

|                                                                 |                          |     |    |          |   |    |             |     |    |    |   |
|-----------------------------------------------------------------|--------------------------|-----|----|----------|---|----|-------------|-----|----|----|---|
| 2021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                                   |                          |     |    |          |   |    |             |     |    |    |   |
| プランニング 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                                                            | 武藤敬子                     |     |    | 実務<br>経験 | 有 | 職種 | グラフィックデザイナー |     |    |    |   |
| 授業概要                                                            |                          |     |    |          |   |    |             |     |    |    |   |
| コンセプトやターゲットユーザーなどから作品制作における基本的な考え方を学びます。                        |                          |     |    |          |   |    |             |     |    |    |   |
| 到達目標                                                            |                          |     |    |          |   |    |             |     |    |    |   |
| AdobeIllustratorの技術を習得しながら、グラフィック制作ができるようにすることが目標である。           |                          |     |    |          |   |    |             |     |    |    |   |
| 授業方法                                                            |                          |     |    |          |   |    |             |     |    |    |   |
| PCを使ったグラフィックデザイン、AdobeIllustratorの技術を習得し、制作等を通して、デザインの技量を上げていく。 |                          |     |    |          |   |    |             |     |    |    |   |
| 成績評価方法                                                          |                          |     |    |          |   |    |             |     |    |    |   |
| 作品提出および授業態度。時限出席率75%以下は課題提出しても不合格となります。                         |                          |     |    |          |   |    |             |     |    |    |   |
| 履修上の注意                                                          |                          |     |    |          |   |    |             |     |    |    |   |
| 課題提出締め切り日を厳守してください。社会への移行を前提としたマナーで授業に参加してください。                 |                          |     |    |          |   |    |             |     |    |    |   |
| 教科書教材                                                           |                          |     |    |          |   |    |             |     |    |    |   |
| PCAdobePhotoshop, Adobe Illustrator, Clip studio, 等             |                          |     |    |          |   |    |             |     |    |    |   |
| 回数                                                              | 授業計画                     |     |    |          |   |    |             |     |    |    |   |
| 第 1 回                                                           | オリエンテーション：視覚情報伝達 の概念     |     |    |          |   |    |             |     |    |    |   |
| 第 2 回                                                           | AdobeIllustratorの基礎矩形描画  |     |    |          |   |    |             |     |    |    |   |
| 第 3 回                                                           | 色の法則を知る。デジタルでの色の作り方24色相環 |     |    |          |   |    |             |     |    |    |   |

|                               |                                  |
|-------------------------------|----------------------------------|
| 2021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 |                                  |
| プランニング 1                      |                                  |
| 第 4 回                         | 文字の使用法、フォントを理解できるようになる           |
| 第 5 回                         | 課題①平面デザイン                        |
| 第 6 回                         | ベジェ曲線が描けるようになる課題：コカコーラロゴトレース     |
| 第 7 回                         | ベジェ曲線が描けるようになる課題：コカコーラロゴトレース     |
| 第 8 回                         | 課題②コカコーラロゴトレース提出                 |
| 第 9 回                         | ゆるキャラを制作する                       |
| 第 10 回                        | AdobeIllustratorを使用して、ゆるキャラを制作する |
| 第 11 回                        | AdobeIllustratorを使用して、ゆるキャラを制作する |
| 第 12 回                        | レイアウトの基礎                         |
| 第 13 回                        | キャラクターをレイアウトデザインする               |
| 第 14 回                        | 課題③キャラボード提出                      |
| 第 15 回                        | 講評                               |