

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

(夜間部 イラストレーション科)

科目 区分	必修 選択の 区分	授業科目	実務教員 による授業	うちシラバス 添付	第1学年		授業時数 合計 (単位数)	実務教員授業時数	
					週間 授業時数	年間 授業時数		第1学年	第1学年
講 義	必 修	オリエンテーション			4	16	16		
		進路ガイダンス			4	16	16		
演 習 実 技	必	イラストレーション1	●		4	48	48	48	
		イラストレーション2	●		4	60	60	60	
		イラストレーション3	●		4	64	64	64	
		PC演習 (Illustrator)	●	★	4	64	64	64	64
		PC演習 (Photoshop)	●		4	52	52	52	
		画材研究	●	★	4	60	60	60	60
	修	ドローイング1	●		4	60	60	60	
		ドローイング2	●		4	64	64	64	
		自主制作				125	125		
		エバリュエーション				110	110		
		東美祭				70	70		
必修科目授業時数					809	809	472	124	
選択科目授業時数									
卒業に必要な総授業時数					809	809	472	124	

2024年度
指導内容書

夜間部イラストレーション 科

授業名 PC演習・イラストレーター

担当講師 乙坂 広和

授業計画進行表(前期・**後期**)

回数	授業内容	回数	授業内容
第1回 9/5	コンピュータのオープニング講義 ベクターデータとラスターデータの違い 解像度の概念 ～ツール/メニュー/パネルの役割	第10回 11/14	採点課題①閲覧講評 ～アナログイラストをスキャンして デジタルデータにする ～画像データの種類と解像度 ～フォトショップテクニック①
第2回 9/12	イラストレーターテクニック ～基本操作① ～ツール/メニュー/パネルの使い方 ～ショートカットキー	第11回 11/21	画像データの色補正、サイズや解像度の 変え方、画像合成のテクニックなど フォトショップテクニック②
第3回 9/19	イラストレーターテクニック ～基本操作② ～ツール/メニュー/パネルの使い方 ～ショートカットキー	第12回 11/28	総合テクニック～DTPのしくみ① ～文字と文字組 ～文字パレット
第4回 9/26	イラストレーターテクニック ～ペンツール① ～基本練習課題	第13回 12/5	総合テクニック～DTPのしくみ② ～トンボの概念 ～マージンと版面 ～画像のリンクと埋め込み ～入稿データの作り方
第5回 10/3	イラストレーターテクニック ～ペンツール② ～基本練習課題	第14回 1/16	総合テクニック～DTPのしくみ③ ～採点課題②「名刺」 &採点課題③「ポストカード」制作 ～個人面談
第6回 10/10	イラストレーターテクニック ～練習課題「ドラえもののパストレース」 制作	第15回 1/23	総合テクニック～DTPのしくみ④ ～採点課題②「名刺」 &採点課題③「ポストカード」制作 ～個人面談
第7回 10/24	イラストレーターテクニック ～採点課題①「オリジナルイラストの パストレース」制作	第16回 1/30	総合テクニック～DTPのしくみ⑤ ～採点課題②「名刺」 &採点課題③「ポストカード」制作 ～データ提出(※切20時) ～採点課題②閲覧講評
第8回 10/31	イラストレーターテクニック ～採点課題①「オリジナルイラストの パストレース」制作	第17回 /	
第9回 11/7	イラストレーターテクニック ～採点課題①「オリジナルイラストの パストレース」制作 ～データ提出(※切21時)	第18回 /	

授業形式 講義 **演習**・実験・実習実技

授業内容

第1回～第9回：アドビイラストレーターのオペレーティングスキルをベースに、イラスト制作におけるテクニックを伝授。採点課題①は、自分のイラストをペンツールにてトレースし、パスデータ化する。
第10回、第11回：フォトショップにて写真合成やレタッチ、画像データの種類や解像度の概念、さらに色補正など、絵を描くドローイング系の使い方以外でのフォトショップのテクニックを伝授。
第12回～第16回：両方のソフトを使い、名刺とポストカードを媒体に自分のイラストを落とし込みデザインする。同時にDTPを理解し知識を身につける。(課題②・③は実際に印刷に回せるよう、トンボ付きの印刷用入稿データとして制作する)

到達目標

イラストを描く手段として、前期では「画材研究」において手描き(アナログ)のスキルを学び、後期の「PC演習・イラストレーター」においてはデジタルスキルを学ぶ事により、イラストスタイルとして表現のバリエーションを増やす事につなげる。

成績評価基準

- 授業への取り組み姿勢。
- イラストレーターとフォトショップ、両アプリケーションの理解度とオペレーティングスキル(自分のイラストをデータ化する操作方法)。また、データ化した作品の完成度。
- DTPの理解度。

提出課題

採点課題①(オリジナルイラストのパスデータ作品)
採点課題②(名刺デザイン)
採点課題③(オリジナルポストカード)

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

USBフラッシュメモリー ※グーグル個人アカウントのクラウドドライブの使用でもOKです。

補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)

2024年度
指導内容書

夜間部イラストレーション 科

授業名 画材研究

担当講師 乙坂 広和

授業計画進行表(前期・後期)

回数	授業内容	回数	授業内容
第1回 4/18	オリエンテーション 画材研究という授業とは？ 目的と授業内容の説明 ～イラストレーションとは？ 上手な絵と上手なイラストの違い	第10回 6/27	アクリル テーマイラスト(採点課題)
第2回 4/25	パステルとは？ ～パステル色見本(練習課題)作成	第11回 7/4	画材研究振り返り ～イラストの見せ方 ～後期のPC授業について
第3回 5/9	パステル 果物・野菜イラスト(練習課題)	第12回 /	
第4回 5/16	色鉛筆とは？ ～色鉛筆混色見本(練習課題)作成	第13回 /	
第5回 5/23	パステル・色鉛筆 テーマイラスト(採点課題)	第14回 /	
第6回 5/30	水彩絵具とは？ ～水彩色見本(練習課題)作成	第15回 /	
第7回 6/6	水彩風景イラスト(採点課題)	第16回 /	
第8回 6/13	先週のつづき 水彩風景イラスト(採点課題)	第17回 /	
第9回 6/20	アクリル絵具とは？ ～アクリル色見本(練習課題)作成	第18回 /	

授業形式 講義(演習)・実験・実習実技

授業内容

この授業では1.パステル、2.色鉛筆、3.透明水彩絵具、4.アクリル絵具の4つの画材を、その基本的な使い方・塗り方(ノーマルペインティング)を学びながら、それぞれの画材で彩色した時に見られるビジュアル(表現)の違いを自分のイラストにどう落とし込むか、研究、さらに発展させながら表現力(武器)を身に付けさせ、自らその画材で描くことで体験、会得し、今後自分が制作していくイラストやデザインの世界におけるビジュアル表現の基礎を作り、幅を広げさせる。
また、上記4つの画材以外(ポスターカラーやアクリルガッシュ、カラーインク等)も、資料プリントを配布し紹介して行く予定である。

【講師概要】東洋美術学校にて専任講師として、担任業務・授業指導を行なう。平成18年、フリーランスのグラフィックデザイナーとして 独立し、個人事務所「count basic design」を設立。雑誌の紙面デザインを中心に、広告、カタログ、HPのデザイン等、グラフィックデザイン全般にわたる媒体デザインを制作。

到達目標

授業内容の中でも記載したが、それぞれの画材で彩色した時に見られるビジュアル(表現)の違いを自分のイラストにどう落とし込むか、研究、さらに発展させながら表現力(武器)を身に付けさせ、自らその画材で描くことで体験、会得し、今後自分が制作していくイラストやデザインの世界におけるビジュアル表現の基礎を作り、幅を広げさせる。それはすなわち、絵具を「色を付ける道具」「ぬり絵のための道具」と言う考え方から脱却し、それぞれの絵具の持つ表現が自分のイラストレーションのスタイルの一部にもなり得ると言う可能性を理解する。

成績評価基準

基本、毎課題画材を使って絵を描く内容になるので、単純に絵の上手さや完成度だけではなく、その画材が持っている表現を絵の内容(雰囲気)に生かそうとしているかなどの、取り組み姿勢やコンセプトも成績評価の重要なポイントとなる。

提出課題

- 1.パステル色見本 2.パステル果物・野菜イラスト 3.色鉛筆混色見本 ④パステル・色鉛筆テーマイラスト
5.水彩色見本 ⑥水彩風景イラスト 7.アクリル色見本 ⑧アクリルテーマイラスト

※1、2、3、5、7は練習課題 ④、⑥、⑧は採点課題

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

毎授業での使用する画材や、その他の課題制作に必要な諸道具。
画材の使い方デモンストレーション時に使用する講師用の画材・道具

補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)