

年間教授計画 2023年度（4月～2月）

科目: 作品研究 I	クラス: 1 年 J 組 学科: クリエイター科 コース: イラストレータ	担当: 石橋和典	教科書: 前期～「挿人間」からはじめるキャラの描き方、後期～キャラクターイラスト エフェクト表現大全	授業数: 4時間/週	年間授業: 120時間
------------	---	-------------	--	---------------	----------------

授業概要: 使用ソフトとして、ClipStudio(主にブラシ描画)をメインにイラスト制作を学んでいきます。基本として正確な描写、かたち作りを心がけ、応用では「場」「雰囲気」などの描写を行い、総合的には全体の構成＝「作品制作」につなげていきます。

最終到達目標: 先ずは基本要素を身につけます。同時に「オリジナル作品」を意識した制作を行いつつ、その先の2年時の授業に繋げるために、できるだけ多くの完成作品を生み出したいですね。

月	週	大項目	中項目	到達目標	評価方法	使用教材	授業方法		
4月	1	課題1 人物を正確に描く(3カット予定) (ポーズをつけた…正面、側面、背面)	基本1を身につける ・アナログによる線画作成(必要な場合) ・アートワークのサイズ把握(B4,A4など) ・スキャニング作業(スキャナー、スマホ撮影) ・サイズと解像度を理解する ・レタッチ作業	基本1内容の把握	課題内容の理解 作業の工程	教科書「挿人間」～ 説明プリント 配布画像	PC実習		
	2								
5月	3	(準課題1)ペンタブ、液タブを使いこなす	*モード変更(以下3種) ・2階調 ・グレースケール ・RGB→CMYK *色の3属性の基本 ・color(ベース、アソート、アクセント) ・進出色、後退色、暖色、寒色など	基本1内容の把握	課題内容の理解 作業の工程	配布画像	PC実習		
	4								
6月	6	課題2 「〇〇している場面」を描く 「〇〇」は未定 例: 走っている…など	基本2を身につける ・キャラクターと背景の組み合わせ ・背景=場所、空間、装飾的…など ・感情や動きのある表現の意識	基本2内容の把握	課題内容の理解 作業の工程	参考書 説明プリント 配布画像	PC実習		
	7								
9月	8	課題2 「〇〇している場面」を描く 「〇〇」は未定 例: 走っている…など	基本2を身につける ・キャラクターと背景の組み合わせ ・背景=場所、空間、装飾的…など ・感情や動きのある表現の意識	基本2内容の把握	課題内容の理解 作業の工程	参考書 説明プリント 配布画像	PC実習		
	9								
10月	10	課題3 共通テーマ「〇〇」を描く ・「〇〇」については授業時に決定 ・連作による作品制作を行う (例: 同じ場所、異なる時間帯の「場」の描写)	応用1 あらためて「背景描写」を考える ・構図のつくり方(画面構成) ・配色について(暖色系、寒色系…)	構図の意味と必要性の理解 配色の意味と必要性の理解	課題内容の理解 作業の工程	説明プリント 配布画像	PC実習		
	11								
11月	11	課題4 描写練習(エフェクト効果) 「エフェクト表現大全」を参考に	応用2 今日のデジタル描写の応用を学ぶ 例: 描画モードの応用 例: レイヤー操作の応用 …など	出力、額装が出来る! 完成データの提出 出力データの提出	課題内容の理解 作業の工程	教科書 「～エフェクト表現大全」	PC実習		
	12								
12月	13	課題4 描写練習(エフェクト効果) 「エフェクト表現大全」を参考に	応用2 今日のデジタル描写の応用を学ぶ 例: 描画モードの応用 例: レイヤー操作の応用 …など	出力、額装が出来る! 完成データの提出 出力データの提出	課題内容の理解 作業の工程	教科書 「～エフェクト表現大全」	PC実習		
	14								
1月	15	課題4 描写練習(エフェクト効果) 「エフェクト表現大全」を参考に	応用2 今日のデジタル描写の応用を学ぶ 例: 描画モードの応用 例: レイヤー操作の応用 …など	出力、額装が出来る! 完成データの提出 出力データの提出	課題内容の理解 作業の工程	教科書 「～エフェクト表現大全」	PC実習		
	16								
2月	17	課題4 描写練習(エフェクト効果) 「エフェクト表現大全」を参考に	応用2 今日のデジタル描写の応用を学ぶ 例: 描画モードの応用 例: レイヤー操作の応用 …など	出力、額装が出来る! 完成データの提出 出力データの提出	課題内容の理解 作業の工程	教科書 「～エフェクト表現大全」	PC実習		
	18								
2月	19	課題4 描写練習(エフェクト効果) 「エフェクト表現大全」を参考に	応用2 今日のデジタル描写の応用を学ぶ 例: 描画モードの応用 例: レイヤー操作の応用 …など	出力、額装が出来る! 完成データの提出 出力データの提出	課題内容の理解 作業の工程	教科書 「～エフェクト表現大全」	PC実習		
	20								
2月	21	課題4 描写練習(エフェクト効果) 「エフェクト表現大全」を参考に	応用2 今日のデジタル描写の応用を学ぶ 例: 描画モードの応用 例: レイヤー操作の応用 …など	出力、額装が出来る! 完成データの提出 出力データの提出	課題内容の理解 作業の工程	教科書 「～エフェクト表現大全」	PC実習		
	22								
成績評価方法	項目	期末試験	平常試験	課題提出率	課題内容	出欠状況	授業態度		
	割合			0.2	0.5	0.2	0.1		
資格取得等									

平常試験: 授業内に実施する試験 課題: 実習、演習、宿題等 課題提出: 課題の提出率 課題内容: 課題の出来具合
上段の評価: 評価する時期と評価方法を必ず記入