

2023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											
デザイン演習A											
対象	1 年次	開講期	通年	区分	必修	種別	実習	時間数	60	単位	2
担当教員	川合正剛/三浦翔			実務経験	有	職種	アニメーター/デザイナー				
担当教員紹介											
三浦翔/日本工学院キャラクターデザインコース授業担当教員。 PSDなどデジタル分野の授業をメインに、ポートフォリオ講座など進路担当教員としても従事。											
授業概要											
この授業は、キャラクターデザインコースとしての、ゲーム業界、デザイン業界、出版業界、を目的とする学生へ、Adobe photoshopを中心に業界に合わせた技術力の向上を目的としている。人に作品を提供する意識、表現する意識を身につけ、感性や表現力も学んでいく。「イラスト基礎」イラストの基礎を身につける。アイデア・情報を練り込みながら新しいものを生み出す企画力・構成力を習得。											
到達目標											
1)イラストレーションを理解し、基本的な考え方や用語について説明できる。 2) 陰影表現を理解できる 3) テーマに関わる基本情報を収集し整理する。 4)背景の構図について理解し、自己の作品について生かすことが出来る。 5)アプリケーションを理解し、計画的に進めることが出来る。											
授業方法											
Adobe photoshopを使用し、イラストレーションに関わるツールの使用方法を学んでいく。 また、描画力として、人体解剖学、背景によるパースペクティブを理解し、作品を制作して行く。 色彩、構図、デザインを強化し、次年度コース分けが行われても、単独でイラストレーションを制作できる基礎知識、技術を習得する。											
成績評価方法											
試験・課題 80% 課題を総合的に評価 理解度 20% ツールの使用方法、規則の理解度にて評価											
履修上の注意											
絵を描く基礎となる、人体描画に関しては、他座学にて学び、連携して技術を習得して行く。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											
毎回レジュメ・資料を配布する。											
回数	授業計画										
第1回	顔の試し描き・正面・側面を理解する										
第2回	表情 アオリ・フカンを理解する										
第3回	全身骨格 正面・側面・重心・バランスを理解する										
第4回	前屈・ひねり・生活芝居について理解する										
第5回	予備動作・運動ポーズについて理解する										

2023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	
デザイン演習 A	
第6回	覗き込む・座るなど表現について理解する
第7回	キャラクターを用いてアングルを意識した生活芝居を描写する
第8回	前期課題1 テーマを基にキャラクターを描く
第9回	1点透視図法 空間を理解し、キャラクター配置する
第10回	2点透視図法 空間の中に2人称で描写する
第11回	3点透視図法 建築物や部屋の中でのアオリ・フカンを描写する
第12回	広角・望遠を意識した描写法を理解する
第13回	前期課題2 テーマに基づいた画面構図を描く
第14回	学生よりテーマ出しをし、デザイン上の足し算を行い事実に基づいた創造を理解する
第15回	設定提示によるキャラクター・レイアウト描写
第16回	前期制作物についてのリメイク、講評
第17回	背景の技術について学ぶ。透視方法、パースペクティブについて①
第18回	背景の技術について学ぶ。透視方法、パースペクティブについて②
第19回	背景の素材の質感描画について学ぶ①
第20回	背景の素材の質感描画について学ぶ②

第21回	オリジナル課題への仕様書を元に、デザインシンキング
第22回	デザインチェック①
第23回	デザインチェック②
第24回	デザインチェック③
第25回	チェックを元に、線画、下地制作①
第26回	チェックを元に、線画、下地制作②
第27回	完成した線画への着色①
第28回	完成した線画への着色②
第29回	完成した線画への着色③
第30回	背景等の仕上げを行い提出