

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制 アニメーションコース											
デザイン1											
対象	2年次	開講期	前期	区分	必	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	山下恵			実務 経験	有	職種	カラリスト				
授業概要											
作品制作における対象消費者や市場、デザインコンセプトなどの基本的な考え方を学びます。											
到達目標											
色彩検定3級・色彩技能パーソナルカラー検定モジュール1取得につなげるスキルを習得し、色彩演習を通して色彩論を学びながら社会と個の仕組みも学んでいくことがねらいです。											
授業方法											
色彩の基礎知識と配色方法等を学び、センスだけに頼らない基盤をつくり、自分の作品に適用できるようになることが目的です。また現場で表現・演出ができるようになることが最終目的です。											
成績評価方法											
試験と課題を総合的に評価する他、授業時間内に行われる発表方法、内容、また積極的な授業参加度、授業態度によって評価します。											
履修上の注意											
授業の進行上はじめに説明することが多いので、なるべく遅刻しないようにしてください。授業中の私語は説明が終わったあとは情報交換の観点から常識の範囲で許容するが、わからないところは遠慮なく教員に質問してください。課題を重要視するので、課題提出は必須です。授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができません。											
教科書教材											
資料を配布し、参考書・参考資料等は、授業中に指示します。											
回数	授業計画										
第1回	色で自己紹介										
第2回	色のでき方										
第3回	色の三属性										

デザイン1

第4回	色の不思議
第5回	色はなぜ見えるのか？
第6回	五感によるイメージ配色(1)
第7回	五感によるイメージ配色(2)
第8回	配色基本編(1)
第9回	配色基本編(2)
第10回	配色応用編(1)
第11回	配色応用編(2)
第12回	人と色(パーソナルカラー)(1)
第13回	人と色(パーソナルカラー)(2)
第14回	インテリア配色(1)
第15回	インテリア配色(2)

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制 キャラクターデザインコース											
デザイン1											
対象	2年次	開講期	前期	区分	必	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	中村緑			実務 経験	有	職種	プランナー、デザイナー				
授業概要											
①Illustrator基礎演習、②課題：Illustrator作品制作（フォントorミニキャラ）、③Portfolio演習											
到達目標											
前半はIllustratorの基本操作を学ぶ。後半は技術定着を目的とした課題と、Portfolioの予行練習制作を行う。											
授業方法											
①PDFにて演習と課題を配布する。②説明しながら一緒に演習制作物を作成する。課題の場合は随時相談とチェックを交えて各学生のペースで作品を制作する。③完成作品の講評を行う。（全体講評と個別講評）											
成績評価方法											
指示説明をよく読み、聞き、正確に演習と課題を行うこと。提出期限や提出物の仕様を守ること。制作のルールを守ること。以上3点を主に評価をする。完成度は、これらに加え付加価値として判断材料とする。											
履修上の注意											
データ忘れや備品忘れをしないよう注意すること。提出物は再確認して提出すること。休むと技術習得に支障がでるので注意すること。											
教科書教材											
AdobeHPよりショートカットなどの基本操作のマニュアルを印刷したもの講師が用意した演習テキスト											
回数	授業計画										
第1回	演習1：基礎演習Illustratorについて・ファイルの作成・使い方その1										
第2回	演習2：基礎演習24色相環作成（オブジェクトに色をつけよう・図形ツールなど）										
第3回	演習3：基礎演習名札をつくろう（図形ツール・テキスト・移動・変形・色など）										

2020年度 日本工学院八王子専門学校

マンガ・アニメーション科四年制 キャラクターデザインコース

デザイン1

第4回	演習4：基礎演習トレースデータ演習1（ペンツール・線設定など）
第5回	演習5：基礎演習トレースデータ演習2（切抜き・重なり・レイヤーなど）
第6回	課題1：フォントorミニキャラデザインアイデア出し・コンセプト構築
第7回	課題1：フォントorミニキャラデザインラフ作成・スキャニング
第8回	課題1：フォントorミニキャラデザイン制作
第9回	課題1：フォントorミニキャラデザイン制作
第10回	課題1：フォントorミニキャラデザイン制作
第11回	課題1：フォントorミニキャラデザイン制作
第12回	講評&課題2：Portfolio演習作品全体講評&Portfolioの説明・構成・作品選び
第13回	課題2：Portfolio演習みんなで同じものを制作し今ある作品を配置する演習
第14回	課題2：Portfolio演習後期の本番デザインの練習
第15回	演習6：Portfolio演習全体講評後期に向けての演習、後期課題の予告

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制 マンガコース											
デザイン1											
対象	2年次	開講期	前期	区分	必	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	井上			実務 経験	有	職種	コンテンツ制作業				
授業概要											
マンガ制作における作画プロセスや基礎的な作画技法などを学びます。											
到達目標											
ClipstudioPaintをはじめ、Blenderをメインに、各種デジタルツールを使いこなし、コンテンツサイト全般または各メディアに投稿可能な、次世代のコンテンツ制作を行える力を養う。											
授業方法											
デジタル機材とツールを使用し、デジタルコンテンツを作成する。											
成績評価方法											
提出課題により評価を行う。											
履修上の注意											
デジタル機材およびインターネットを使用するため、取り扱いに注意すること。											
教科書教材											
データ形式で配布。											
回数	授業計画										
第1回	Blender①漫画制作におけるBlenderの使用価値について。グリースペンシル①										
第2回	Blender②グリースペンシル②										
第3回	Blender③スカルプト①										

デザイン1

第4回	Blender④スカルプト②
第5回	Blender④スカルプト③
第6回	Blender⑤ポリゴンモデリング①
第7回	Blender⑥ポリゴンモデリング②
第8回	Blender⑥ポリゴンモデリング③
第9回	Blenderまとめ。データのClipstudioPaintへの書き出しについて。
第10回	AdobeIllustrator①Illustratoeでできること。ベジェ曲線について。
第11回	AdobeIllustrator②ベジェ曲線②
第12回	AdobeIllustrator③ベジェ曲線③
第13回	UnrealEngine4①
第14回	UnrealEngine4②
第15回	UnrealEngine4③