

町田・デザイン専門学校

| 開講課程 | 開講学科 | 開講年度 | 履修対象 | 講義区分 |
|--|---------------------|--|--------|------|
| デザイン 専門課程 | イラストレーション科 昼間部(2年制) | 2021年度 | 1年次・後期 | 必須 |
| 講義形態 | 授業科目名 | 単位数 | 時間数 | |
| 講義・実習 | PS & IL | 3 | 45 | |
| 教科書・教材等 | MacBook | | | |
| 担当教員／作成者 | 実務経験の有無・職種 | 確認者 | | |
| 中村麻衣子 | 有り／グラフィックデザイナー | 学科長 平井勝人 | | |
| 授業の特徴・テーマ | | | | |
| Photoshop と Illustrator を単体毎ではなく、複合的に学ぶことで効率良く基本スキルを身に付ける。 | | | | |
| 到達目標 | | | | |
| ラスターデータとベクターデータの理解／画像データの補正、切り抜き／テキスト、画像等のレイアウトスキル | | | | |
| 授業概要 | | | | |
| デザイン業界では必要不可欠な、Photoshop と Illustratorの基本的なスキルを習得する。 | | | | |
| 成績評価方法 | | | | |
| ◆作文・課題 70% ◆定期試験 0% ◆平常点 20% ◆授業への参加姿勢 10% | | | | |
| * 平常点には小テスト等を含む | | | | |
| 上記の割合に基づき総合的に評価する。 | | | | |
| * 原則として年間850時間以上出席がないと成績評価の対象外となるので注意すること | | | | |
| | 授業内容 | 到達目標 | | |
| 1回 | オリジナルメニュー製作① | (PS&IL) 自分のオリジナル店舗のメニュー表製二つ折り裏表作開始【課題10】 | | |
| 2回 | オリジナルメニュー製作② | (PS&IL)【課題10】自ら写真を撮影し素材作りを行い、ロゴマークは【課題9】を使用する。 | | |
| 3回 | オリジナルメニュー製作③ | (PS&IL)【課題10】デザイン、メニュー内容を確認し実作製作開始 | | |
| 4回 | プレゼンテーション | (PS&IL)【課題10】全体デザイン内容確認及び印刷を行いクラス内プレゼンテーション(デザインの発見) | | |
| 5回 | 架空映画ポスター製作① | (PS&IL)「写真撮影」授業で撮影した写真を使い、映画ポスター・チラシ(表裏)の製作開始【課題11】 | | |
| 6回 | 架空映画ポスター製作② | (PS&IL)【課題11】ラフの確認、チラシの裏面内容のツメ | | |
| 7回 | 架空映画ポスター製作③ | (PS&IL)【課題11】ポスター・チラシ共に実製作開始 | | |
| 8回 | プレゼンテーション | (PS&IL)【課題11】修正を行い、印刷をしクラス内プレゼンテーション(デザインの追求) | | |
| 9回 | 干支ハガキの製作① | (PS&IL) 来年の干支ハガキの製作【課題13】ラフ案10点製作開始 | | |
| 10回 | 干支ハガキの製作② | (PS&IL)【課題13】ラフ案の中より選び、イラストに合ったソフトを使用し製作 | | |
| 11回 | 干支ハガキの製作③ | (PS&IL)【課題13】干支ハガキのデータ完成及びクラス内交換会 | | |
| 12回 | キャラクターイラスト① | (IL) ベジェ曲線をつかってキャラクターイラスト3体製作開始【課題12】 | | |
| 13回 | キャラクターイラスト② | (IL)【課題12】キャラクターイラスト製作、関節などの確認、ラフを元にIllustratorにて実製作 | | |
| 14回 | キャラクターイラスト③ | (IL)【課題12】キャラクターイラスト製作データの完成・印刷 | | |
| 15回 | GIF動画製作 | (PS) 製作したキャラクター(課題12)を使ったGIF動画の製作 | | |

町田・デザイン専門学校

| 開講課程 | 開講学科 | 開講年度 | 履修対象 | 講義区分 |
|--|---------------------|--|--------|------|
| デザイン 専門課程 | イラストレーション科 昼間部(2年制) | 2021年度 | 1年次・後期 | 必須 |
| 講義形態 | 授業科目名 | 単位数 | 時間数 | |
| 講義・実習 | 描画演習 | 3 | 45 | |
| 教科書・教材等 | オリジナル教材／鉛筆セット | | | |
| 担当教員／作成者 | 実務経験の有無・職種 | 確認者 | | |
| 黒瀬申悟 | 有り／イラストレーター | 学科長 平井勝人 | | |
| 授業の特徴・テーマ | | | | |
| 「手を動かす」ことを重視しながら、イラストレーションに必要な基礎的な描画スキルをデッサンやクロッキーなどを通して幅広く学ぶ。 | | | | |
| 到達目標 | | | | |
| 物の形状・構造・質感などを正確に捉え、理解し、簡単な形状であれば何も見ない状態でも正確に描ける描画力を身に付ける。また、構図などのデザインのバランス感覚を養う。 | | | | |
| 授業概要 | | | | |
| デザイン・ものづくりの基礎となる観察力を磨き物の形状を捉える、陰影描写、質感表現、パースなど、描画の基礎を総合的に学ぶ。 | | | | |
| 成績評価方法 | | | | |
| ◆作文・課題 70% ◆定期試験 0% ◆平常点 20% ◆授業への参加姿勢 10% | | | | |
| * 平常点には小テスト等を含む | | | | |
| 上記の割合に基づき総合的に評価する。 | | | | |
| * 原則として年間850時間以上出席がないと成績評価の対象外となるので注意すること | | | | |
| | 授業内容 | 到達目標 | | |
| 1回 | デッサン基礎① | 鉛筆の削り方などの基礎から始め、デッサンに必要な知識を身に付ける。 | | |
| 2回 | デッサン基礎② | デッサンに必要な鉛筆の使い分け、塗り分けなどのトレーニングをする。 | | |
| 3回 | デッサン基礎③ | 幾何形体など基礎的なモチーフから取り組み、前期の「形状」の描写に加えて物の陰影や色の濃淡を学ぶ。 | | |
| 4回 | デッサン基礎④ | | | |
| 5回 | デッサン基礎⑤ | | | |
| 6回 | デッサン応用① | デッサン基礎の幾何形体の応用的なモチーフに取り組み、徐々に難易度を上げていく。 ・立方体 → レンガ、ティッシュ箱など ・球体 → ボール、野菜果物など ・円柱 → トイレtpーパー、空き缶など | | |
| 7回 | デッサン応用② | | | |
| 8回 | デッサン応用③ | | | |
| 9回 | デッサン応用④ | | | |
| 10回 | デッサン応用⑤ | | | |
| 11回 | デッサン実践① | 更に難易度を上げ、複数のモチーフの組み合わせ、大きなモチーフなどに取り組みむことで構図のバランス感覚など空間把握力を身に付ける。 | | |
| 12回 | デッサン実践② | | | |
| 13回 | デッサン実践③ | | | |
| 14回 | ドローイング演習① | クロッキー、スケッチ、デッサンなどの基礎的なトレーニングをイラストに活かすために描き方、画材などを工夫しながら様々なドローイングを行い、学んだことの理解を深める。 | | |
| 15回 | ドローイング演習② | | | |

町田・デザイン専門学校

| 開講課程 | 開講学科 | 開講年度 | 履修対象 | 講義区分 |
|--|---------------------|--|--------|------|
| デザイン 専門課程 | イラストレーション科 昼間部(2年制) | 2021年度 | 1年次・前期 | 必須 |
| 講義形態 | 授業科目名 | 単位数 | 時間数 | |
| 講義・実習 | PS & IL | 3 | 45 | |
| 教科書・教材等 | MacBook | | | |
| 担当教員／作成者 | 実務経験の有無・職種 | 確認者 | | |
| 中村麻衣子 | 有り／グラフィックデザイナー | 学科長 平井勝人 | | |
| 授業の特徴・テーマ | | | | |
| Photoshop と Illustrator を単体毎ではなく、複合的に学ぶことで効率良く基本スキルを身に付ける。 | | | | |
| 到達目標 | | | | |
| ラスターデータとベクターデータの理解／画像データの補正、切り抜き／テキスト、画像等のレイアウトスキル | | | | |
| 授業概要 | | | | |
| デザイン業界では必要不可欠な、Photoshop と Illustrator の基本的なスキルを習得する。 | | | | |
| 成績評価方法 | | | | |
| ◆作文・課題 70% ◆定期試験 0% ◆平常点 20% ◆授業への参加姿勢 10% | | | | |
| * 平常点には小テスト等を含む | | | | |
| 上記の割合に基づき総合的に評価する。 | | | | |
| * 原則として年間850時間以上出席がないと成績評価の対象外となるので注意すること | | | | |
| | 授業内容 | 授業計画 | | |
| 1回 | オリエンテーション | 授業説明、オリエンテーション(自己紹介表に記入)用紙の基礎サイズやトンボ・トリムマークなどの確認 | | |
| 2回 | ベジェ曲線基礎 | (IL)ペンツールを使ったベジェ曲線の書き方【課題1】指定されたイラスト・文字をペンツールを使ってなぞる | | |
| 3回 | ロゴのトレース練習① | (IL)アートボード・環境設定【パスツール・課題2】気に入っているイラストやロゴをトレース | | |
| 4回 | ロゴのトレース練習② | (IL)文字を入れる・設定する【パスツール・課題3】国旗を描く(10個) | | |
| 5回 | レイアウト基礎 | (IL)レイアウトの仕方、印刷設定の確認【文字設定 & レイアウト課題4】ロゴを真似て製作 | | |
| 6回 | 操作基礎 | (IL)ショートカットキーについて、文字のカーニング【文字列課題5】カーニングの練習 | | |
| 7回 | PS&ILの違いについて | (PS)画像の保存方法、ビットマップデータについて・Illustratorとの違い | | |
| 8回 | 画像編集 | (PS)画像の切り抜き、画像編集の仕方【パス抜き課題6】 | | |
| 9回 | PS&IL練習① | (PS&IL)カフェ風表紙の製作練習開始 | | |
| 10回 | PS&IL練習② | (PS & IL)【練習課題7】雑誌の表紙を真似て製作する | | |
| 11回 | 名刺製作① | (PS & IL)自分のオリジナル名刺作成、サイズ確認【名刺課題8】ラフ案を5つ案考える | | |
| 12回 | 名刺製作② | (PS & IL)【名刺課題8】考えてきたラフ案の確認・実際に製作開始・印刷・交換会 | | |
| 13回 | オリジナルロゴ製作① | (IL)ペンツールを使ったオリジナル店舗ロゴ作成【課題9】飲食店のロゴマークラフを5つ考える | | |
| 14回 | オリジナルロゴ製作② | (IL)【課題9】ロゴマークの詰め作業及び、実作業の開始、仕上げ印刷 | | |
| 15回 | オリジナルロゴ製作③ | (PS & IL)【課題9】のロゴマークを使い、画像にはめ込む。店内イメージ製作 | | |

町田・デザイン専門学校

| 開講課程 | 開講学科 | 開講年度 | 履修対象 | 講義区分 |
|--|---------------------|---|--------|------|
| デザイン 専門課程 | イラストレーション科 昼間部(2年制) | 2021年度 | 1年次・前期 | 必須 |
| 講義形態 | 授業科目名 | 単位数 | 時間数 | |
| 講義・実習 | 描画演習 | 3 | 45 | |
| 教科書・教材等 | オリジナル教材／鉛筆セット | | | |
| 担当教員／作成者 | 実務経験の有無・職種 | 確認者 | | |
| 黒瀬申悟 | 有り／イラストレーター | 学科長 平井勝人 | | |
| 授業の特徴・テーマ | | | | |
| 「手を動かす」ことを重視しながら、イラストレーションに必要な基礎的な描画スキルをデッサンやクロッキーなどを通して幅広く学ぶ。 | | | | |
| 到達目標 | | | | |
| 物の形状・構造・質感などを正確に捉え、理解し、簡単な形状であれば何も見ない状態でも正確に描ける描画力を身に付ける。また、構図などのデザインのバランス感覚を養う。 | | | | |
| 授業概要 | | | | |
| デザイン・ものづくりの基礎となる観察力を磨き物の形状を捉える、陰影描写、質感表現、パースなど、描画の基礎を総合的に学ぶ。 | | | | |
| 成績評価方法 | | | | |
| ◆作文・課題 70% ◆定期試験 0% ◆平常点 20% ◆授業への参加姿勢 10% | | | | |
| * 平常点には小テスト等を含む 上記の割合に基づき総合的に評価する。 * 原則として年間850時間以上出席がないと成績評価の対象外となるので注意すること | | | | |
| | 授業内容 | 到達目標 | | |
| 1回 | オリエンテーション | 授業の概要・方針の説明、作品紹介などを行い授業内容の理解を深める。 | | |
| 2回 | 素描トレーニング① | クロッキーやスケッチを繰り返し行い、「手を動かす」ことを習慣づける。 | | |
| 3回 | 素描トレーニング② | | | |
| 4回 | パース基礎① | 遠近法の基本的な概念・考え方を、簡易的な練習から徐々に身に付ける。 | | |
| 5回 | パース基礎② | 身近な風景から透視図法の基礎を学び、消失点、水平線などを理解する。 | | |
| 6回 | パース基礎③ | 1点透視図、2点透視図、3点透視図の特性をよく理解し応用する。 | | |
| 7回 | 図形練習① | パース基礎を活かしながら立方体、球体などの簡単な図形を正しく描けるようにする。 | | |
| 8回 | 図形練習② | 身近な物を単純な図形に置き換えて考え、簡略化して捉えるようにする。 | | |
| 9回 | 図形練習③ | 様々な図形を組み合わせて複雑なモチーフを描写する。 | | |
| 10回 | 人物描写① | 図形の練習を活かしながら、人体の形状を簡略化して捉え描写する。 | | |
| 11回 | 人物描写② | 顔(頭部)を構造を理解・意識しながら、様々な角度から描写する。 | | |
| 12回 | 人物描写③ | 様々な人物写真から、人体の構造や動きを理解し、ポージングを練習する。 | | |
| 13回 | 人物描写④ | 性別・体格差などによる、人物の描き分けを練習し身に付ける。 | | |
| 14回 | シチュエーション描写① | 前期のまとめとして、学んだことを活かしながらシチュエーション(お題)通りにイラストを描く。 | | |
| 15回 | シチュエーション描写② | | | |