

2021年度 日本工学院専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制											
描画技法 2 D											
対象	3 年次	開講期	前期	区分	必修	種別	実習	時間数	45	単位	1
担当教員	横濱 英郷			実務経験	有	職種	イラストレーター				
授業概要											
この科目を受講する学生は、キャラクターデザインに活用・応用することのできる装飾デザインなどの観察・実践を通して理解し、既存の人気商品デザインの根底にあるアイデアや作品性を学ぶことで、表現の幅を広げ見識を高めることが目的である。											
到達目標											
この科目では、学生が、授業を通して得たデザインやアイデアの知識を実際の制作に活用・応用し、専門分野であるアニメ・コミックなどのサブカルチャー分野だけに限らず広く芸術的分野の作品群にも目を向け、さらなる表現の向上を図ることを目標にしている。											
授業方法											
この授業では、様々なデザインについての解説を行い、活用・応用法を学び、実践的な課題を通して学生が自身の持つイラストスキルとデザインの知識を掛け合わせ、相乗的な発展を目指す。 映像作品の演出デザインに目を向けるため、アニメーション作品の鑑賞を行う。 また、企業特別講義を数回実施し、実務における実体験などの講演を通して見識を広げる。											
成績評価方法											
試験・課題	50%	試験と課題を総合的に評価									
小テスト	10%	授業内容の理解度を確認するために実施									
レポート	10%	授業内容の理解度を確認するために実施									
成果発表	20%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価									
平常点	10%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価									
履修上の注意											
この授業では、西洋史上で実在したイラスト制作に応用可能なデザインなどの解説や実践を行う為、文化圏の隔たり無く、世界的なデザイン分野への好奇心、探究心を持つことを学生に求める。授業時数の4分3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。											
教科書教材											
授業毎に、レジュメ・資料を配布する。参考資料等は、授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第1回	主にゲーム業界で活躍する2Dデザイナーについて知る										
第2回	2Dデザイナーになるために求められることを知る										
第3回	人気イラストレーターのテクニックを観察・考察する										
第4回	歴史上に実在したデザインを知る										
第5回	装飾デザインの読み解き方・描き方を知る										
第6回	商品デザインの観察・考察										

2021年度 日本工学院専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制	
描画技法 2D	
第7回	兼業イラストレーターについて
第8回	商品デザインの観察・考察
第9回	演出デザインを読み解き、イラストへの応用を探る
第10回	プロットからキャラクターの容姿デザインを連想する①
第11回	プロットからキャラクターの容姿デザインを連想する②
第12回	演出デザインを読み解き、イラストへの応用を探る
第13回	ゲーム画面のデザインについて
第14回	演出デザインを読み解き、イラストへの応用を探る
第15回	全体のまとめ