

| 科目名 | | キャラクターデザイン I A | | | |
|---|---|---------------------------------------|-----|------|------|
| 担当教員 | 佐藤 武 | 実務授業の有無 | ○ | | |
| 対象学科 | キャラクターデザイン科 | 対象学年 | 1年生 | 開講時期 | 前期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | <p>人体の骨格、筋肉、可動といったキャラクター作画に必要な基礎知識を習得。通年で全身をバランス良く描ける事が目標。また、課題を通じて男女の肉体の違いや、ポージングについても理解を深める。基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を実習として進める。</p> | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | <p>人体の素体が描けるようになる。素体からキャラクターを描き起こせるようになる。</p> | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | <p>担当教員が資料を作成して配布 キャラクター描画教室/MdN発行・プロ絵師の作法 イラスト上達テクニック/MdN発行・マンガキャラ 服のシワの描き方—リアルなシワが描ける！/池田書店発行</p> | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | 学習方法・準備学習・備考 | | | |
| 1 | キャラクター作画とは/目を疑うということ | 授業概要の説明、自分の目測、現段階での力量 | | | |
| 2 | 人体の全身のバランス | 人体比率について、頭身について、男女の違い | | | |
| 3 | 人体の骨格について | 骨について、触る動かす。可動域の理解。骨格模写 | | | |
| 4 | 人体の骨格② | 簡易骨格で動かしてみる。バランスを覚える。クロッキーで当てはめる | | | |
| 5 | 様々な角度での顔、手足 | 角度によっての見え方、手足の表現について観察、クロッキー | | | |
| 6 | 簡易素体、アオリ・フカン | 素体の描き方、アオリ・フカンについて解説 | | | |
| 7 | 筋肉の意識(男性) | 筋肉模写 | | | |
| 8 | 筋肉の意識(腕・足) | 腕と足の筋肉の理解 | | | |
| 9 | 人体クロッキー | クロッキー | | | |
| 10 | 1学期最終課題 | クロッキーとキャラクター | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | 履修上の注意 | | | |
| <p>試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない</p> | | <p>業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。</p> | | | |
| 実務経験教員の経歴 | プロアシスタントとして漫画制作現場において3年7か月係っていた | | | | |

| 科目名 | | デザインワーク I A | | | |
|---|---|------------------------------|--------------------------------|------|------|
| 担当教員 | 沢居 徳和 | | 実務授業の有無 | ○ | |
| 対象学科 | キャラクターデザイン科 | 対象学年 | 1年生 | 開講時期 | 前期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターへのオペレーション力を習得。DTPスキルの基礎を習得します。企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なグラフィックデザインを学びます。 | | | | |
| 学習目標(到達目標) | 作品編集が出来る技術と知識の吸収 | | | | |
| テキスト・教材・参考図書・その他資料 | 担当教員が資料を作成して配布 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行 | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | 学習方法・準備学習・備考 | | |
| 1 | イラストレーター基本操作 | | 基本的な使い方 オブジェクトの説明 | | |
| 2 | イラストレーター基本操作、ツールの使い方 | | ツールボックスについて ひとつひとつのツール | | |
| 3 | イラストレーターベジェ曲線 | | ベジェ曲線の説明と実習 | | |
| 4 | イラストレーターベジェ曲線 | | ベジェ曲線の説明と実習 | | |
| 5 | 基本ツールを使用してのキャラクター制作 | | 図形ツール及びベジェ曲線を使ってのキャラクター制作 | | |
| 6 | 基本ツールを使用してのキャラクター制作 | | 図形ツール及びベジェ曲線を使ってのキャラクター制作 | | |
| 7 | キャラクターコンテスト | | ゆるキャラ制作のための資料検索ならびにラフ制作 | | |
| 8 | キャラクターコンテスト | | ゆるキャラ制作のための資料検索ならびにラフ制作 | | |
| 9 | キャラクターコンテスト提出、ポストカード制作 | | ポストカード制作・イメージを決めて制作 | | |
| 10 | 前期最終課題 | | 前期最終課題の制作と提出 | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | 履修上の注意 | | |
| 課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない | | | 業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。 | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 広告デザイナーとして広告制作の現場において13年間関わる | | | |

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

| 科目名 | | | | | | キャラクターデザイン I A | | | | | |
|---|------------------------|--|-------|------|--|--------------------------------|--|------|---|------|--|
| 担当教員 | | | 相澤 春麗 | | | 実務授業の有無 | | | ○ | | |
| 対象学科 | | キャラクターデザイン科 | | 対象学年 | | 1年生 | | 開講時期 | | 前期 | |
| 必修・選択 | | 必修 | | 単位数 | | | | 時間数 | | 30時間 | |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | | イラストを仕上げるための見せ方や表現を習得。構図の基礎を習得します。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて授業で培った技術を活かして一枚のイラストとして仕上げるテクニックを学びます。 | | | | | | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | | 構図を使用してのイラストが制作できるように技術と知識の習得 | | | | | | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | 担当教員が資料を作成して配布 構図で決める魅力的なシーンの描き方／誠文堂新光社発行・ポーズと構図の法則／廣済堂出版発行 | | | | | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | | | | 学習方法・準備学習・備考 | | | | | |
| 1 | 構図について(必要性・意味) | | | | | 構図の大切さや活かし方の説明 | | | | | |
| 2 | 距離感(遠近感・縮小・空気遠近法) | | | | | 被写界深度を意識した方法の説明 | | | | | |
| 3 | 構図基礎(日の丸構図・三角構図・逆三角構図) | | | | | 主となる構図の細かな説明 | | | | | |
| 4 | 構図基礎(シンメトリー構図・二分割構図) | | | | | 各構図の説明と実践 | | | | | |
| 5 | 人間の目線と方向性 | | | | | 視線誘導の説明と実践 | | | | | |
| 6 | キャラクターのアオリとフカン | | | | | アオリとフカンでの見え方の違い説明 | | | | | |
| 7 | キャラクターのアオリとフカン | | | | | アオリとフカンの説明と実践 | | | | | |
| 8 | ライティング(光と影)、傾きの組み合わせ | | | | | ライティングの説明と実践 | | | | | |
| 9 | 前期最終課題(今までの構図を使って制作) | | | | | 前期最終課題制作 | | | | | |
| 10 | 前期最終課題(今までの構図を使って制作) | | | | | 前期最終課題制作と提出 | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | | | | 履修上の注意 | | | | | |
| 課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない | | | | | | 業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。 | | | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | | | | | フリーのイラストレーターとして4年間イラスト制作に関わる | | | | | |

| 科目名 | | マーケティングA | | | |
|--|---|---|-----|------|------|
| 担当教員 | 三上 昌史・駒形 靖 | 実務授業の有無 | ○ | | |
| 対象学科 | キャラクターデザイン科 | 対象学年 | 1年生 | 開講時期 | 前期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | マーケティングの基本を学び、企画を立案。 立案した企画を発信するために必要な物や事を理解し発信する。 ゲームプランニングやVtuber運営に携われる知識を身に付ける。 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 企画書の制作ができる知識と技術の習得 プランニングした企画を形にし発信する | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | 担当教員が資料を作成して配布 | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | 学習方法・準備学習・備考 | | | |
| 1 | マーケティング説明とプランニング説明 | マーケティングと企画を理解するための導入 | | | |
| 2 | グループディスカッション | グループ内での企画立案 | | | |
| 3 | 業界研究 | 業界の説明 | | | |
| 4 | 業界研究 | 業界の説明を企画に活かす | | | |
| 5 | グループディスカッション | グループ内での企画立案 | | | |
| 6 | 企画確認 | グループ内企画のチェック | | | |
| 7 | グループディスカッション | チェック後の企画修正 | | | |
| 8 | 企画書説明 | 企画書制作についてのレクチャー | | | |
| 9 | 企画書制作 | グループでの企画書制作 | | | |
| 10 | 企画書制作 | 企画書制作・提出 | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | 履修上の注意 | | | |
| 試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない | | 業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。 | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | プロデューサーとして人気アニメのVRゲーム開発、Vtuberプロデュース、映画の宣伝などの現場において10年以上関わる・デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経歴(受講生、高校教諭(商業科))3年。 | | | |

| 科目名 | | 基礎デッサンA | | | |
|--|--|---------------------------------|---------|------|------|
| 担当教員 | 駒形 靖 | | 実務授業の有無 | ○ | |
| 対象学科 | キャラクターデザイン科 | 対象学年 | 1年生 | 開講時期 | 前期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 一学期には光と影による明暗、立体把握などデッサンの基礎を学びます。 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | リアルタッチの静物や人物画など、就職活動に必要な作品を制作します。 | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | 担当教員が資料を作成して配布 初めてでも楽しくできる デッサンの基本／ナツメ出版企画株式会社／株式会社ナツメ社発行 | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | 学習方法・準備学習・備考 | | | |
| 1 | デッサンとは何か 鉛筆の削り方・線の描きわけ | 「デッサン」の理解 鉛筆を削る。線種の用途説明 | | | |
| 2 | 線の描き方 クロスハッチング モチーフの構図 | 面に沿って線を描く クロスハッチングでグラデーション練習 | | | |
| 3 | 見た物を忠実にとらえる力 集中力をつける | 紙箱を描く。形をとらえる→陰影を表現 | | | |
| 4 | 石膏の立方体を描く 見えるものすべてを描く | グループで一つの立方体を描く 3面が見える位置を決める | | | |
| 5 | 鉛筆を描く 細く、色の濃いモチーフを描く | 鉛筆3本を組み合わせて描く 構図を考える | | | |
| 6 | 曲線のモチーフを描く | タマゴ型のモチーフ(発砲)を描く | | | |
| 7 | ボールを描く | グループで一つのバレーボールを描く | | | |
| 8 | マグカップを描く | 各自にマグカップを持参して描く | | | |
| 9 | 最終課題として、1学期に描いた形状の違うものを二つ描く | 2週にかけて立方体(石膏)と三角錐(発砲)を描く | | | |
| 10 | 最終課題として、1学期に描いた形状の違うものを二つ描く | 2週にかけて立方体(石膏)と三角錐(発砲)を描く | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | 履修上の注意 | | | |
| 試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない | | 業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。 | | | |
| 実務経験教員の経歴 | デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)3年。 | | | | |

| 科目名 | | 3DCG A | | | | | | |
|---|------------------------------------|--|------|---|-----|------|--|------|
| 担当教員 | | 山上 超夢 | | 実務授業の有無 | | ○ | | |
| 対象学科 | | キャラクターデザイン科 | 対象学年 | | 1年生 | 開講時期 | | 前期 |
| 必修・選択 | | 必修 | | 単位数 | | 時間数 | | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | | 1. 3DCG 3DS MAX の基本操作の習得 2. 3DCG分野への興味を再発見できるか 可能性を広げる 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開 | | | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | | 3DS MAX 技術習得として ・基本モデリング ・テクスチャマッピング ・アニメーション モデファイア を理解している。 | | | | | | |
| テキスト・教材・参考図書・その他資料 | | 技術評論社 世界一わかりやすい3ds Max 操作と3DCG制作の教科書 | | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | | 学習方法・準備学習・備考 | | | | |
| 1 | 3DS MAX 技術習得1 3Dモデリングとは | | | 実習(実際に基礎モデリングを行う。画面など基本操作も) | | | | |
| 2 | 3DS MAX 技術習得2 頂点 エッジ ポリゴン 1 | | | 実習(オブジェクトの構成要素を学ぶ) | | | | |
| 3 | 3DS MAX 技術習得3 頂点 エッジ ポリゴン 2 | | | 実習(オブジェクトの構成要素を操作する) | | | | |
| 4 | 3DS MAX 技術習得4 頂点 エッジ ポリゴン 3 と 基本操作 | | | 実習(オブジェクトの構成要素を操作する (上級)) | | | | |
| 5 | 3DS MAX 技術習得5 モデファイア1 | | | 実習(使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シンメトリ等) | | | | |
| 6 | 3DS MAX 技術習得6 モデファイア2 | | | 実習(使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シェル等) | | | | |
| 7 | 3DS MAX 技術習得7 ここまでの知識でCGを作る | | | 実習(習得した技術で作れる立体物を制作し反復習得) | | | | |
| 8 | 3DS MAX 技術習得8 テクスチャ1 | | | 実習(テクスチャ基礎 ゆっくりと習得) | | | | |
| 9 | 3DS MAX 技術習得9 テクスチャ2 | | | 実習(テクスチャ応用基礎 ゆっくりと習得) | | | | |
| 10 | 3DS MAX 技術習得10 テクスチャ3 | | | 実習(習得技量チェック を兼ねテスト) | | | | |
| 11 | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | | 履修上の注意 | | | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | イラスト制作学科講師8年 3DCG制作しVチューバーを運営2年 | | | | | | |

| 科目名 | | 背景パースデッサンA | | | |
|--|---|------------------------------------|-----|------|------|
| 担当教員 | 佐藤 武 | 実務授業の有無 | ○ | | |
| 対象学科 | キャラクターデザイン科 | 対象学年 | 1年生 | 開講時期 | 前期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | ゲーム業界で求められる背景画のパース技法を学びます。空気遠近法を始め、背景画に必要な、物体の立体把握、空間認識力を鍛えます。また、リアルタッチな背景画など、就職活動に必要な作品を制作します。 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 1点透視図法の理解。 | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | 担当教員が資料を作成して配布 スーパーパースデッサン／株式会社グラフィック発行 | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | 学習方法・準備学習・備考 | | | |
| 1 | 背景パースの概念 映画鑑賞 | 遠近法の大前提の解説、それらを利用した作品の鑑賞 | | | |
| 2 | 遠近法 アイレベル・消失点の理解 | 解説と実践 | | | |
| 3 | 遠近法の5種類を理解 一点透視図法で自分の部屋を描く | 透視図法の解説と、実践 箱で物の形をとらえる | | | |
| 4 | 自分の部屋を描く | 実践 箱で物の形をとらえる 書き込む | | | |
| 5 | 教室外でスケッチ 一点透視の場所を各自で見つける | 学生自らが見つける・体感することでアイレベルや1点透視の理解を進める | | | |
| 6 | 廊下を描く① バッテン法の分割 | 解説と実践。分割法の解説 | | | |
| 7 | 廊下を描く② | 解説と実践。分割法の解説 | | | |
| 8 | 坂道、曲道を描く | 解説と実践、1点透視の消失点の応用 | | | |
| 9 | 最終課題として、一点透視の坂道を描く | テスト課題 | | | |
| 10 | 最終課題として、一点透視の坂道を描く | テスト課題 | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | 履修上の注意 | | | |
| 試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない | | 業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。 | | | |
| 実務経験教員の経歴 | プロアシスタントとして漫画制作現場において3年7か月係っていた | | | | |

| 科目名 | | デジタルイラスト I A | | | |
|--|---|--------------|--|------|------|
| 担当教員 | 駒形 靖 | | 実務授業の有無 | ○ | |
| 対象学科 | キャラクターデザイン科 | 対象学年 | 1年生 | 開講時期 | 前期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、アドビ・フォトショップを習得。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。学期末には、完成した作品を加筆修正し、就職活動に必要な作品素材として活用します。 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | adobe photoshopを使用しデジタルイラストに慣れて、1年次修了制作に向けての準備をする | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | 担当教員が資料を作成して配布 | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | 学習方法・準備学習・備考 | | |
| 1 | photoshopとは何か ツールの説明・線を描く | | photoshopの説明。きれいな線画を描く練習。 | | |
| 2 | photoshopの便利ツールを理解 線を描く | | photoshopのツール説明(ショートカットキーや使用用途)。引き続き線画を描く練習。 | | |
| 3 | キャラクターの立ち絵を描く① | | お題に沿って設定を考え、ラフを作成する。 | | |
| 4 | キャラクターの立ち絵を描く② | | ラフを完成させる。ラフが早い学生にはもう一体追加。 | | |
| 5 | キャラクターの立ち絵を描く③ | | ラフ終了後、線画(清書)をする | | |
| 6 | キャラクターの立ち絵を描く④ | | 線画終了後、着色する。(影の付け方説明) | | |
| 7 | 質感の塗り分け① | | 資料を基に様々な材質の塗り分けをする。 | | |
| 8 | 質感の塗り分け② | | 資料を基に様々な材質の塗り分けをする。 | | |
| 9 | 最終課題としてアイテムイラストを描く① | | お題に沿って各自で設定した世界観のアイテムを描く | | |
| 10 | 最終課題としてアイテムイラストを描く② | | お題に沿って各自で設定した世界観のアイテムを描く 提出 | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | 履修上の注意 | | |
| 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない | | | 業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。 | | |
| 実務経験教員の経歴 | | | | | |
| デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)3年。 | | | | | |

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

| 科目名 | | | | | | デジタルイラストⅡA | | | | | |
|--|-------------|---|--|------|---------|---|---|------|--|------|--|
| 担当教員 | | 山口 由奈 | | | 実務授業の有無 | | ○ | | | | |
| 対象学科 | | キャラクターデザイン科 | | 対象学年 | | 2年生 | | 開講時期 | | 前期 | |
| 必修・選択 | | 必修 | | 単位数 | | | | 時間数 | | 30時間 | |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | | 印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、アドビ・フォトショップの応用。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。 | | | | | | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | | 企業との連携や仕事の経験を実践的に学び、制作した作品を実績として各自の作品集に反映させる。 | | | | | | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | 担当教員が資料を作成して配布 | | | | | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | | | | 学習方法・準備学習・備考 | | | | | |
| 1 | キャラクターコンテスト | | | | | キャラクターコンテストのコンセプト説明 | | | | | |
| 2 | キャラクターコンテスト | | | | | ラフ制作・添削及び確認 | | | | | |
| 3 | キャラクターコンテスト | | | | | ラフ制作・添削及び確認 | | | | | |
| 4 | キャラクターコンテスト | | | | | 制作・添削 | | | | | |
| 5 | キャラクターコンテスト | | | | | 制作・添削 | | | | | |
| 6 | キャラクターコンテスト | | | | | 制作・提出 | | | | | |
| 7 | UIデザイン | | | | | UIデザイン説明・制作 | | | | | |
| 8 | UIデザイン | | | | | 制作・添削 | | | | | |
| 9 | 前期最終課題 | | | | | 最終課題コンセプト説明 | | | | | |
| 10 | 前期最終課題 | | | | | 制作・提出 | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | | | | 履修上の注意 | | | | | |
| 試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない | | | | | | 業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。 | | | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | | | | | CGデザイナーとしてゲーム制作の現場において2年半関わり、その後フリーのデザイナーとして4年間活動する | | | | | |

| 科目名 | | 3DCGⅡA | | | |
|--|--|-----------------------------------|---|------|------|
| 担当教員 | 中野 武志 | | 実務授業の有無 | ○ | |
| 対象学科 | キャラクターデザイン科 | 対象学年 | 2年生 | 開講時期 | 前期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | ゲーム業界で求められる3DCGのモデリングとムービー作製スキルを学びます。 使用ソフトはAutodesk 3ds MAX。 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 3DCGのキャラクターをデザインから起こし、ボーン作成で可動させショートムービーを完成させる事を目標とします。 | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | ボーンデジタル : 3ds Max 教科書 基礎編 改訂版 | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | 学習方法・準備学習・備考 | | |
| 1 | キャラクターデザイン(2D) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 2 | キャラクターデザイン(2D) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 3 | モデリング | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 4 | モデリング | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 5 | モデリング | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 6 | モデリング | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 7 | モデリング | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 8 | モデリング | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 9 | モデリング | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 10 | モデリング、UVWマップ | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | 履修上の注意 | | |
| 試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、 何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも 重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、 学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 3DCGデザイナーとして CM制作など21年 3DS MAXを使用 | | | |

| 科目名 | | デザインワークⅡA | | | |
|--|---|--------------------------------|-----|------|------|
| 担当教員 | 沢居 徳和 | 実務授業の有無 | ○ | | |
| 対象学科 | キャラクターデザイン科 | 対象学年 | 2年生 | 開講時期 | 前期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 印刷・デザイン業界での就職を想定し、外部からの制作依頼に積極的に取り組み、在学中に作品の商品化を目指す。 | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | 担当教員が資料を作成して配布 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイデア100／マール社発行 | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | 学習方法・準備学習・備考 | | | |
| 1 | イラストレーター1年次振り返り | 振り返りと復習 | | | |
| 2 | ポストカードデザイン | イメージにあわせての制作 | | | |
| 3 | レイアウト基本(重心、余白) | レイアウト基本説明 | | | |
| 4 | 三分割法、二分割法 | レイアウト基本説明 | | | |
| 5 | ロゴマークコンテスト | ロゴについての説明・ラフ制作 | | | |
| 6 | ロゴマークコンテスト | ロゴマーク制作 | | | |
| 7 | ポスターデザイン(商品化イメージ) | 商品化を想定した企画立案 | | | |
| 8 | ポスターデザイン(商品化イメージ) | 商品化を想定した企画立案・制作 | | | |
| 9 | 商品化イメージビジュアル制作 | 制作 | | | |
| 10 | プレゼンテーション | 全体発表 | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | 履修上の注意 | | | |
| 試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない | | 業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。 | | | |
| 実務経験教員の経歴 | 広告デザイナーとして広告制作の現場において13年間関わる | | | | |

| 科目名 | | ゲームグラフィックA | | | |
|--|--|--------------------------------|-----|------|------|
| 担当教員 | 和平 徹哉 | 実務授業の有無 | ○ | | |
| 対象学科 | キャラクターデザイン科 | 対象学年 | 2年生 | 開講時期 | 前期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | ゲーム会社のデザイナーが講師として来校。ゲーム業界で求められる、パスによる塗りやデジタル背景のテクニックを学びます。使用ソフトはアドビ・フォトショップ。 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | キャラクター、ゲーム画面、アイコンなど様々なゲームグラフィックを制作 | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | 担当教員が資料を作成して配布 | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | 学習方法・準備学習・備考 | | | |
| 1 | ユーザーインターフェースについて | 1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習 | | | |
| 2 | ユーザーインターフェースの素材制作 | 実習 | | | |
| 3 | ユーザーインターフェースの素材制作 | 実習 | | | |
| 4 | ユーザーインターフェースの仕組みを考察 | 1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習 | | | |
| 5 | ユーザーインターフェースの仕組みを考察 | 実習 | | | |
| 6 | ドット絵の描き方 | 1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習 | | | |
| 7 | ドット絵の描き方 | 実習 | | | |
| 8 | キャラクターの性格をふまえたデザイン | 1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習 | | | |
| 9 | キャラクターの性格をふまえたデザイン | 実習・添削 | | | |
| 10 | キャラクターの性格をふまえたデザイン | 実習・提出 | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | 履修上の注意 | | | |
| 試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない | | 業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。 | | | |
| 実務経験教員の経歴 | CGデザイナーとしてゲーム制作の現場において26年間関わる | | | | |

| 科目名 | | キャラクターデッサンⅡA | | | |
|--|---|--------------------------------|-----|------|------|
| 担当教員 | 下西 里奈 | 実務授業の有無 | ○ | | |
| 対象学科 | キャラクターデザイン科 | 対象学年 | 2年生 | 開講時期 | 前期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | ゲームキャラクターの原画に必要な、自然な人体の姿勢、表情、動きの表現方法を学ぶ。 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 様々な角度、ポーズでのキャラクター表現できる | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | 担当教員が資料を作成して配布 キャラクター描画教室/MdN発行・プロ絵師の作法 イラスト上達テクニック/MdN発行・マンガキャラ 服のシワの描き方—リアルなシワが描ける！/池田書店発行 | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | 学習方法・準備学習・備考 | | | |
| 1 | アオリとフカン、クロッキー | 1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習 | | | |
| 2 | クロッキー | 実習 | | | |
| 3 | クロッキー | 実習 | | | |
| 4 | クロッキー添削 | 1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習 | | | |
| 5 | 人物を箱で表現 | 1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習 | | | |
| 6 | 三点パース | 1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習 | | | |
| 7 | クロッキー | 実習 | | | |
| 8 | 道具を使った人物パース | 1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習 | | | |
| 9 | 道具を使った人物パース | 実習・添削 | | | |
| 10 | 前期最終課題 | 実習・提出 | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | 履修上の注意 | | | |
| 試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない | | 業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。 | | | |
| 実務経験教員の経歴 | 漫画家としてイラスト・漫画制作の現場において11年間関わる | | | | |

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

| 科目名 | | | | | | 実践ビジネスマナーA | | | | | |
|--|---------|--|-------|------|--|-------------------------------|--|------|---|------|--|
| 担当教員 | | | 福原 純子 | | | 実務授業の有無 | | | ○ | | |
| 対象学科 | | キャラクターデザイン科 | | 対象学年 | | 2年生 | | 開講時期 | | 前期 | |
| 必修・選択 | | 必修 | | 単位数 | | | | 時間数 | | 30時間 | |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | | 1.マナーを習慣にする事を目指す 2.発声練習、活舌練習、挨拶練習 3.社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ | | | | | | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | | 1.挨拶を習慣にする 2.マナーを習慣化する | | | | | | | | | |
| テキスト・教材・参考図書・その他資料 | | 実践ビジネスマナー、その他配布資料 | | | | | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | | | | 学習方法・準備学習・備考 | | | | | |
| 1 | 就職活動準備 | | | | | 企業訪問振り返り、採用基準の再検討 | | | | | |
| 2 | 面接練習 | | | | | 基本項目の講義 | | | | | |
| 3 | 面接練習 | | | | | ポイント解説 演習 | | | | | |
| 4 | 面接練習 | | | | | ポイント解説 演習 | | | | | |
| 5 | 面接練習 | | | | | ポイント解説 演習 | | | | | |
| 6 | 面接練習 | | | | | ポイント解説 演習 | | | | | |
| 7 | 面接練習 | | | | | ポイント解説 演習 | | | | | |
| 8 | 面接練習 | | | | | ポイント解説 演習 | | | | | |
| 9 | 1学期試験 | | | | | 実技試験 | | | | | |
| 10 | 1学期試験評価 | | | | | 実技試験評価 | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | | | | 履修上の注意 | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> 試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない | | | | | | 業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 | | | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | | | | | ビジネスマナー講師として指導現場において23年間関わる | | | | | |

| 科目名 | | 選択背景A | | | |
|---|---|---|-----|------|------|
| 担当教員 | 佐藤 武 | 実務授業の有無 | ○ | | |
| 対象学科 | キャラクターデザイン科 | 対象学年 | 2年生 | 開講時期 | 前期 |
| 必修・選択 | 選択 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 業界の特性に合わせた、デジタル背景の選択授業。デジタルイラストⅡで学んだデジタル背景強化。1点透視、二点透視、三点透視を使用している背景をデジタルで質感表現にもこだわり仕上げる技術を学ぶ。基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を実習として進める。 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | Photoshopで背景、室内のインテリア等のイラストが描けるようになる | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | デジタルイラストの「背景」描き方事典 Photoshopで描く! シーンを彩る風景・アイテム46/sbクリエイティブ発行、「ファンタジー背景」描き方教室Photoshopで描く! 心揺さぶる風景の秘訣/sbクリエイティブ発行 | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | 学習方法・準備学習・備考 | | | |
| 1 | 背景を描く(空、くも) | 教科書に沿って描き方を実践、ブラシの導入方法 | | | |
| 2 | 背景を描く(曇り空、雨) | 教科書に沿って描き方を実践、ブラシのカスタム方法 | | | |
| 3 | 背景を描く(ラグ・カーペット) | 教科書に沿って描き方を実践、スマートオブジェクトの作り方 | | | |
| 4 | 背景を描く(草原・草地) | 教科書に沿って描き方を実践、遠近によっての空間の捉え方 | | | |
| 5 | 背景を描く(岩、石) | 教科書に沿って描き方を実践、硬さの表現、写真の使用 方法 | | | |
| 6 | 背景を描く(ローボード) | 教科書に沿って描き方を実践、パースを使った硬いもの の表現 | | | |
| 7 | 背景を描く(ローボード) | 教科書に沿って描き方を実践、パースを使った硬いもの の表現 | | | |
| 8 | 背景を描く(ローボードの上にモニター) | 教科書に沿って描き方を実践、描いてきたものの組み合 わせ、室内の光の表現 | | | |
| 9 | 背景を描く(ガラスのローテーブル) | 教科書に沿って描き方を実践、ガラスと金属の表現 | | | |
| 10 | 背景を描く(ガラスのローテーブル) | 教科書に沿って描き方を実践、ガラスと金属の表現 | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | 履修上の注意 | | | |
| 試験・毎回の課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない | | 業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。 | | | |
| 実務経験教員の経歴 | プロアシスタントとして漫画制作現場において3年7か月係っていた | | | | |

| 科目名 | | 選択3DCG II A | | | |
|--|--|-----------------------------------|---|------|------|
| 担当教員 | 中野 武志 | | 実務授業の有無 | ○ | |
| 対象学科 | キャラクターデザイン科 | 対象学年 | 2年生 | 開講時期 | 前期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1. 3DCGを卒業後進路選択している学生の為の上位3D授業 2. モデリング、アニメーション制作を繰り返し、その中で各自必要技術を学ぶ 3. 3D求人は より細分化された業務求人となる為、技術を分散させず必要技術を特化させるイメージで学ぶ | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 3DCG求人に応えられる人材育成 | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | ポーンデジタル : 3ds Max 教科書 基礎編 改訂版 | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | 学習方法・準備学習・備考 | | |
| 1 | 素体デザイン(2D) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 2 | 素体モデリング | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 3 | モデリング | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 4 | モデリング | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 5 | モデリング | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 6 | モデリング | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 7 | モデリング | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 8 | モデリング、UVWマップ | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 9 | モデリング、UVWマップ | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 10 | モデリング、UVWマップ | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | 履修上の注意 | | |
| 試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 3DCGデザイナーとして CM制作など21年 3DS MAXを使用 | | | |

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

| 科目名 | | | | | | 選択デザインA | | | | | |
|--|---------------------------|--|-------|------|--|--------------------------------|--|------|---|------|--|
| 担当教員 | | | 沢居 徳和 | | | 実務授業の有無 | | | ○ | | |
| 対象学科 | | キャラクターデザイン科 | | 対象学年 | | 2年生 | | 開講時期 | | 前期 | |
| 必修・選択 | | 選択 | | 単位数 | | | | 時間数 | | 30時間 | |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | | 広告・デザイン業界への就職に必要な業界知識やデジタルスキル、特にillustrator、PowerPointを習得し、各自で企画、デザインした内容第三者へプレゼンテーションする | | | | | | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | | 印刷・デザイン業界での就職を想定し、企画からデザインまでを行い内容を他者へプレゼンテーションできる人材育成 | | | | | | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | 担当教員が資料を作成して配布 | | | | | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | | | | 学習方法・準備学習・備考 | | | | | |
| 1 | マーケティング① | | | | | 企画を立てる際に必要なマーケティングを学ぶ | | | | | |
| 2 | マーケティング② | | | | | 企画を立てる際に必要なマーケティングを学ぶ | | | | | |
| 3 | 業界動向説明 | | | | | 業界に必要な技術や知識の説明 | | | | | |
| 4 | プレゼンテーションを意識したデザインと企画計画表① | | | | | 各自デザイン制作したものをブラッシュアップ | | | | | |
| 5 | プレゼンテーションを意識したデザインと企画計画表② | | | | | 各自デザイン制作したものをブラッシュアップ | | | | | |
| 6 | プレゼンテーションを意識したデザインと企画計画表③ | | | | | 各自デザイン制作したものをブラッシュアップ | | | | | |
| 7 | プレゼンテーションを意識したデザインと企画計画表④ | | | | | 各自デザイン制作したものをブラッシュアップ | | | | | |
| 8 | プレゼンテーションを意識したデザインと企画計画表⑤ | | | | | 各自デザイン制作したものをブラッシュアップ | | | | | |
| 9 | プレゼンテーション① | | | | | 各自の企画とデザインをプレゼンテーション | | | | | |
| 10 | プレゼンテーション② | | | | | 各自の企画とデザインをプレゼンテーション | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | | | | 履修上の注意 | | | | | |
| 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない | | | | | | 業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。 | | | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | | | | | 広告デザイナーとして広告制作の現場において13年間関わる | | | | | |