Photoshop基礎技術の習得。スタンダード資格習得							
授業計画・内容								
第1週	Photoshopについて基礎(パネル設定)							
第2週	iMacの操作基礎ショートカット							
第3週	Photoshop概要基礎(マウスの操作・画面設定)							
第4週	Photoshop教科書 Lesson01							
第5週	Photoshop教科書 Lesson02-03							
第6週	Photoshop教科書 Lesson04							
第7週	Photoshop教科書 Lesson05							
第8週	Photoshop教科書 Lesson06							
第9週	Photoshop教科書 Lesson07							
第10週	Photoshop教科書 Lesson08							
第11週	Photoshop教科書 Lesson09							
第12週	Photoshop教科書 Lesson10							
第13週	Photoshop教科書 Lesson11							
第14週	Photoshop教科書 Lesson12							
第15週	Photoshop教科書 Lesson13							
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	「Photoshop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/会社勤務にて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		✓

## 2022年度 授業計画(シラバス)

科目名	Photoshop応用	学科名	アニメ・イラスト学科			授業方法		演習	
担当教員	山本 昭恵	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 Photoshop 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。 スタンダード資格習得のための試験問題								
到達目標	Adobe Photoshop基礎技術の習得。スタンダード資格習得								
授業計画・内容									
第1週	Photoshop教科書 Lesson14								
第2週	Photoshop教科書 Lesson15								
第3週	問題集 ①の第1章								
第4週	問題集 ①の第2章								
第5週	問題集 ②の第1章								
第6週	問題集 ②の第2章								
第7週	問題集 ③の第1章								
第8週	問題集 ③の第2章								
第9週	問題集 ④の第1章								
第10週	問題集 ④の第2章								
第11週	問題集 復習(過去問題)								
第12週	資格試験								
第13週	課題制作								
第14週	課題制作								
第15週	課題完成提出 全員に披露								
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	「Photoshop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/会社勤務にて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		✓	

## 2022年度 授業計画(シラバス)

科目名	Illustrator基礎	学科名	アニメ・イラスト学科			授業方法		演習	
担当教員	山本 昭恵	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。 スタンダード資格習得のための試験問題								
到達目標	Adobe Illustrator基礎技術の習得。スタンダード資格習得								
授業計画・内容									
第1週	パソコンについて基礎(設定)								
第2週	iMacの操作基礎								
第3週	Illustrator概要基礎(マウスの操作・画面設定)								
第4週	Illustrator教科書 Lesson01								
第5週	Illustrator教科書 Lesson02-03								
第6週	Illustrator教科書 Lesson04								
第7週	Illustrator教科書 Lesson05								
第8週	Illustrator教科書 Lesson06								
第9週	Illustrator教科書 Lesson07								
第10週	Illustrator教科書 Lesson08								
第11週	Illustrator教科書 Lesson09								
第12週	Illustrator教科書 Lesson10								
第13週	Illustrator教科書 Lesson11								
第14週	Illustrator教科書 Lesson12								
第15週	Illustrator教科書 Lesson13								
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/会社勤務にて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		✓		

## 2022年度 授業計画(シラバス)

科目名	Illustrator応用	学科名	アニメ・イラスト学科			授業方法	演習	
担当教員	山本 昭恵	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。 スタンダード資格習得のための試験問題							
到達目標	Adobe Illustrator基礎技術の習得。スタンダード資格習得							
授業計画・内容								
第1週	Illustrator教科書 Lesson14							
第2週	Illustrator教科書 Lesson15							
第3週	問題集 ①の第1章							
第4週	問題集 ①の第2章							
第5週	問題集 ②の第1章							
第6週	問題集 ②の第2章							
第7週	問題集 ③の第1章							
第8週	問題集 ③の第2章							
第9週	問題集 ④の第1章							
第10週	問題集 ④の第2章							
第11週	問題集 復習(過去問題)							
第12週	資格試験							
第13週	課題制作							
第14週	課題制作							
第15週	課題完成提出 全員に披露							
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/会社勤務にて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		✓

## 2022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・イラスト学科			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	<p>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。</p> <p>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。</p>							
到達目標	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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</p>							
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	<p>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</p>							
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		✓

## 2022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・イラスト学科			授業方法	講義
担当教員	山本 昭恵	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	就活に関するマナー・ビジネスマナーなどの習得。企業の方を招いてのセミナー。将来クリエイティブな職を目指すための勉強。						
到達目標	就活に必要なスキルを学び、社会人として、クリエイティブな職への就職に必要なことを学ぶ。						
授業計画・内容							
第1週	キャリアプログラムとは	第16週	企業からの講義受講(日程は都度調整)				
第2週	メールのやり取り	第17週					
第3週	meetを通してオンラインの設定、操作方法	第18週					
第4週	zoomを通してオンラインの設定、操作方法	第19週					
第5週	zoomを通してオンラインの設定、操作方法	第20週					
第6週	お礼状・お礼メールのやり方	第21週					
第7週	社会人マナー	第22週					
第8週		第23週					
第9週		第24週					
第10週	クリエイターとしての様々な職業紹介(選択肢を増やす)	第25週					
第11週		第26週					
第12週		第27週					
第13週		第28週					
第14週	クリエイターに必要なこと	第29週					
第15週		第30週					
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							
実務経験	フリーランス/会社勤務にて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		✓



## 2022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・イラスト学科			授業方法		演習	
担当教員	中尾 朱里 ・ 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なる。 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なる。 人物の動きに合わせた衣服のシワなども描けるようになる。								
授業計画・内容									
第1週	骨格	第16週	後期課題説明・等身別・年齢別・シワ						
第2週		第17週							
第3週		第18週							
第4週		第19週							
第5週	筋肉	第20週							
第6週		第21週							
第7週		第22週							
第8週		第23週							
第9週	プリント	第24週		影つけプリント					
第10週		第25週							
第11週		第26週							
第12週		第27週		後期作成課題 テーマによる衣装設定					
第13週	前期提出の課題 男女頭身を各1体ずつ描く	第28週							
第14週		第29週		後期作成課題の素体などを描く					
第15週		第30週		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					
評価方法	月2回の進捗報告40%、成果物講評を60%の評価とする								
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			✓

## 2022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・イラスト学科			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食事				
第6週	敬語	第21週	飲食⑥和食				
第7週	訪問①訪問者(準備)	第22週	飲食⑦箸・箸袋				
第8週	訪問②訪問者(当日)	第23週	飲食⑧美しい食べ方				
第9週	訪問③応対者(準備)	第24週	飲食⑨洋食				
第10週	訪問④応対者(当日)	第25週	飲食⑩テーブルマナー				
第11週	訪問⑤洋室と和室	第26週	飲食⑪中華料理				
第12週	訪問⑥座布団	第27週	葉書①表書き				
第13週	訪問⑦ふすま	第28週	葉書②本文				
第14週	テスト	第29週	テスト				
第15週	解答	第30週	解答				
評価方法	定期テストなし。半期ごとに授業内容の把握、理解度を確保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。(13年)					実務経験のある教員による 授業科目	✓

## 2022年度 授業計画(シラバス)

科目名	色彩論	学科名	アニメ・イラスト学科			授業方法	演習
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	検定答え合わせ等				
第10週	色彩心理	第25週	3級復習全般等				
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3級の公式テキスト、配色カード						
実務経験	(有)ゆめぱれっとCORPORATIONにて17年				実務経験のある教員による 授業科目		✓

## 2022年度 授業計画(シラバス)

科目名	動画制作	学科名	アニメ・イラスト学科			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操作実習				
第2週	基礎知識	第17週	After effects操作実習				
第3週	基礎知識	第18週	After effects操作実習				
第4週	基礎知識	第19週	After effects操作実習				
第5週	絵コンテ	第20週	After effects操作実習				
第6週	絵コンテ	第21週	After effects操作実習				
第7週	iMovie操作実習	第22週	After effects操作実習				
第8週	iMovie操作実習	第23週	After effects操作実習				
第9週	iMovie操作実習	第24週	After effects操作実習				
第10週	iMovie操作実習	第25週	After effects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		✓

## 2022年度 授業計画(シラバス)

科目名	企業CMアニメーション制作	学科名	アニメ・イラスト学科			授業方法	演習
担当教員	山本 昭恵	学年・学期	1年・通年	時間数	45 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	Adobe Premiere Pro 基本操作のレクチャー及び基礎練習と課題制作。 グループワークにてコミュニケーションを図る。今後社会に出てプロジェクトの一員として制作に関わる基本を学ぶ。グループでの動画制作。						
到達目標	Adobe Premiere Pro基礎技術の習得。フリーランスとしても一人で動画を編集できる技術をつける。グループでの制作で社会に出てからのプロジェクトメンバーとして企画・制作に携わる基礎を習得する						
授業計画・内容							
第1週	動画の説明	第16週	グループ課題完成				
第2週	Adobe Premiere Proでできること	第17週	グループ課題提出発表				
第3週	グループ分け	第18週	自由課題				
第4週	グループ名役割確定(ペルソナ)	第19週	自由課題				
第5週	Adobe Premiere Pro基礎	第20週	自由課題				
第6週	Adobe Premiere Pro基礎	第21週	自由課題				
第7週	グループ制作(MV/企業案内/企業CMなど設定決め)	第22週	自由課題				
第8週	グループ制作(ラフ作成)	第23週	自由課題				
第9週	グループ制作(素材作成)	第24週	自由課題				
第10週	グループ制作(素材作成)	第25週	自由課題				
第11週	グループ制作(動画作成)	第26週	自由課題				
第12週	グループ制作(動画作成)	第27週	自由課題				
第13週	グループ制作(動画作成)	第28週	自由課題完成				
第14週	グループ制作(動画作成)	第29週	自由課題提出				
第15週	グループ制作(動画作成)	第30週	自由課題発表				
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	Adobe Premiere Pro解説動画、他						
実務経験	フリーランス/会社勤務にて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		✓

## 2022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・イラスト学科			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	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。						
授業計画・内容							
第1週	模写について調べて発表			第16週	後期制作分説明・模写5セット		
第2週	模写5セット			第17週			
第3週				第18週			
第4週				第19週			
第5週				第20週			
第6週				第21週			
第7週				第22週			
第8週				第23週			
第9週				第24週			
第10週				第25週			
第11週				第26週			
第12週				第27週			
第13週				第28週			
第14週				第29週			
第15週				第30週			
評価方法				月2回の進捗報告40%、成果物講評を60%の評価とする			
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		✓

## 2022年度 授業計画(シラバス)

科目名	背景制作	学科名	アニメ・イラスト学科			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	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		第16週	後期課題説明、後期課題に取り組む						
第2週	グリッド・分割・透視図法	第17週	内観・外観・部屋作成						
第3週		第18週							
第4週		第19週							
第5週	第20週								
第6週	空間配置	第21週							
第7週		第22週							
第8週		第23週							
第9週	部屋作成	第24週							
第10週		第25週							
第11週		第26週							
第12週		第27週							
第13週		第28週							
第14週		第29週							
第15週		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		✓	