

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2											
対象	2年次	開講期	後期	区分	必	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	杵浦正一郎			実務 経験	有	職種	背景美術				
授業概要											
コンテンツデザインにおける基本的な考え方や、そのプロセスなどについて学びます。											
到達目標											
鉛筆を使いパースを基に色々な風景を描きレイアウト作画、美術設定の作成ができるようになることを目標にしています。											
授業方法											
各課題は講師のデモンストレーションを見ながら実践します。実技面での個別指導は毎回あるものとします。											
成績評価方法											
課題の出来と提出を総合的に評価します。積極的な授業参加度、授業態度も評価に加えます。											
履修上の注意											
学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視します。キャリア形成の観点から授業中の私語や受講態度などには厳しく対応します。理由のない遅刻や欠席は認めません。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											
クロッキー帳3～4Bの鉛筆。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	俯瞰美術設定を参考にキャラを一人入れて美術設定を作成										
第2回	美術設定をパースに合わせてクリンナップ（ミリペンを使用）SAKURA。又はドローイングペン使用。①下書き										
第3回	美術設定をパースに合わせてクリンナップ（ミリペンを使用）SAKURA。又はドローイングペン使用。②清書										

デザイン2

第4回	美術設定をパースに合わせてクリンナップ（ミリペンを使用）SAKURA。又はドローイングペン使用。③修正
第5回	出来上がった美設に正面よりキャラのバストアップ位までズームしたレイアウト作成
第6回	俯瞰美術設定を参考にキャラクターを入れて、別の美設を作成
第7回	クリンナップ（ミリペンを使用）SAKURA①
第8回	クリンナップ（ミリペンを使用）SAKURA②
第9回	出来た美術設定に別の方向のカメラ目線にてアオリ、ズーム、レイアウト作成①
第10回	出来た美術設定に別の方向のカメラ目線にてアオリ、ズーム、レイアウト作成②
第11回	自然風景画を作成、キャラクターを一人入れる
第12回	クリンナップ（ミリペンを使用）SAKURA
第13回	カメラ目線を変えてズームしたレイアウト作成
第14回	室内空間等を作成！キャラクターを一人入れる
第15回	カメラ目線を変えてズームしたレイアウト作成

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2											
対象	2年次	開講期	後期	区分	必	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	山内唯志、田中良太			実務 経験	有	職種	デッサン指導員				
授業概要											
前期の経験を踏まえ、課題を反復することでしっかりと基本を身につける。基礎を試す応用的課題も実施する。後半は総合的な力を養う課題で、より高いレベルの作品作りを目指す。授業は基本的に2週で1課題というペースで授業を進める。基本的に2週で1課題というペースで授業を進める。											
到達目標											
紙という二次元に鉛筆によって三次元空間を表現するための様々な技術を身につけ、しっかり物を見る力を培い、表現できるようになることが目標である。											
授業方法											
鉛筆やその他の描画画材で、設置されたモチーフ・風景・人物などを画用紙に描写する。応用編としてモチーフのない想定課題も実施する。授業内容は都合により事前連絡の上で変更される場合がある。											
成績評価方法											
①出席率（全体の75%以下は不合格判定）、②作品提出率（全体の70%以下は不合格判定）、③講評時の出席											
履修上の注意											
忘れ物をしないこと。課題提出締め切り日は守ること。大切なことは一番最初に話すので、理由のない遅刻や欠席は認めない。社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加すること。作画は量なので、多く描けるように努力すること。											
教科書教材											
入学時に購入したデッサン参考書などを個人で参照する資料として活用する。											
回数	授業計画										
第1回	演習1：マークデザイントレース演習（グラデーション・透明機能）										
第2回	課題1：マーク（orキャラ）入り名刺制作名刺説明フォーマット作成										
第3回	課題1：マーク（orキャラ）入り名刺制作										

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2

第4回	課題1：マーク（orキャラ）入り名刺制作
第5回	課題1：マーク（orキャラ）入り名刺制作、Portfolio本制作（課題3）説明
第6回	課題1：マーク（orキャラ）入り名刺制作、Portfolio制作（構成構築）
第7回	講評、課題3：講評、Portfolio制作（構成チェック）
第8回	演習2：アバター（orUI）トレース演習、Portfolio制作（構成チェック）
第9回	課題2：アバターキャラorUIデザイン、コンセプト、Portfolio制作（構成チェック）
第10回	課題2：アバターキャラorUIデザイン、ラフ作成、Portfolio制作（作業）
第11回	課題2：アバターキャラorUIデザイン、制作、Portfolio制作（作業）
第12回	課題2：アバターキャラorUIデザイン、制作、Portfolio制作（作業）
第13回	課題2：アバターキャラorUIデザイン、制作、Portfolio制作（配置）
第14回	課題2：アバターキャラorUIデザイン、制作、Portfolio制作（配置）
第15回	講評：全体講評、PortfolioPDFデータ提出

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2											
対象	2年次	開講期	後期	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やAdobePremire、AdobeAfterEffectsなど、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	ClipstudioPaintのアニメーション機能について①										
第2回	ClipstudioPaintのアニメーション機能について②										
第3回	ClipstudioPaintのアニメーション機能について③										

デザイン2

第4回	AdobeAftereffects①ツールの使い方。動画の作成。動画データの書き出しについて。
第5回	AdobeAftereffects②
第6回	AdobeAftereffects③
第7回	各種ツールを使用しているコンテンツ制作①
第8回	各種ツールを使用しているコンテンツ制作②
第9回	各種ツールを使用しているコンテンツ制作③
第10回	各種ツールを使用しているコンテンツ制作④
第11回	各種ツールを使用しているコンテンツ制作⑤
第12回	各種ツールを使用しているコンテンツ制作⑥
第13回	各種ツールを使用しているコンテンツ制作⑦
第14回	各種ツールを使用しているコンテンツ制作⑧
第15回	講評。まとめ。