

基礎科目・職業専門科目・展開科目・総合科目		科目形態	演習・(実習)・一般
必要出席回数	科目名	科目配当	(学科)・専攻
8 / 10	構成「平面・立体」	対象学科	コト・ビジュアル / モノ・産業
	セッション	担当教員	落合 先生
単位(1) 2コマ × 2日 × 5週	自主制作時間	10 時間	

※学生に対して、科目の性格付けや位置付けを提示する為、必ず上記項目等には○印をつけてください。
※自主制作時間: フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

教員の実務経験 (当該科目に関する現在の仕事内容)

企業オフィスのウォールデザイン サインデザイン等

科目設定主旨 (到達目標)

構成表現とは、さまざまな形状を組み合わせて、形とバランスを取り合い、与えられている平面や空間上にひとつのまとまりのある画面や造形を創ることである。加えて与えられた課題にどのように対応するべきか、いかにしてアイデアを得るか等々。様々な観点から柔軟な発想を広げることの必要性を学ぶ。

使用画材

クロッキー帳、ケント紙、スケッチブック、コピック、定規など(課題ごとに指導計画書で要確認)

課題設定意図と指導上の工夫及び仕事への繋がり

◆指導で意図した事に対する設定課題の効果予測と学生に気付かせたい点、仕事や以降の学習にどう繋げるかを記載してください。

【効果予測】
課題を理解し出題意図から連想を広げることのできる感受性を磨く。
表現コンセプトを明確にし単純化、省略、強調等でまとまりのある創造的な構成品をつくる。
平面構成における明暗対比、面積対比の理解を深める。

【仕事への繋がり】
美しくバランスのとれた構成表現のテクニックは、人の心をうつビジュアルづくりに欠かせない能力である。デザイナーとしての重要な技能といえる。

科目修了時点での仕上がり像

◆何をどこまで身につけているのか。
充分に思考し、発想を形にすることを学ぶ。
美しい画面構成を通して、自分の思い描くイメージを伝える技能を身につける。

試験課題内容

◆タイトル、与件、提出様態についてお書きください。
試験課題は与えられたテーマを基に立体構成、平面構成、各1点を制作(指導計画書参照)。
全課題の完成・提出が最低要件。
採点に関しては試験課題のみならず、課題3以降はすべて評価対象とする。

評価項目	評価ポイント	配点
①知識・認識力	1 画面構成の基本(形の仕組み)が理解できているか	30
②調査・分析力	2 素材・用具が的確に使用できているか	30
③企画・構想力	3 与件に応え、かつ的確な形状によるバランスのとれた画面構成か	40
④材料・用具使用力		
⑤構成・表現力		
⑥提案・説得力	計	100

指導スケジュール

◆課題の流れと習得内容や留意点を簡潔に

回数	タイトル	習得内容/留意点
1	●構成って何? 課題1 点による構成	平面構成とは何か 点の配置による空間造形。
2	課題2 面による構成 単純な形状よりの造形美	黄金比率とは。美しい分割とは。 正方形のみと円のみをそれぞれ用いた平面構成。
3	課題3 文字による構成 自己紹介	自己を表わす単語を配列する事により平面構成。 強調の仕方。対比による強調。
4	課題4 ネガとポジ 数字による構成	ネガ(地)とポジ(図)の関係。 数字書体をネガとポジに切り分け、画面内で構成する。
5	課題5 空間と立体 平面に立ち上がる立体	簡単な透視図法を用いた立体表現による構成。 光と影を意識する。
6	課題6 エンドレス サイコロを作る	1辺100mmの正六面体(サイコロ)の全面にエンドレスな模様を施し構成で表現する。
7	課題7 立ち上げる 平面を立体に	任意のアルファベットを立体に造作して空間上に構成。
8	課題8 立体で伝える イメージを表象する形に	与えられた静物からイメージを広げ、粘土で造形して立体構成。
9	試験課題 表現する 言葉のイメージを伝える	「繋がる」をテーマに平面構成と立体構成を各1点を制作する。 それぞれ条件を与える。
10	試験課題 つづき 講評	試験課題合評。

予習事項

■予習及び復習について

構成課題においては、授業時に与件(示された課題)に対して、予断なしに考え、限られた時間内に発想→完成しなければならない。

そのため、各課題について事前に詳細に内容を示して予習を求めることはない(試験課題等を除く)。

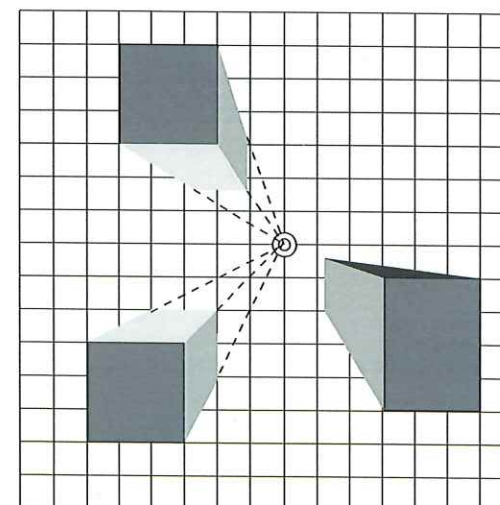
予習としては、次課題に関連する考え方のヒントとなる、簡単な課題を与えるので、それにきちんと取り組み、授業時に役立てる事とする。

また、復習も重要である。一課題終えたら、そのままやりっ放しにすることなく、講師に指摘された点や、他の学生の作品について考察し、与件に的確に応えることが出来ていたか、美しい構成表現が出来ていたか等々、自己の作品をよく見直し、再試行するなどの姿勢が求められる。

設定課題例

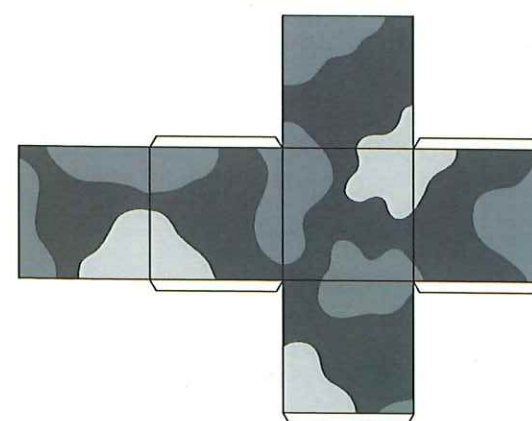
●課題5ー構造物を作る

平面から立体を立ち上げる。



●課題6ーサイコロを作る

立体になった状態を想定して構成する。



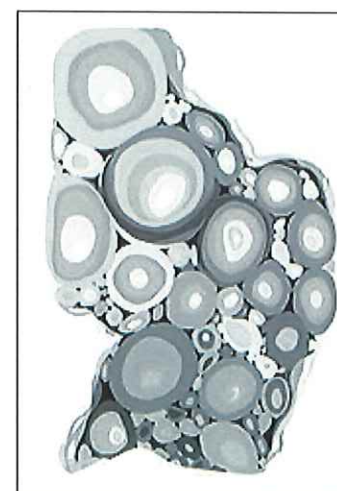
●課題4ー対比を意識する

数字の形状を生かして
ネガとポジを表現する。



●課題1ー状態を伝える

言葉の意味を形にする。
濃淡を上手く使って、
単色で状態のイメージが
伝わるように。



●2023年度1,2年 指導計画書<前期10回授業用> ③学校法人 創造社学園 2023

必要出席回数 8 / 10	基礎科目・職業専門科目・展開科目・総合科目	科目形態	演習・実習・一般
	科目名	科目配当	学科・専攻
	セッション	対象学科	コト・デジタル・モノ・産業
	単位(1) 2コマ×2日×5週	自主制作時間	10 時間

※学生に対して、科目の性格付けや位置付けを提示する為、必ず上記項目等には○印をつけてください。
※自主制作時間：フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

教員の実務経験 (当該科目に関する現在の仕事内容)
企業オフィスのウォールデザイン サインデザイン等

何故この課題を設定したかの設定意図を記載してください
美しくバランスのとれた平面及び空間の画面構成のテクニックは、人の心をうつビジュアルづくりに欠かせない能力である。デザイナーとしての重要な技能といえる。基本的な形状による造形要素のみによる構成から、意味やイメージを伝える構成まで、様々な構成演習を繰り返して身につける。

回	月	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標 時間内完成目標	使用教材
1	1	◆課題名、指導プロセスを具体的に記載してください。サイズ、スケールの詳細記載。また、フィールドワーク等は、見学場所まで明記してください。全体の評価基準の統一のための工夫などもお書きください。 ■この授業について一構成って何 ■課題1 点による構成 ・点のみで画面構成。量感、動き、広がり等々を表す。 ・まずはじっくりと考える。その上で試行を重ねる。 全日共通 前半:アイデア出し・ラフ描画(3点以上)・検討→後半:制作	◆どこまでできるようにするか、また、時間内での完成目安などを記載してください	◆授業進行で使用する教材なども記載してください
2	2	■課題2 面による構成 黄金比率とは何か。数理的な美しい構成とは。正方形と円をそれぞれ用いた画面構成。重ねた場合、大きさを変えた場合等々条件を踏まえて構成する。 全日共通 テキストを良く読み要件を理解する事。不明点は聞く事。	理論を知る。単純な形状のみでできる美しい画面構成を探る。	B4ケント クロッキー帳 定規 コピックライナー コンパス グレーのコピック
3	3	■課題3 文字による構成 一番身近な存在である自己を考える。自己を表わす単語を配列する事により平面構成。強調したい部分をどう表現するか考えて画面構成。 全日共通 課題ごとに作品を掲示する。他者の作品をよく観察する事。	強調、対比を学ぶ。柔軟な発想・思考の重要性の認識。	B4ケント クロッキー帳 定規 コピックライナー グレーのコピック
4	4	■課題4 ネガとポジ 平面作品における構成(絵画における構図も同様)の基礎である、ネガ(地)とポジ(図)の関係を学ぶ。数字書体をネガとポジに切り分け、画面内で構成する。	数字の形状を考察。ラフを多数描き、方向性を探る。	B4ケント クロッキー帳 定規 コピックライナー 黒のコピック
5	5	■課題5 空間と立体 簡単な透視図法を用いた立体表現による画面構成。平面に立ち上がる立体構造物表現を試みる。光と影を意識する。 全日共通 作品は隅々まで気を配り、美しい仕上がりを心がける事。	平面→立体の面白さを実感する。	B4ケント クロッキー帳 定規 コピックライナー 黒のコピック

回	月	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標 時間内完成目標	使用教材
6	6	■課題6 サイコロを作る 1辺90mmの正六面体(サイコロ)の全面にエンドレスな平面構成で表現する。どの面から見ても必ず模様・柄・色面が続いていること。 全日共通 平面同様ラフを多数案出し、立体カンパを制作する。	小さいサイコロをたくさん作り、ラフスケッチする。立体化した状態をイメージする。	A3ケント クロッキー帳 定規、カッター コピックライナー グレーのコピック 両面テープ、のり
7	7	■課題7 立ち上げる 任意のアルファベットを選んでケント紙を用いて立体的に造作して空間上に構成。平面に立ち上がる立体構造物表現を試みる。展開図を考察する。 全日共通 必ず完成状態をイメージしながらそれにに向けて制作する。	平面→立体の面白さを実感する。	B4ケント クロッキー帳 定規、カッター コピックライナー 両面テープ、のり グレーのコピック
8	8	■課題8 イメージを展開する立体造形 与えられた静物からイメージを広げ、各人でテーマを設定して、紙粘土で造形して立体構成。何を伝えたいかを意識し、視点を確立する。	具象造形でなく、立体構成であることを意識して制作する。	イラストボード クロッキー帳 紙粘土
9	9	■試験課題 表現する一イメージの伝達 「繋がる」をテーマに平面構成と立体構成を各1点を制作する。それぞれ条件を与える。これまでに学んだ構成原理を生かして、的確なイメージ表出を試みる。	柔軟でオリジナリティ溢れる発想を心がける。十分に思考し、発想を形にする。	B3ケント クロッキー帳 定規、カッター コピックライナー グレーのコピック 両面テープ、のり 糸
試験課題名		◆提出日 最終日	継続(2回)・当日	
タイトル		◆学習のまとめとしてふさわしい課題を設定してください。	指導資料/参考図書	
タイトル		表現する一イメージの伝達	使用教材・画材 ◆教材、ソフト等	
与件		「繋がる」の言葉から、平面構成および立体構成を制作。		
制作内容		イメージを抽象化して平面構成する。 1点は平面構成。使用画材自由、単色。B3サイズ。 もう1点は立体構成。ケント紙使用。ベースB3サイズ。		
提出様態		全課題の完成・提出が最低要件。 採点に関しては試験課題のみならず 課題3以降はすべて評価対象とする。		
評価項目		チェックポイント	配点	
① 知識・認識力		1 画面構成の基本(形の仕組み)が理解できているか	30	
② 調査・分析力		2 素材・用具が的確に使用できているか	30	
③ 企画・構想力		3 与件に応え、かつ的確な形状によるバランスのとれた画面構成か	40	
④ 材料・用具使用力		計	100	
⑤ 構成・表現力				
⑥ 提案・説得力				

2023年度①・2年教科計画書<前期10回授業用> ③学校法人 創造社学園 2023

必要出席回数 8 / 10	(基礎科目)・職業専門科目・展開科目・総合科目	科目形態	演習・(実習)・一般
	科目名	科目配当	全学科・専攻
	セッション	対象学科	(コト・ビジュアル) / (モノ・産業)
単位(2) 2コマ×2日×5週	自主制作時間	10時間	担当教員
溝口 賢 先生			

※学生に対して、科目の性格付けや位置付けを提示する為、必ず上記項目等には○印をつけてください。
※自主制作時間:フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

教員の実務経験 (当該科目に関する現在の仕事内容)

こどもちゃれんじワークイラストなど

科目設定主旨(到達目標)	使用画材
◆科目の指導ビジョン、目標とする習得内容及び伸ばしたいポイントを具体的に記載してください。 ①アイデアの出し方 マインドマップなどのブレインストーミング方法を学びます。アイデアの出し方のヒントを学ぶことで、いろいろなアイデアがあることを体感します。 ②検証の重要性 本制作に取り掛かる課程でデザイン検証をします。検証を繰り返すことで、デザインの微調整ができ確認できます。よりニーズにあった結果を得るために重要なポイントです。	◆課題制作にて表現手法や技法を習得する為に使用させる画材、素材をお書きください。 ●画材一般 (スケッチブック、筆記用具、色鉛筆、コピック、カッター、ハサミなど) ●フォトショップ ●イラストレーター

課題設定意図と指導上の工夫及び仕事への繋がり		
◆指導で意図した事に対する設定課題の効果予測と学生に気付かせたい点、仕事や以降の学習にどう繋げるかを記載してください。		
【効果予測】		
●アイデアの出どころを知る		
●マインドマップ、マンダラートでのアイデア出し		
●リサーチ・分析方法		
●ラフ・カンパデザインの作成方法		
●アナログ・デジタル制作技術		
●デザインレイアウト技術を身につける		
●企画書制作技術		
【仕事への繋がり】		
●モノの見方、捉え方をデザイン目線で考える力がつきます。問題定義の出し方、問題解決などデザインでできることにはどんな種類、方法があるのか体験して知ることができます。		
科目修了時点での仕上がり像		
◆何をどこまで身につけているのか。		
●アイデア出しの習得		
●表現方法のバリエーションを広げる		
●企画書の作り方		
試験課題内容		
◆タイトル、与件、提出様態についてお書きください。		
<タイトル>		
2024年版のカレンダー制作		
<与 件>		
〇〇できるカレンダー		
<提出様態>		
企画書（A3サイズ）+ カレンダーダミー		
評価項目	評価ポイント	配点
①知識・認識力	1 デザインプロセスの理解	30
□調査・分析力	2 アナログ・デジタル手法の併用	30
□企画・構想力	3 デザインアイデアの具現化	40
②材料・用具使用力		
③構成・表現力		
□提案・説得力	計	100

指導スケジュール		
回数	◆課題の流れと習得内容や留意点を簡潔に	
1	タイトル 第①課題 テーマ：「グリーティングカード」	習得内容/留意点 ■グリーティングカードのリサーチ・分析 ■マインドマップでのブレインストーミング
2	特別な人へ送るグリーティングカード制作。 ①リサーチ・分析 ②アイデア出し ③コンセプトシート作成 ④ラフ制作 ⑤デザイン制作 ⑥デザイン検証	■アイデア出し・まとめ ■多視点で考える思考力 ■コンセプトシート作成 ■ラフ制作
3		■アイデアの具現化 ■作品制作 ■デザイン手法の研究
4		■作品制作・検証 ■写真撮影 ■企画書の作成
5		■作品展示 ■意見・評価
6		第②課題 テーマ：「カレンダー」 ■カレンダーのリサーチ・分析 ■マンダラートでのブレインストーミング
7	〇〇できる2024年カレンダー制作。 ①リサーチ・分析 ②アイデア出し ③コンセプトシート作成 ④ラフ制作 ⑤デザイン制作 ⑥デザイン検証	■アイデア出し・まとめ ■多視点で考える思考力 ■コンセプトシート作成 ■ラフ制作
8		■アイデアの具現化 ■作品制作 ■デザイン手法の研究
9		■作品制作・検証 ■写真撮影 ■企画書の作成
10		■作品展示 ■意見・評価

評価項目	評価ポイント	配点
①知識・認識力	1 デザインプロセスの理解	30
②調査・分析力	2 アナログ・デジタル手法の併用	30
③企画・構想力	3 デザインアイデアの具現化	40
④材料・用具使用力		
⑤構成・表現力		
⑥提案・説得力	計	100

予習事項

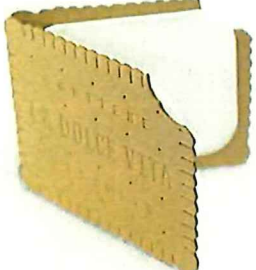
◆予習のポイントを明確に記入してください。

第①課題 テーマ:「グリーティングカード」 1: グリーティングカードのリサーチ・分析 どんなグリーティングカードのデザイン商品が市場に存在するのか調べてくる。その際には良い点、悪い点、改善点などを分析してください。その結果を元にブレインストーミングをしていきます。 2: カードデザインのアイデア 特別な人へ送るグリーティングカードのデザインを制作してもらいます。ターゲットを設定してアイデアを考えていきます。ブレインストーミングをする際にアイデアをすぐに出せるように複数案のアイデアを考えてきてください。	第②課題 テーマ:「カレンダー」 1: カレンダーのリサーチ・分析 世の中にはどんなカレンダーの種類があるのか調べてくる。その際には良い点、悪い点、改善点などを分析してください。その結果を元にブレインストーミングをしていきます。 2: カレンダーアイデア 〇〇できるカレンダーを制作してもらいます。〇〇に当てはまる部分は各々がアイデアを考えますので、ブレインストーミングをする際にアイデアをすぐに出せるように複数案のアイデアを考えてきてください。
--	---

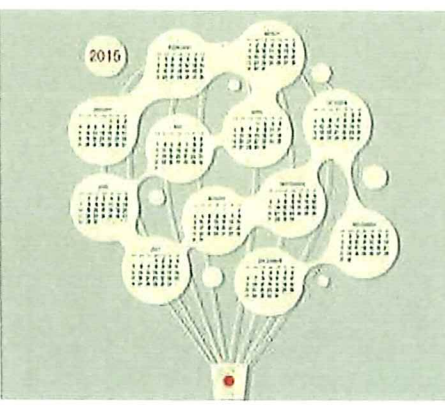
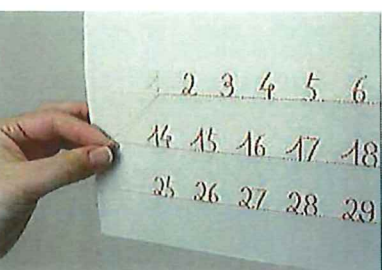
設定課題例

◆設定課題の完成イメージを例としてご提示ください。
※全設定課題の内、特徴的なものを一つご提示ください。
◆できるだけ何を作らせるのかが見てわかるようにスケッチ等でお示しください。
◆できるだけ作品制作で学生に定着させたいポイントも合わせてご記載ください。

第①課題 テーマ:「グリーティングカード」


第②課題 テーマ:「カレンダー」


●2023年度①・2年 指導計画書<前期10回授業用> ③学校法人 創造社学園 2023

(基礎科目)・職業専門科目・展開科目・総合科目		科目形態	演習・(実習)・一般
必要出席回数	科目名	科目担当	全 学科・専攻
8 / 10	総合基礎	対象学科	(コト・ビジュアル)(モノ・産業)
セッション	①・2・3	担当教員	溝口 賢 先生
単位(2) 2コマ×2日×5週	自主制作時間	10 時間	

※学生に対して、科目の性格付けや位置付けを提示する為、必ず上記項目等には○印をつけてください。
※自主制作時間：フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

教員の実務経験(当該科目に関する現在の仕事内容)
こどもちゃれんじワークイラストなど

何故この課題を設定したかの設定意図を記載してください
◆何に気づかせたいか、何に繋がるのかなど課題の設定意図を簡潔に記載してください。 デザイン思考の基本を課題を通して学んでもらいたい。問題定義→リサーチ・分析→アイデア出し→制作・編集・構築→展開→検証→仕上げ→プレゼンの一連の過程を経験することで、デザインのノウハウを経験することが目的。ポイントとしては、①問題定義の発見、②アイデアの展開方法、③表現技法の3点を重点に学んでもらいたい。

回	月	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標 時間内完成目標	使用教材
1	1	第①課題 テーマ：「グリーティングカード」 【内容】グリーティングカードのデザインを考えます。ターゲットを明確に設定して、どんなアイデア・デザインにすればターゲットに響く商品になるのか想定しながら制作します。コンセプトの立て方、アイデアの広げ方、企画書の作成など制作プロセスを確認しながら進めます。	◆どこまでできるようにするか、また、時間内での完成目安などを記載してください	◆授業進行で使用する教材なども記載してください。
2	2	■「マインドマップ」という方法を使用してアイデア出しをします。自分の考え、他人の考えをもとに意見交換をすることで、アイデアの幅を広げることを目的とします。アイデアをまとめたらコンセプトシートを作成して企画全体像を把握します。 ■ラフを作成してより具体的にアイデアを具現化していきます。実制作の時によりイメージに近づけるための工程です。 ■実制作では、失敗を恐れずにチャレンジをしてみること。最初からきれいにできるものでもありません。経験が技術と結びつきますので、色々な表現方法を学びます。そして検証することが大事です。なんども調整して制作物のクオリティを上げていきます。 ■商品デザインをしますので、企画書に載せる作品の写真を撮影をします。製品をどのように見せればよく見える方法があるのか体験します。 ■企画書と作品を展示をします。お互いの作品に意見・評価をすることで、次へのステップに繋がります。	●アイデア出し ●アイデアは2案提出	
3	3	■「マインドマップ」という方法を使用してアイデア出しをします。自分の考え、他人の考えをもとに意見交換をすることで、アイデアの幅を広げることを目的とします。アイデアをまとめたらコンセプトシートを作成して企画全体像を把握します。 ■ラフを作成してより具体的にアイデアを具現化していきます。実制作の時によりイメージに近づけるための工程です。 ■実制作では、失敗を恐れずにチャレンジをしてみること。最初からきれいにできるものでもありません。経験が技術と結びつきますので、色々な表現方法を学びます。そして検証することが大事です。なんども調整して制作物のクオリティを上げていきます。 ■商品デザインをしますので、企画書に載せる作品の写真を撮影をします。製品をどのように見せればよく見える方法があるのか体験します。 ■企画書と作品を展示をします。お互いの作品に意見・評価をすることで、次へのステップに繋がります。	●コンセプトシート作成 ●ラフ作成	
4	4	■商品デザインをしますので、企画書に載せる作品の写真を撮影をします。製品をどのように見せればよく見える方法があるのか体験します。 ■企画書と作品を展示をします。お互いの作品に意見・評価をすることで、次へのステップに繋がります。	●作品制作・検証	
5	5	使用画材例：スケッチブック、コピック、色鉛筆、ガッシュ、アクリル絵の具、色紙、ケント紙、厚紙、マスキングテープ、シール、デザインボンド、のり、デザインカッター、ハサミなど 企画書サイズ：A3サイズ 297(タテ)×420(ヨコ)mm 横位置 グリーティングカードサイズ：任意	●写真撮影	
6	6	企画書サイズ：A3サイズ 297(タテ)×420(ヨコ)mm 横位置 カレンダーサイズ：指定なし	●写真撮影	
7	7	企画書サイズ：A3サイズ 297(タテ)×420(ヨコ)mm 横位置 カレンダーサイズ：指定なし	●写真撮影	
8	8	企画書サイズ：A3サイズ 297(タテ)×420(ヨコ)mm 横位置 カレンダーサイズ：指定なし	●写真撮影	
9	9	企画書サイズ：A3サイズ 297(タテ)×420(ヨコ)mm 横位置 カレンダーサイズ：指定なし	●写真撮影	
10	10	企画書サイズ：A3サイズ 297(タテ)×420(ヨコ)mm 横位置 カレンダーサイズ：指定なし	●写真撮影	

回	月	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標 時間内完成目標	使用教材
6	6	第②課題 テーマ：「カレンダー」 【内容】2024年版のカレンダーを制作します。〇〇できることをテーマに、使いやすさ、見やすさ、理解しやすさなど、アイデアからデザイン性と機能性が融合しているカレンダーを目指します。新しい形のカレンダーデザインを提案できるように考え進めます。新たなカレンダーがあったら良いなと思うアイデアと制作を心がけましょう。	●アイデア出し ●アイデアは2案提出	
7	7	■「マインドマップ」という方法を使用してアイデア出しをします。自分の考え、他人の考えをもとに意見交換をすることで、アイデアの幅を広げることを目的とします。アイデアをまとめたらコンセプトシートを作成して企画全体像を把握します。 ■ラフを作成して、より具体的にアイデアを具現化していきます。実制作の時によりイメージに近づけるための工程です。	●コンセプトシート作成 ●ラフ作成	
8	8	■実制作では、前回同様失敗を恐れずにチャレンジをしてみること。経験が技術と結びつきますので、色々な表現方法を学びます。それには検証することが大事です。なんども調整して制作物のクオリティを上げていきます。仕上げ力も大事な要素です。細かなところまで注意して作成して、ダミーといえども本物の商品のように制作します。 ■商品デザインをしますので、企画書に載せる作品の写真を撮影をします。製品をどのように見せればよく見える方法があるのか体験します。 ■企画書と作品を展示をします。お互いの作品に意見・評価をすることで、次へのステップに繋がります。	●作品制作・検証 ●写真撮影	
9	9	使用画材例：スケッチブック、コピック、色鉛筆、ガッシュ、アクリル絵の具、色紙、ケント紙、厚紙、マスキングテープ、シール、デザインボンド、のり、デザインカッター、ハサミなど 企画書サイズ：A3サイズ 297(タテ)×420(ヨコ)mm 横位置 カレンダーサイズ：指定なし	●作品制作・検証 ●写真撮影	
10	10	企画書サイズ：A3サイズ 297(タテ)×420(ヨコ)mm 横位置 カレンダーサイズ：指定なし	●作品制作・検証	

試験課題名	2024年版カレンダー	◆提出日	7 / 28	継続(5)回・当日
タイトル	◆学習のまとめとしてふさわしい課題を設定してください。			指導資料/参考図書
タイトル	2024年版のカレンダー制作			
与件	〇〇できるカレンダー			
制作内容	〇〇できる2023年カレンダー制作。デザイン性と機能性が兼ね備えてあるカレンダーを考えます。 企画書サイズ：A3サイズ 297(タテ)×420(ヨコ)mm 横位置 カレンダーサイズ：指定なし			
提出様態	企画書(A3サイズ) + カレンダーダミー			
評価項目	チェックポイント			配点
知識・認識力	1 デザインプロセスの理解			30
調査・分析力	2 アナログ・デジタル手法の併用			30
企画・構想力	3 デザインアイデアの具現化			40
材料・用具使用力	計			100
構成・表現力				
提案・説得力				

2023年度 ①・2 年 教科計画書 <前期10回授業用> ③ 学校法人 創造社学園 2023

必要出席回数 8 / 10	基礎科目・職業専門科目・展開科目・総合科目	科目形態	演習・(実習)・一般
	科目名 構成「色彩」	科目担当	(学科)・専攻
	セッション 1・②・3	対象学科	コト・ビジュアル/モノ・産業
単位(1) 2コマ×2日×5週 自主制作時間 6 時間		担当教員	小原 知美 先生

※学生に対して、科目の性格付けや位置付けを提示する為、必ず上記項目等には○印をつけてください。
※自主制作時間:フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

教員の実務経験 (当該科目に関する現在の仕事内容)

VMDプランナー、カラーアドバイザー_子供服メーカーVMD、デザインスタジオ、大手チェーン店VMD統括を経てフリー

科目設定主旨 (到達目標)

◆科目の指導ビジョン、目標とする習得内容及び伸ばしたいポイントを具体的に記載してください。

▶自分の感性を活かすために必要なロジック、自己反省できるスキル

- ◎色の三属性、トーンなど基本理論の習得→「色のものさし」のベースを作る
- ◎「色のものさし」による展開→感性、感覚の「後ろ盾=理論」の定着
- ◎理論とイメージの連結→ベストな表現のためのプロット(筋道、構想)の構築、色彩心理の理解

使用画材

◆課題制作にて表現手法や技法を習得する為使用する画材、素材をお書きください。
・カラーカード199a
・日本色研トータルカラー93色
・DICプロセスカラーチャート
・カッター、スティックのり、定規
・スケッチブック

課題設定意図と指導上の工夫及び仕事への繋がり

◆指導で意図した事に対する設定課題の効果予測と学生に気付かせたい点、仕事や以降の学習にどう繋げるかを記載してください。

【効果予測】

基本理論の理解→適切な**色の選択力**

混色、トーンを理解→**カラーバリエーション**

表現テクニック→**色の心理的効果、構合力**

【仕事への繋がり】

多彩な選択肢、正確な理論による**客観性、柔軟性**習得

→プランの**展開力**、クライアントへの**説得力、提案力**

科目修了時点での仕上がり像

◆何をどこまで身につけているのか。

- ・色の尺度(カラーシステム)についての理解
- ・カラーバリエーションによる豊かなイメージ展開

試験課題内容

◆タイトル、与件、提出様態についてお書きください。

<タイトル> 『color process』

<与 件> 授業での課題を A4/10 ポケットのファイルにまとめて提出 (形式厳守)

<提出様態> A4 サイズ、プレゼンテーション

評価項目	評価ポイント	配点
■知識・認識力	1 知識・認識力_色彩基本理論	30
□調査・分析力	2 材料・用具使用力_仕上げの清潔さ	30
□企画・構想力	3 構成・表現力_作品の魅力	40
■材料・用具使用力		
■構成・表現力		
□提案・説得力	計	100

指導スケジュール

回数	◆課題の流れと習得内容や留意点を簡潔に	習得内容/留意点
1	■ orientation	授業の目的、展開の理解
2	■ composition theory_1	同系色+無彩色 (混色の理解、明暗の構合力)
3		composition_1: 講評
4	■ composition theory_2	反対色+無彩色 (混色の理解、明暗の構合力)
5		composition_2: 講評
6	■ composition image_1	カラーイメージの表現、構成 osaka×kyoto
7	■ composition image_2	カラーイメージの表現、構成 kobe×nara
8	■ composition	最終課題 『my name』 自分の名前にあるアルファベットをモチーフに色彩構成
9		
10	■ presentation	見せる、伝える、共感を得る

予習事項

◆ 予習のポイントを明確に記入してください。

<POINT①> カラーカード 199a は「予習」として使う。

・ カラーカードを使用した「ドリル形式」のプリントで、基本的な理論を練習する。

→「色相」と「トーン」について理解し、授業内での制作に即時活かす。

* 授業内で制作する課題は、ポートフォリオにも対応できるクオリティを目指す。

<POINT②> イメージソースを探す。

→「composition」の課題に必要なイメージの元となる情報を収集する。

* 言葉や画像を集め、アイデアストックとしてまとめる。

* 当然、ポートフォリオにも対応できるクオリティをもった作品制作を目指す。

設定課題例

◆ 設定課題の完成イメージを例としてご提示ください。

※全設定課題の内、特徴的なものを一つご提示ください。

◆ できるだけ何を作らせるのかが見てわかるようにスケッチ等でお示しください。

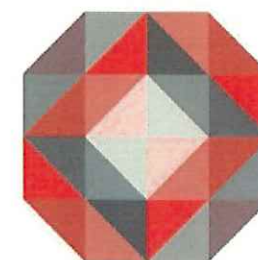
◆ できるだけ作品制作で学生に定着させたいポイントも合わせてご記載ください。

与えられたツール、フォーマットを使って課題テーマを解釈し、表現する

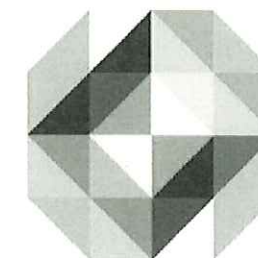
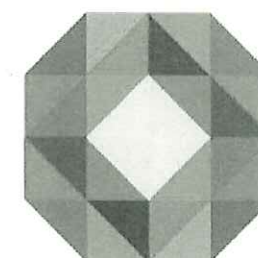
composition<1><2>作品例



使用するツール: トータルカラー93色



▶ 美しい構成はモノクロームに転換してもコントラストが美しい



画面は美しく清潔に 時間配分に注意 コンセプトは端的に

●2023年度①・2年 指導計画書<前期10回授業用> ©学校法人 創造社学園 2023

必要出席回数 8 / 10	基礎科目・職業専門科目・展開科目・総合科目	科目形態	演習・実習・一般
	科目名 構成「色彩」	科目配当	(学科)・専攻
	セッション 1・(2)・3	対象学科	コト・ビジュアル/モノ・産業
単位(1) 2コマ×2日×5週		自主制作時間	6 時間
担当教員		小原 知美 先生	

※学生に対して、科目の性格付けや位置付けを提示する為、必ず上記項目等には○印をつけてください。
※自主制作時間:フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

教員の実務経験(当該科目に関する現在の仕事内容)

VMDプランナー、カラーアドバイザー_子供服メーカーVMD、デザインスタジオ、大手チェーン店VMD統括を経てフリー

何故この課題を設定したかの設定意図を記載してください

◆何に気づかせたいか、何に繋がるのかなど課題の設定意図を簡潔に記載してください。

基礎理論と構成力

・無限にある色を『色のものさし』を体系的に理解、習得することにより、的確に整理・選択・展開できる力を持つ
・根拠を持つ事によって、客観的視点、説得力、かつ美しさの表現力の向上を目指す

回	月	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標 時間内完成目標	使用教材
1	1	orientation 授業の目的、展開の理解 ・授業の流れ、カラーシステムの基礎理論 ・色相環、グレースケール作成・トーン表作成	色の三属性の理解 トーン体系の理解 *カラーシステムの基礎	カラーカード 199a カッター 定規 スティックのり カッターマット
2	2	composition theory[1] +comment ・理論:同系色+無彩色(混色の理解、明暗コントラスト) トーナルカラー(tonal color/color sheets)使用 共通フォーマットに色彩構成する	トーンによる画面構成の理解 【point】 同系色濃淡による表現 中間色の意識 明暗コントラストによる印象	カラーカード 199a トーナルカラー93色 カッター 定規 スティックのり カッターマット
3	3	*共通フォーマットは配布します *PCソフト(イラレ)を使って混色でカラーバリエーションを拡げる体験		
4	4	composition theory[2] +comment ・理論:反対色+無彩色(混色の理解、明暗コントラスト) トーナルカラー(tonal color/color sheets)使用 共通フォーマットに色彩構成する	トーンによる画面構成の理解 【point】 反対色による対照性を表現 中間色の意識 明暗コントラストによる印象	カラーカード 199a トーナルカラー93色 カッター 定規 スティックのり カッターマット
5	5	*共通フォーマットは配布します *5回目の授業は、ブレンストーミングをします!お楽しみに♪		

回	月	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標 時間内完成目標	使用教材
6	6	composition i image[1] +comment ・30mm×30mm×16マス(共通フォーマット配布) <osaka × kyoto> *宿題として大阪、京都のイメージソースを用意する	カラーイメージの区別 【point】 キーワードと色とのリンク コンセプトの表現「なるほど」と思わせる説得力	カラーカード 199a トーナルカラー93色 カッター 定規 スティックのり カッターマット
7	7	composition image[2] +comment ・30mm×30mm×16マス(共通フォーマット配布) <kobe × nara> *宿題として神戸、奈良のイメージソースを用意する	カラーイメージの区別 【point】 キーワードと色とのリンク コンセプトの表現「なるほど」と思わせる説得力	カラーカード 199a トーナルカラー93色 カッター 定規 スティックのり カッターマット
8	8	composition_「my name」 自分の名前を構成しているアルファベットをモチーフにして 色彩構成する ex)TARO=「T」「A」「R」「O」 小文字でも大文字でもOK ただし、文字以外の要素はNG(文字と関係ない線など)	色彩による画面構成力 【point】 レイアウトのバランス 画面の構成力 モチーフ(文字)の使い方 エスキースの繰り返し	カラーカード 199a トーナルカラー93色 カッター 定規 スティックのり カッターマット
9	9	*モチーフ(motif) =主題、テーマ(theme) *エスキース(esquisse) =下絵、ラフプラン 【画面サイズ】A4サイズのケント紙中央に160mm×160mmの正方形		*A4ケント紙
試験課題名		提出日 最終日	継続(回) 当日	
タイトル		◆学習のまとめとしてふさわしい課題を設定してください。		指導資料/参考図書
タイトル		color process		
与件		授業内の課題全てをまとめて提出		
制作内容		【色彩理論資料一式】「1」「5」など数字が入っているプリント 【授業内課題一式】「composition」5種類 【その他】「教科計画書」「指導計画書」		使用教材・画材 ◆教材、ソフト等
提出形態		A4・10ポケットファイル 注*このサイズしか受理しません		カラーカード199a トーナルカラー93色 カッター 定規 スティックのり カッターマット PC
評価項目		チェックポイント	配点	
■知識・認識力		1 知識・認識力_色彩基本理論:基本理論を理解し、作品に反映することができる	30	
□調査・分析力		2 材料・用具使用力_仕上げの清潔さ:美意識を持って作品を仕上げる事ができる	30	
□企画・構想力		3 構成・表現力_作品の魅力_美しいと思える色彩構成を構築できる	40	
■材料・用具使用力		計	100	
■構成・表現力				
□提案・説得力				

必要出席回数 8 / 10	基礎科目・職業専門科目・展開科目・総合科目	科目形態	演習・実習・一般
	科目名 基本デザインスケッチ	科目担当	学科・専攻
	セッション ①・2・3	対象学科	コト・ビジュアル / モノ・産業
単位 () 2コマ × 2日 × 5週	自主制作時間 2x10 時間	担当教員	川端英樹 先生

※学生に対して、科目の性格付けや位置付けを提示する為、必ず上記項目等には○印をつけてください。
※自主制作時間：フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

教員の実務経験 (当該科目に関する現在の仕事内容)

イラストレーター、キャラクターイラスト、雑誌や教科書等、出版関係の仕事を中心に手がけています。

科目設定主旨 (到達目標)

◆科目の指導ビジョン、目標とする習得内容及び伸ばしたいポイントを具体的に記載してください。
この授業では、これからデザインを学ぶにあたって必須となる鉛筆による描画(スケッチ)の基礎を学びます。透視図法的なモノの捉え方、表現方法を中心に、3次元のこの世界を2次元の画面上に描き出す技法の基礎を学び、ただ描くのではなく、考えて描く(表現する)事の大切さを学びます。

使用画材

◆課題制作にて表現手法や技法を習得する為、に使用させる画材、素材をお書きください。

課題設定意図と指導上の工夫及び仕事への繋がり

◆指導で意図した事に対する設定課題の効果予測と学生に気付かせたい点、仕事や以降の学習にどう繋げるかを記載してください。

【効果予測】
モノを描く道具の基本アイテムである鉛筆によるスケッチの基礎的学習です。
まずは、鉛筆で描く行為に慣れる事が大切です。滑らかに鉛筆が走る様になる迄、描いて描いて、描き慣れて表現する事の楽しさを感じて下さい。

【仕事への繋がり】
デザイナーの仕事は、何らかのメッセージを相手に視覚(ビジュアル)を通して伝える事にあります。その為には、ある一定程度の描画力が不可欠です。

科目修了時点での仕上がり像

◆何をどこまで身につけているのか。
モノの形を正確に捉える観察力と表現力、空間認識力(モノを全て奥行きのある3Dとしてとらえられる力)のトレーニング法。

試験課題内容

◆タイトル、与件、提出様態についてお書きください。

<タイトル> 最終課題

<与 件>

最終課題60%それ以外40%の比率で評価する

<提出様態>
全課題コピーを提出(オリジナルは自分で管理)

評価項目	評価ポイント	配点
①知識・認識力	1 透視図法の理解度、活用度	30
②調査・分析力	2 描線の美しさ	30
③企画・構想力	3 デッサンの正確さアイデアの良さ	40
④材料・用具使用力		
⑤構成・表現力		
⑥提案・説得力	計	100

指導スケジュール

回数 ◆課題の流れと習得内容や留意点を簡潔に

回数	タイトル	習得内容/留意点
1	①立方体をスケッチする。 ●透視図法の理解、 ●予備知識を入れずに一度描いてみる。透視図法を理解した上でさいど描き、違いを比較検討する。	
2	ペンチ等の工具をスケッチする。 ●透視図法的表現(パースを若干きかせる)をする。 ●構造や機能がよく見える表現をする。	
3	③自分の靴をスケッチする。 ●自分の履いている靴を(片方で良い)出来るだけ正確に描く。	
4	④鉛筆を持つ自分の利き手をスケッチする。 ●道具を持つ手の構造、機能、美しさを意識して表現する。 ●人の手の美しさの理解。	
5	⑤人物をスケッチする。 ●素早く正確に描き取る。 ●クラス全員車座になり、お互いを描き合う。 ●一回10分で何度も相手(対象)を変えて描き合う。	
6	⑥人体を描く。 ●前回スケッチした絵の中から良いもの(関節の位置や手足の長さがよく解るもの)を選んで、見本を参考に、単純な形態に描き直す。	
7	⑦人体を始めから単純化してスケッチする。 ●前々回同様に相互に描き合う。 ●人体の構造の基本的理解。	
8	⑧大きな構造物(建造物)を②点透視図法で描く。 ●透視図法を使ってサイズ感を表現する。 ●透視図法の理解を深める。	
9	⑨⑩「理想(夢)の乗り物」を自由な発想で描く。 ●各自、自由な発想で理想の(夢)の乗り物を描き、乗っている人物も描く。 ●これまでに学んだ透視図法を活用して表現する。	
10		●描く事を楽しむ。。

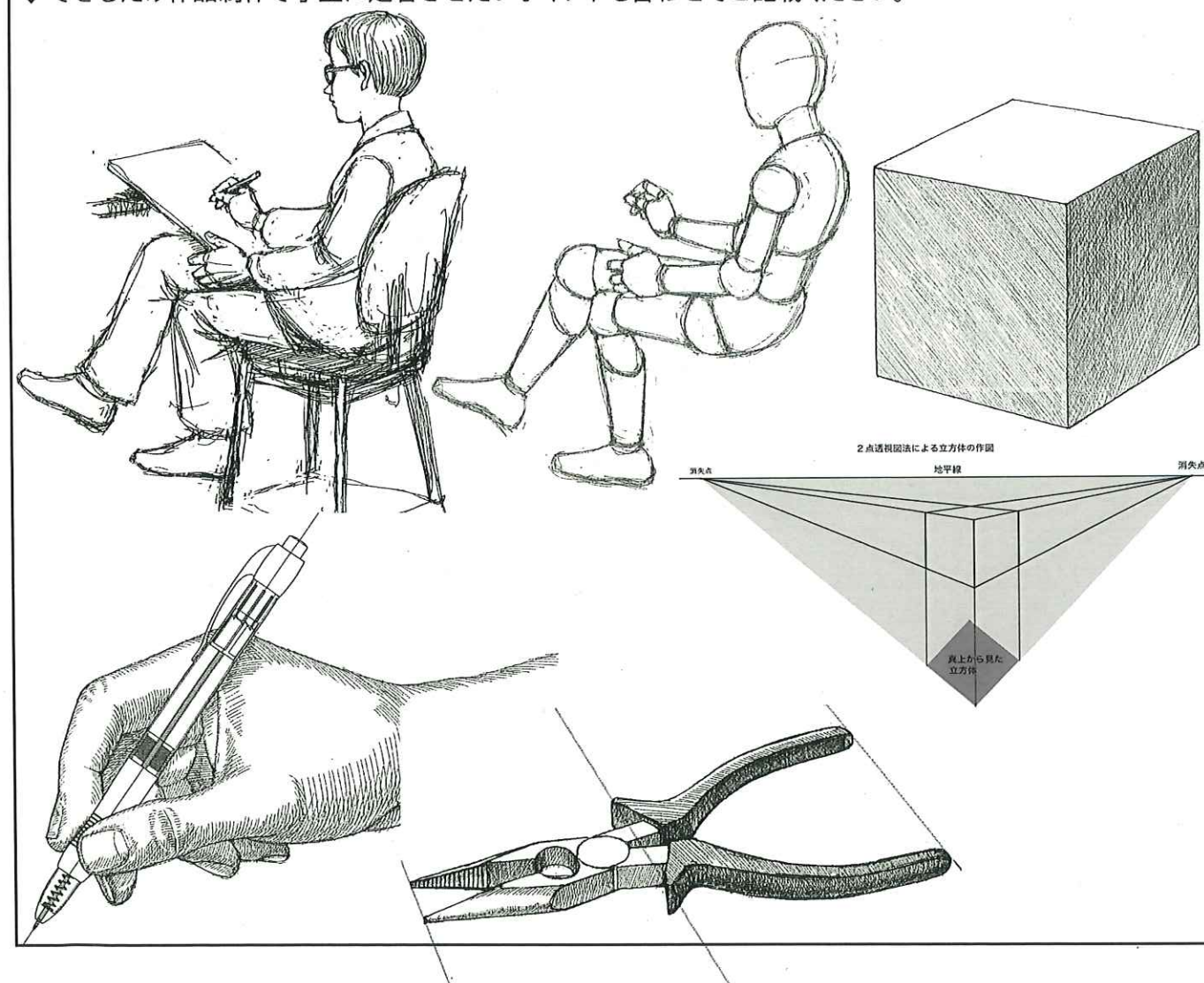
予習事項

◆予習のポイントを明確に記入してください。

- ①何もモデルになるものを見ずに、想像で立方体を描いて来て下さい。(陰影は不要)
- ②学習した透視図法用いて、家の中にあるモノ(ハサミ、ホッチキス、コップ、箱類、等々)を何でも多数(3種類以上)スケッチする。(透視図法の再確認、不明な点があれば、次の授業で質問する)
- ③ハッチングによる明暗のグラデーションの練習をする。(鉛筆による描画に慣れる)
- ④自分の手を様々なアングルから描いて、よく観察しておく。
- ⑤写真等を参考にして人の全身を描いてみて下さい。
- ⑥前回の授業で描いた人物スケッチをチェックしてプロポーションや身体の向きやポーズの確認、修正を行っておく。
- ⑦単純化した人体を描く練習をしておく。
- ⑧家の中にある大きな物(冷蔵庫、タンス、机、窓、等々)を2点透視で描く練習をしておく。
- ⑨最終課題のアイデアスケッチを出来るだけ多数(3案以上)描く。
- ⑩作品の完成度を上げる描き込みと全課題をチェックして提出もれが無い確認する。

設定課題例

- ◆設定課題の完成イメージを例としてご提示ください。
※全設定課題の内、特徴的なものを一つご提示ください。
◆できるだけ何を作らせるのかが見てわかるようにスケッチ等でお示しください。
◆できるだけ作品制作で学生に定着させたいポイントも合わせてご記載ください。



●2023年度①・2年 指導計画書<前期10回授業用> ③学校法人 創造社会学園2023

基礎科目・職業専門科目・展開科目・総合科目		科目形態	演習・実習・一般
必要出席回数 8 / 10	科目名 基本デザインスケッチ	科目配当	学科・専攻
	セッション ①・2・3	対象学科	コト・ビジュアル/モノ・産業
単位(1) 2コマ×2日×5週	自主制作時間 2×10 時間	担当教員	川端英樹 先生

※学生に対して、科目の性格付けや位置付けを提示する為、必ず上記項目等には○印をつけてください。
※自主制作時間：フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

教員の実務経験(当該科目に関する現在の仕事内容)

イラストレーター、キャラクターイラスト、主に出版関係の挿絵等のイラスト。

何故この課題を設定したかの設定意図を記載してください

◆何に気づかせたいか、何に繋がるのかなど課題の設定意図を簡潔に記載してください。

デザイナー(表現者)の眼でモノゴトを捉え、表現する、と言う事の基本的な理解。
人の視覚のあいまいさを理解して、透視図法的な視点を獲得する。丁寧な作業の重要性の徹底。

回	月	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標 時間内完成目標	使用教材
	記 学 載 欄 生	◆課題名、指導プロセスを具体的に記載してください。サイズ、スケールの詳細記載。 また、フィールドワーク等は、見学場所まで明記してください。全体の評価基軸の 統一のための工夫などお書きください。	◆どこまでできるようにするか、 また、時間内での完成目安など を記載してください	◆授業進行で使用する 教材なども記載して ください。
1	/	①立方体をスケッチする。 ●一度、予備知識無しで、見えた通りに描いてみる。 その後、透視図法の内容を知ったうえで、もう一度 描いてみる。(違いを比較検討)	●透視図法の基礎の 理解	
2	/	②ペンチ等の工具をスケッチする。 ●透視図法的表現(パースを若干きかせる)をする。 ●構造や機能がよく見える表現をする。 *毎回。前回の課題作品、全員分を貼り出して、 寸評を行う。	●対象物の構造や機能 を理解して、それが 見る人に伝わる様に 描く。	
3	/	③自分の靴をスケッチする。 ●自分の履いている靴を(片方で良い)出来るだけ正確 に描く。	●対象をよく観察して そこから、何かを感じ 取って、それを表現 する。	
4	/	④筆記用具(ペン、鉛筆等)を持つ自分の利き手をスケッチする。 ●道具を持つ手の構造、機能、美しさを意識して表現 する。	●見えない部分は想像 で補う、記憶して描 く、想像で描く。。	
5	/	⑤人物をスケッチする。 ●クラス全員車座になり、お互いを描き合う。 ●一回10分で何度も相手(対象)を変えて描き合う。	●正確に速写を行う。	

回	月	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標 時間内完成目標	使用教材
6	/	⑥人体を描く。 ●前回スケッチした絵の中から良いもの(関節の位置 や手足の長さがよく解るもの)を選んで、単純な形 態に描き直す。	●人体を構造体として 捉える。	
7	/	⑦人体を始めから単純化して、人形の様な構造体として スケッチする。 ●前々回同様に相互に描き合う。	●見えている部分だけ ではなく、見えない 部分も描きとる。	
8	/	⑧大きな構造体(建造物等)をスケッチする。 ●透視図法を使ってサイズ感を表現する。	●透視図法の理解を深 める。	
9	/	⑨⑩「夢の乗り物」を想像で描く。 ●各自、自由な発想で理想の(夢の)乗り物を描き、 乗っている人物も描く。 ●これまでに学んだ透視図法を活用して表現する。	●描く事を楽しむ。。	
		試験課題名	◆提出日 最終日	継続(10回)・当日
		タイトル	◆学習のまとめとしてふさわしい課題を設定してください。	指導資料/参考図書
		タイトル	最終課題	
		与件	最終課題以外の全課題提出が絶対条件、(コピーで提出)	
		制作内容	「夢の乗り物」を想像で描く。(人を乗せる)透視図法を活用、	使用教材・画材 ◆教材、ソフト等
		提出様態	全課題コピーを提出(オリジナルは自分で保管する)	
		評価項目	チェックポイント	配点
		① 知識・認識力 ② 調査・分析力 ③ 企画・構想力 ④ 材料・用具使用力 ⑤ 構成・表現力 ⑥ 提案・説得力	1 透視図法の理解度、活用度 2 描線の美しさ 3 デッサンの正確さアイデアの良さ 計	30 30 40 100

必要出席回数 8 / 10	基礎科目	職業専門科目・展開科目・総合科目	科目形態	演習	実習	一般
	科目名	基本デザインスケッチ	科目配当	学科	専攻	
	セッション	1・2・3	対象学科	コト・ビジュアル / モノ・産業		
単位(1)	2コマ × 2日 × 5週	自主制作時間	概ね 12 時間			
担当教員			片山 雄次郎 先生			

※学生に対して、科目の性格付けや位置付けを提示する為、必ず上記項目等には○印をつけてください。
※自主制作時間：フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

教員の実務経験（当該科目に関する現在の仕事内容）

グラフィックデザイン アートディレクション

科目設定主旨(到達目標)

◆科目の指導ビジョン、目標とする習得内容及び伸ばしたいポイントを具体的に記載してください。
基本スケッチは専攻を問わずデザインの基本となる「観る力」「描く力」の基礎を養う為の科目となります。立体物を平面の中で表現する方法はいくつかありますが、この科目では「透視図法」を基本表現とし、様々なモチーフを使って繰り返し描いていく事で、「透視図法」の考え方や描き方を体感・習得していく。正確に形をとる所から表面の様子を簡単に描く事で、描き込んだデッサンの表現とは違い、短時間で多くの描写をこなしつつ他者に伝える描き方を意識していきます。幾何形態など基本型から人物・空間など様々なものを「透視図法」を通して表現していくことで、2次元である紙の中で3次元である立体物を人間の肉眼で見た状態に近い表現として記録していけるようになる事を目標としています。

使用画材

◆課題制作にて表現手法や技法を習得する為使用する画材、素材をお書きください。
●ルモグラフ鉛筆セット
●コピックマルチライナー7本
●PMPAD A3 規格
●ポリクロモス色鉛筆 36色セット 他 適宜

課題設定意図と指導上の工夫及び仕事への繋がり

◆指導で意図した事に対する設定課題の効果予測と学生に気付かせたい点、仕事や以降の学習にどう繋げるかを記載してください。

【効果予測】

頭の中にあるアイデアを視覚化し他者と共有する際に、伝わりやすく自己確認しやすい描き方である『透視図法』を、課題を通してしっかり身につけることで『描く事・記録する事』などを日常化させる事が可能になります。
理想は言葉で説明するよりも、描いて説明する方が伝わりやすいと自分の意識が変化していく事です。

【仕事への繋がり】

様々なデザイン分野で自己のアイデアを他者に伝える場面が出てきます。また、その表現自体が仕事に重要な場面も。頭の中のアイデアを整理し、他者に伝えやすくする事に役に立つと思います。

科目修了時点での仕上がり像

◆何をどこまで身につけているのか。
透視図法による描写表現が日常化し、自身が思い描く形や状況を描ける様になる。他者にも伝える事ができるようになる事を目標にします。

試験課題内容

◆タイトル、与件、提出様態についてお書きください。

<タイトル> アイデアのスケッチング

<与 件> 幾何形態だけで組み合わせた動物の姿をしたおもちゃを制作すると仮定して、その形の考察過程のアイデアスケッチと完成予想の形状をS/Lの2つの大きさに変化させ、風景と共にスケッチする。
<提出様態> 試験課題の全てのスケッチ表現をまとめて提出する事で試験課題とする。

評価項目	評価ポイント	配点
■知識・認識力	1 投影図法・透視図法などを理解し、様々な表現で平面上での立体表現を意識できているか	30
■調査・分析力	2 鉛筆・色鉛筆・マルチライナーなど描画材の特徴を活かしてスケッチ表現できているか	30
■材料・用具使用力	3 用紙の中でバランス、点景や陰影表現でより立体感・空間を感じるスケッチができているか	40
■構成・表現力	計	100

指導スケジュール

回数 ◆課題の流れと習得内容や留意点を簡潔に

回数	◆課題の流れと習得内容や留意点を簡潔に
1	タイトル 科目概要とモチーフ制作 習得内容/留意点 科目ガイダンスと基本透視図法(1点・2点・3点透視の考え方と描き方など) ケント紙を使って立方体を作成
2	立方体(視点の変化) ケント紙で自作した立方体をモチーフに 立方体をモチーフに1点・2点透視表現。着席・立って描く・傾けるなど視点の高さ見え方なども変えていく。また、次の課題に繋がる楕円の描き方の練習。
3	円柱(楕円の描き方)・球と投影図法から透視図法へ 前回の授業の復習と投影図法→透視図法の意識を深めるための練習課題。スムーズな楕円や球の描き方。自作立方体と紙コップを組み合わせて面白い形を生み出して、それをスケッチしていく。(10パターン以上)
4	手をモチーフに 手に乗せる・何かを掴む・持つ・ひっかけるなどの動作をクロッキー表現する。試験課題に繋がるように意識する。
5	空間を透視図法で 屋内・屋外の空間の画像から、消失点を意識し立体感を表現する。
6	アイデアのスケッチング 幾何形態をモチーフに各自のアイデアをスケッチを通してまとめ、表現していく。 ●教員指定の動物の中から1つを選び、それを幾何形態を組み合わせたおもちゃに変化させる過程をスケッチで表現していく。身体各部位や動き・関節の部分にそれぞれ元の動物のカタチを連想させる幾何形態を当てはめて、元々の特徴をユーモアを加えてデフォルメする。
7	決定したアイデアを条件に合うようにスケッチし直していく。 ●手のひらに乗るサイズとミニチュアサイズの両方のシチュエーションを手と人物の空間のスケッチを加えて、サイズ感などを伝えられるように工夫して描く。
8	◆手に持ったSサイズの玩具 ◆広場に設置された大きな ●課題開始当初から最後までの一連のスケッチワークを段階毎にまとめてファイリングしたものを最終試験とする。
9	ミニチュアのLサイズ に描きわけて表現する。
10	クラス内プレゼンテーション 試験課題が始まってからの全てのアイデアスケッチと完成作品2点を使ってプレゼンテーション。原型の動物からのシルエット変化・各パーツで使った形状や模様表現の工夫などを他者に伝える。

予習事項

◆予習のポイントを明確に記入してください。

事前に準備するべきもの(材料や画像資料など)や制作しておかなければならないモチーフなど、必ず揃えておくことはもちろんのこと、例えば画像資料などは漫然と探すのではなく

- 担当教員のアドバイスや課題の内容と照らし合わせてどういう画像が必要とされているか
- 同じ題材でも様々な角度やシーンのもの・クローズアップなど他にも多視点のものはないか
- ネットでの収集だけでなく普段から自分の視点で見て、画像に納めておくなど直接使えなくても『画像で記録する=スケッチする』ことだと考えてまず実行する。

など意識をもって行って下さい。

授業内に描けなかった分は次回の授業までに終わらせておいて下さい。

また、課題は連動していくように考えられています。過去の課題の苦手だったポイントなどを『その都度復習しておく事』は次の課題の『予習』に繋がります。授業内での未消化だと感じたポイントは各自が積極的に教員に質問し、疑問を解決→復習していくように意識していきましょう。

授業回数は10回ですが、自宅学習なども加えて描く事を日常化して貰いたい事をベースに考えています。わからない点など授業前後の時間やメールなどで質問などしてもらって大丈夫なので、疑問点などをそのままにして進んでいかないようにして下さい。

設定課題例

◆設定課題の完成イメージを例としてご提示ください。

※全設定課題の内、特徴的なものを一つご提示ください。

◆できるだけ何を作らせるのかが見てわかるようにスケッチ等でお示しください。

◆できるだけ作品制作で学生に定着させたいポイントも合わせてご記載ください。

●『アイデアのスケッチング』学生参考作品

指定された動物の中から各自が1つを選び、それを幾何形態とその変形の組合わせで立体化する。完成したものを指定されたシチュエーションに合うように演出しスケッチ表現する。完成作品だけが重要ではなく、それに行き着くまでの過程のアイデアスケッチがとても重要で、様々なパターンを発想→スケッチによる定着→比較検証などしながら各パーツの形を吟味する事で、思いつきのアイデアに飛びつかず、より様々な方向性を探っていける思考を持つ事の重要性を体験する。



▶これは画像資料と手描きしたアイデアスケッチを元に食材などを使って立体化して形を確かめた例。『立体によるスケッチ』とも言える方法です。例えば粘土や可塑的な素材、形状に近い人工物などを使ってもいいと思います。紙の上だけでなくこういった方法でも自身のアイデアを視覚化することができます。



▶Lサイズミニチュアを考える上で、まず小さなSサイズで各部位の形状やバランスを考察していく。アイデアスケッチを重ねて決定した形を視線よりやや下にある状態で手に持った状態をイメージしてスケッチ表現。
2点透視図法を意識し、目の高さからの見え方の違いをイメージしながらスケッチし、光源を決めて軽く陰影をつけてみる。
また、色鉛筆でも同じように陰影を意識しながら着色することでカラースケッチ表現も身につける。



▶Lサイズは見上げる位のサイズのミニチュアとして指定の空間の中に設置し、マルチライナーと色鉛筆によるカラー+モノクロ、立体表現と線表現など組み合わせたスケッチを行う。
画面上の目の高さの設定位置を意識し、見上げた状態を作る事でミニチュアの大きさを表現する。
人物を効果的に配置し、ミニチュアがある空間の日常的な風景イメージと奥行きのある空間も表現する。

●2023年度 12 年 指導計画書 <前期10回授業用> © 学校法人 創造社学園 2023

基礎科目	職業専門科目・展開科目・総合科目	科目形態	演習 実習 一般
必要出席回数 8 / 10	科目名 基本デザインスケッチ	科目担当	学科 専攻
セッション 1 2・3		対象学科	コト・ビジュアル / モノ・産業
単位 (1) 2コマ × 2日 × 5週	自主制作時間 概ね 12 時間	担当教員	片山 雄次郎 先生

※学生に対して、科目の性格付けや位置付けを提示する為、必ず上記項目等には○印をつけてください。
※自主制作時間：フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

教員の実務経験 (当該科目に関する現在の仕事内容)

グラフィックデザイン アートディレクション

何故この課題を設定したかの設定意図を記載してください

◆何に気づかせたいか、何に繋がるのかなど課題の設定意図を簡潔に記載してください。
デザインの始まりは多くの頭の中にある小さなひらめきやアイデアが形となって現れてきたものであると言えます。また、デザインはひとりでは完成せず、出来上がっていく途中で様々なヒトが関わるとともに、出来上がったモノはユーザーというヒトに使用されて初めて完結していくものです。それらの様々な過程の中で、未だ見ぬアイデアを形にし自己確認したり、それを問われる多くのヒトへと伝えて説得・共通の認識を持つたりと様々な場面で「描く」という行為は重要な役割を果たしていきます。今回の基本デザインスケッチの授業の課題では「完成度」よりも「多くの枚数をこなす」「短時間で素早く形に落とす」「少ない時間で効果的に魅せる」事に重点を置いたものになっています。また、常に「他者に伝える」というポイントを意識して描く事で、コミュニケーションツールとしての重要性とその描写の基本をマスターする事が目的となっています。

回	月	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標 / 時間内完成目標	使用教材
1	1	◆課題名、指導プロセスを具体的に記載してください。サイズ、スケールの詳細記載。 また、フィールドワーク等は、見学場所まで明記してください。全体の評価基準の統一のための工夫などもお書きください。 科目ガイダンス (スケッチの基本的な考え方と画材について) 授業内で使用する用語などの説明。 基本透視図法 (1点・2点・3点透視の考え方と描き方) ケント紙を使って立方体を作成 (真直ぐ切る・きれいに貼るなどいねいなアナログ作業を意識し、次回の課題に使うモチーフを自作する。時間に余裕ができた場合、セクションロッキーに透視図法を意識して描いてみる。	◆どこまでできるようにするか、 また、時間内での完成目安などを記載してください	◆授業進行で使用する教材なども記載してください。
2	2	制作 『科目概要とモチーフ』 ケント紙で自作した立方体をモチーフにして、1点透視・2点透視からの描写を行う。着席状態・起立状態・しゃがんだ状態での描写、モチーフを傾けての描写など視点などを変えて様々な方向からの立方体を描いてみる。テーブル内でモチーフを積み上げたり繋げたりなど2つ以上の立方体を使っての描写なども試みて、正しいカタチを描けるようにする。時間があれば、タッチを入れて立体にしていく。	科目の目的理解 (他のスケッチ科目との違いや求められる事柄。基本透視図法の原則の理解。 モチーフの完成。(各用具の使い方。丁寧に確実な作業) 透視図法の実践。	●ルモグラフィ鉛筆セット ●セクションロッキー B4 ●A3 ケント紙 3枚 ●両面テープ (できれば細めのもの) ●セロテープ ●カッターナイフ 定規 など
3	3	表現 『立方体 (視点の変化)』 紙コップをモチーフに、回転体の法則と捉え方を体感する。モチーフを倒したり傾けての描写など視点などを変えて様々な方向からの紙コップを描いてみる。また縦方向・横方向・斜め方向などからカットして楕円や半円・内部や部分構造など違った視点からも意識しながらカタチをスケッチしたり、前回制作した立方体と組み合わせで新しい面白い形を生み出しスケッチする。(試験課題の重要なポイントとなります。組み合わせを数多く生み出していきましょう。アイデアの瞬発力・展開力のトレーニング。)	透視図法の実践。正しい立方体のバランスを様々な視点から捉える事で透視図法の定着を図る。時間内で多くの安定した描写ができるようにする。時間があればタッチを入れてハッチング練習。	●ルモグラフィ鉛筆セット ●PM PAD A3 ●イーजीクリーナー ●羽ほうき大 ●筆記用具
4	4	構造の表現 『円柱 (視点の変化と)』 自身の手をモチーフに手のひら・甲のどちらかが見える様な動作・動きを複数シーンスケッチする。目の高さよりやや低い位置でのポーズを心がけながら、特に手のひら・手の甲と指先のバランスや各関節の動き、角度の違いによる指先の力の流れを観察する。身近なモチーフ (ペンケースやペットボトルなどを利用して、持つ・握る・ぶら下げる・乗せるなど動作を意識してスケッチ。(試験課題に繋がる課題となります。))	透視図法の実践。正しい円柱 (紙コップ) のバランスを様々な視点から捉える事で透視図法の定着を図る。時間内で多くの安定した描写ができるようにする。構造を知る。描く事で定着を図る。組み合わせを10パターン以上スケッチする。	●ルモグラフィ鉛筆セット ●PM PAD A3 ●イーजीクリーナー ●羽ほうき大 ●カッターナイフ ●筆記用具
5	5	手 『手をモチーフに』 自身の手をモチーフに手のひら・甲のどちらかが見える様な動作・動きを複数シーンスケッチする。目の高さよりやや低い位置でのポーズを心がけながら、特に手のひら・手の甲と指先のバランスや各関節の動き、角度の違いによる指先の力の流れを観察する。身近なモチーフ (ペンケースやペットボトルなどを利用して、持つ・握る・ぶら下げる・乗せるなど動作を意識してスケッチ。(試験課題に繋がる課題となります。))	抑揚のある線での肉感表現。視点を変わらずに様々なポーズを描いていく。スムーズな動きを意識して描く。手のひら・甲の見え方、指の各関節の動きと捉え方の理解。(次回からの試験課題の資料的な側面もあります。)	●ルモグラフィ鉛筆セット ●セクションロッキー B4 ●PM PAD A3規格 ●筆記用具
6	6	空間 『空間を透視図法で』 屋内・屋外空間のプリントや画像を元に、消失点 (V.P.) や目の高さ (H.L.) などを探し出し、大きな空間表現の基本を理解する。小さなモチーフと違い、目の高さより上の空間表現が重要であることを理解する。	大きな空間の表現には、目の高さからの上下変化と空間の奥行きを表すためのモチーフの大小変化が必要であることを理解する。	●ルモグラフィ鉛筆セット ●セクションロッキー B4 ●PM PAD A3規格 ●筆記用具

『アイデアのスケッチング1』 第6回～11回までの継続課題
第12回目授業はクラス内プレゼンテーション

回	月	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標 / 時間内完成目標	使用教材
6	6	『アイデアのスケッチング1』 教員指定の動物の中から1つを選択し、それを幾何形態を組み合わせたおもちゃへと変化させて過程をスケッチで表現していく。身体各部を幾何形態とそれに準じた (規則性あり) 形を使って構成させ、元の動物の持つ印象を損ない過ぎないように考察する。(多少のデフォルメも可。) 第5後半・6回授業では、まず多くのアイデアを抽出するために、投影図 (3面図的な視点) で考え、各部位などがどのようなパーツで成立させる事が出来るかの可能性を探っていく。 そこから導き出した形態を最終的に2点透視図法で描き直していく。おもちゃよりもやや上に視点があると仮定し、全体に様子が一番わかるであろうアングルからスケッチ表現する。各自が用意した画像を元に、シルエットなどを当てはめて考えていく。はじめから決めつけすぎず、柔軟に形を変化させてバリエーションを増やしていく。個々の表現の完成度より可能性を探っていくスケッチを意識。 開始時からのスケッチは全て保管しておくこと。(最終日にまとめて提出するため)	画像資料を元に全体や各パーツをどのような形状へと変化させていけばいいのかをドキュメンタリー的にスケッチで記録していきながら考察していく。ユーモアのある視点とパーツの使い方を意識する。	●ルモグラフィ鉛筆セット ●セクションロッキー B4 ●PM PAD A3規格 ●画像資料 ●筆記用具
7	7	『アイデアのスケッチング1』 パーツを決定していく。全て組み合わせた状態を2点透視図法で描いてみる。それぞれの形状の透視図法による捉え方と練習する。アングルの工夫。各パーツのサイズ感や位置関係を確認しながらスケッチ。 教員のチェックを受け、条件を満たしているか確認を行う。	●ルモグラフィ鉛筆セット ●セクションロッキー B4 ●PM PAD A3規格 ●画像資料 ●筆記用具	
8	8	『アイデアのスケッチング2』 第7・8・9回授業では、前回までの授業で各自が決定した形状のおもちゃを2つのサイズへと変化させる過程と最終完成スケッチを作成する。 1. 手のひらに乗る (手に持てる) サイズのおもちゃとして、手と組み合わせでスケッチ表現 2. 町の中でモニュメントとなるような大きなサイズに変化させ周りの建物や人物点景と組み合わせで大きな空間をスケッチ	決定した形状のおもちゃを2つの条件に当てはまる様な視点・アングル・シチュエーションなどを探りながらスケッチで表現、最終完成案まで持っていく。全てのスケッチを保管し、見直していきながら作業を進めていく。1. の作品は色鉛筆で着色表現	●ルモグラフィ鉛筆セット ●セクションロッキー B4 ●PM PAD A3規格 ●画像資料 ●ポリクロモス色鉛筆 ●筆記用具
9	9	『アイデアのスケッチング2』 表現 の2つの違ったサイズ感やシチュエーションでの幾何形態おもちゃを様々な視点からスケッチしていく。2. は指定の空間をトレースする形で、そこにモニュメントとしてモチーフと点景として人物を複数人加えて完成させる。こちらもシーンのアイデアなどの出発点のアイデアスケッチから完成までのものをすべて残しておく。	し、より提案にリアリズムを感じさせるようにしていく。(着色はモチーフのみ) 2. の作品はマルチライナーでタッチと陰影を表現。 全ての行程をスケッチと解説で構成して試験課題作品とする。	●ルモグラフィ鉛筆セット ●セクションロッキー B4 ●PM PAD A3規格 ●画像資料 ●ポリクロモス色鉛筆 ●筆記用具
10	10	試験課題名 タイトル アイデアのスケッチング 与件 動物を幾何形態の組み合わせで出来た立体物に変化させ、最終、モニュメントとして巨大化する。各自のアイデアをスケッチを通してまとめ、表現していく。 制作内容 あらかじめ提示されている様々な条件を元に各自が考察した『幾何形態の動物』の完成までの過程を全て、スケッチ表現する。決定した案をSサイズの玩具とLサイズのモニュメントの状態に制作すると仮定し、それぞれを2点透視図法表現でスケッチし初期のアイデアスケッチとともにまとめてクリアファイル等にファイリングし提出する事で基本デザインスケッチの試験課題とする。 提出様態 A4 クリアファイル (内容量に応じたページ数のもの) に必要な全てのスケッチ表現をまとめてファイリングし、それ以外に立方体・円柱 (紙コップ) と2つの組み合わせ10パターン、手のクロッキーも同封。表面に記名して提出する。 最終日 (12回目授業日) は試験課題の初期から完成までの段階を経たアイデアスケッチと完成作品2点を使用してクラス内プレゼンテーションを行います。	◆提出日 最終日 継続 (5 回)・当日 指導資料/参考図書 ●画像資料 (動物・モニュメントなど) 使用教材・画材 ◆教材、ソフト等 ●ルモグラフィ鉛筆セット ●セクションロッキー B4 ●PM PAD A3規格 ●画像資料 ●ポリクロモス色鉛筆 など	評価項目 知識・認識力 調査・分析力 企画・構想力 材料・用具使用力 構成・表現力 提案・説得力 チェックポイント 1 投影図法・透視図法などを理解し、様々な表現で平面上での立体表現を意識できているか 2 鉛筆・色鉛筆・マルチライナーなど描画材の特徴を活かしてスケッチ表現できているか 3 用紙中でのバランス、点景や陰影表現でより立体感のあるスケッチができているか 計 配点 30 30 40 100

2023年度①・2年教科計画書<前期10回授業用> ③学校法人 創造社学園2023

必要出席回数 8 / 10	(基礎科目)・職業専門科目・展開科目・総合科目	科目形態	演習・実習・一般
	科目名 ITリテラシー (Illustrator)	科目配当	学科・専攻
	セッション 1・2・3	対象学科	コト・ビジュアル/モノ・産業
単位(1) 2コマ× 2日× 5週 自主制作時間 8 時間		担当教員	伊庭 則明 先生

※学生に対して、科目の性格付けや位置付けを提示する為、必ず上記項目等には○印をつけてください。
※自主制作時間:フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

教員の実務経験 (当該科目に関する現在の仕事内容)

マルチメディアコンテンツ制作会社で、マルチメディアクリエイターとして勤務、その後、Webデザイナー、HTMLコーダー、専門学校や職業訓練校などで非常勤講師としてAdobe系デザインアプリケーションソフトの操作習得科目/HTMLコーディング系科目の指導を担当。

科目設定主旨 (到達目標)	使用画材
◆科目の指導ビジョン、目標とする習得内容及び伸ばしたいポイントを具体的に記載してください。 Illustratorの基本操作をマスターし、今後の仕事や、作品制作に活かせるようにします。 産業デザイン学科でも、展示パネルや企画書作り等にIllustratorを活用しなくてはならないので、その練習となります。	◆課題制作にて表現手法や技法を習得する為使用させる画材、素材をお書きください。 パソコン Adobe Illustrator

課題設定意図と指導上の工夫及び仕事への繋がり			指導スケジュール		
◆指導で意図した事に対する設定課題の効果予測と学生に気付かせたい点、仕事や以降の学習にどう繋げるかを記載してください。			回数 ◆課題の流れと習得内容や留意点を簡潔に		
【効果予測】					
Illustratorの基本操作がマスター出来る。			1 タイトル Illustratorの基本操作 習得内容/留意点 基本図形の描き方。色の指定。ペンツール。選択、移動、変形		
デジタルイラストが作画出来る。			2 ペンツールの使いこなし ロゴやマークをペンツールでトレースする練習。		
今後の作品制作や仕事に活かせる。			3 色々なツールを組み合わせさせて作画する 地図をトレースする。線パネルで点線の描き方。レイヤー操作。文字の入力。		
【仕事への繋がり】					
どのデザイン業界でも必須アプリであり、今後の作品制作でも欠かせないアプリである。			4 ツールの使いこなし グラデーション。マスク処理。パスファインダー。整列処理。透明パネル、半透明で塗る。		
科目修了時点での仕上がり像			5 試験課題 1 ロゴをトレースする試験課題。ここまでの理解度のテスト。		
◆何をどこまで身につけているのか。			6 ツールの使いこなし アピアランスパネル。色々な特殊効果（3D、落書き、バンク/膨張、ワープなど）		
Illustratorの操作が出来る。			7 ツールの使いこなし テキストの回り込み。ブレンドツール。グラデーションメッシュ。		
デジタルイラストの作画方法が身に付く。			8 ツールの使いこなし パターンの登録、パターンで塗るカスタムブラシの登録。		
試験課題内容					
◆タイトル、与件、提出様態についてお書きください。			9 ツールの使いこなし パスの段組設定。カレンダーを作る練習。		
<タイトル> ロゴやイラストのトレース			10 試験課題2 イラストをトレースする試験課題。ここまでの習得度のテスト。		
<与 件> アプリの基本操作やペンツールがマスター出来ているかどうか					
<提出様態> ファイルを提出					
評価項目	評価ポイント	配点			
①知識・認識力	1 理解度と、応用力の習得度	30			
②調査・分析力	2 アプリの基本操作のマスター度	30			
③企画・構想力	3 作業の丁寧さ、美的感覚等	40			
④材料・用具使用力	計	100			
⑤構成・表現力					
⑥提案・説得力					

予習事項

◆予習のポイントを明確に記入してください。

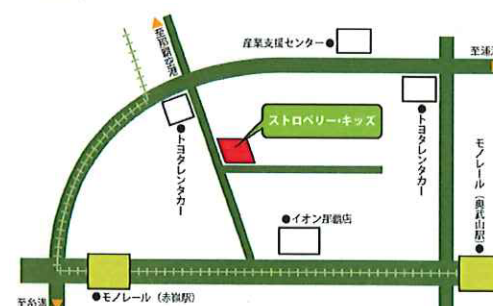
予習よりも復習を重視。

休み時間や放課後等を利用して、しっかりと復習をしておきましょう。

設定課題例

- ◆設定課題の完成イメージを例としてご提示ください。
※全設定課題の内、特徴的なものを一つご提示ください。
- ◆できるだけ何を作らせるのかが見てわかるようにスケッチ等でお示しください。
- ◆できるだけ作品制作で学生に定着させたいポイントも合わせてご記載ください。

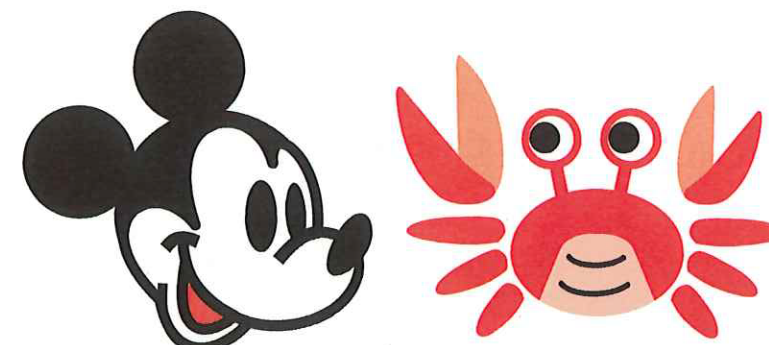
●地図を描く



●ロゴやマークをトレースする



●イラストを描く



●2023年度①2年 指導計画書<前期10回授業用> ③学校法人 創造社学園 2023

必要出席回数 8 10	基礎科目・職業専門科目・展開科目・総合科目	科目形態	演習・実習・一般
	科目名 ITリテラシー (Illustrator)	科目配当	学科・専攻
	セッション 1・2・3	対象学科	コト・ビジュアル/モノ・産業
単位(1) 2コマ×2日×5週		自主制作時間	8時間
担当教員 伊庭 則明 先生			

※学生に対して、科目の性格付けや位置付けを提示する為、必ず上記項目等には○印をつけてください。
※自主制作時間:フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

教員の実務経験(当該科目に関する現在の仕事内容)

マルチメディアコンテンツ制作会社で、マルチメディアクリエイターとして勤務、その後、Webデザイナー、HTMLコーダー、専門学校や職業訓練校などで非常勤講師としてAdobe系デザインアプリケーションソフトの操作習得科目/HTMLコーディング系科目の指導を担当。

何故この課題を設定したかの設定意図を記載してください

◆何に気づかせたいか、何に繋がるのかなど課題の設定意図を簡潔に記載してください。
デザイン業界に於いても必須ソフトであり、今後の作品制作にも欠かせないソフトである。
そのソフトが使いこなせているかどうか。下絵をなぞってデジタルデータ化する手法がマスターできているかどうか。
Illustratorで一番難しいペンツールがマスターできているかどうか。

回	月	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標 時間内完成目標	使用教材
1	1	Macの基本操作 起動と終了、ウィンドウ操作、ファイル操作、アプリの起動、 USBメモリの使い方、共有フォルダーの操作。 Illustratorの基本操作 新規ドキュメント、基本図形の描き方。色の指定の仕方。 選択、削除、複製、移動、変形の各操作の練習。 ペンツールで下絵をトレースする練習。	◆どこまでできるようにするか、 また、時間内での完成目安など を記載してください。	◆授業進行で使用する 教材なども記載して ください。
2	2	ペンツールの使いこなし 色々なロゴやマークを下絵に配置し、ペンツールで輪郭を トレースする練習を繰り返し、ペンツールをマスターする。	ペンツールの操作を マスターする。	自作プリント Illustrator
3	3	ツールを組み合わせる 地図を下絵に配置しトレースする練習。 線パネルで点線の描き方、線路の地図記号の描き方。 レイヤーパネルでレイヤーの操作。 文字の入力と書体の設定。	地図を題材に、色々な ツールを組み合わせ て作画していく手順が マスター出来る。	自作プリント Illustrator
4	4	ツールの使いこなし グラデーションを自作する、グラデーションで塗る。 マスク処理の操作の練習。 パスファインダーパネルの操作の練習。 整列パネルで色々な整列の仕方を学ぶ。 透明パネルの操作の練習、半透明の表現の仕方を学ぶ。	色々なツールを覚える。 高度な彩色技法や高度な 表現技法を習得する。	自作プリント Illustrator
5	5	試験課題1 ロゴをトレースする試験を実施。 ここまでの理解度の習得度を計る。 アンカーポイントの位置、ハンドルの角度、ハンドルの長さ、 下絵との差異の少なさ、曲線の滑らかさ。	自身の習得度を自覚する ことが出来る。 自身の作業速度を自覚す ることが出来る。	Illustrator

回	月	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標 時間内完成目標	使用教材
6	6	ツールや特殊効果の使いこなし 色々な特殊効果の使い方と、それらを使った表現の練習。 名刺の作成 → “エンベロープ” 変形で写真と合成してモック アップを作る練習。 “パンク・膨張” 変形で花を描く練習。	色々な応用操作を習得 し、高度な表現が出来 るようになる。	自作プリント Illustrator
7	7	ツールや特殊効果の使いこなし2 写真と文章のレイアウト、テキストの回り込み。 ブレンドツール、メッシュツール、グラデーションメッシュ で、簡易3D表現の作画手法の練習。	色々な応用操作を習得 し、高度な表現が出来 るようになる。	自作プリント Illustrator
8	8	ツールや特殊効果の使いこなし パターンの登録とパターンで塗りつぶす方法、ストライプ 模様、チェック模様、ドット模様の作り方。 カスタムブラシの作成と登録、線をブラシ模様で塗る方法。	色々な応用操作を習得 し、高度な表現が出来 るようになる。	自作プリント Illustrator
9	9	ツールや特殊効果の使いこなし パスの段組設定の練習。 段組設定を利用してカレンダーを作る練習。	色々な応用操作を習得 し、高度な表現が出来 るようになる。	自作プリント Illustrator
		試験課題名 イラストのトレース	◆提出日 最終日	継続()回()日
		タイトル ◆学習のまとめとしてふさわしい課題を設定してください。	指導資料/参考図書	
		タイトル ロゴやイラストをなぞってペンツールの習得度を計る	自作プリント	
		与件 ソフトの基本操作やペンツールがマスター出来ているかどうか		
		制作内容 イラストの原画を下絵に配置し、背景やイラストの輪郭をペン ツールやその他のツールでトレースし、特殊効果やグラデーション 等の応用操作も駆使して着色して仕上げる。	使用教材・画材 ◆教材、ソフト等	
		提出様態 ファイルを提出	Adobe Illustrator	
		評価項目	チェックポイント	配点
		① 知識・認識力 □ 調査・分析力 □ 企画・構想力	1 授業の理解度と、ツールやコマンドの組み合わせ等の応用の発想が出来るかどうか。	30
		② 材料・用具使用力	2 ソフトの基本操作が習得出来ているかどうか。	30
		③ 構成・表現力 □ 提案・説得力	3 作業の丁寧さや、作業スピードや、仕上がりが美しいかどうか。	40
			計	100