科目名	デザイン演習C							年度	2025
英語科目名	Design Studio C							学期	後期
学科・学年	マンガ・アニメーション科4年制 キャラクターデザインコース/マンガコース 2年次	必／選	選	時間数	30	単位数	2	種別※	演習
担当教員	山下　恵/末永　和也	教員の実務経験		有	実務経験の職種	美容師・カラリスト			

【科目の目的】

ゲーム業界就職に必要な色彩演習を通して色彩論を学び、色彩検定３級～２級取得程度のスキルを習得することを目的とする。

【科目の概要】

ゲーム制作の構想や企画、デザイン、制作手法などを学びます。

【到達目標】

到達目標Ａ：色彩理論と活用技術が結び付き、使いこなせる。
到達目標Ｂ：基本の配色や応用の配色を、よく理解して使いこなせる。
到達目標Ｃ：配色方法や、その種類をよく理解する。

【授業の注意点】

持ち物を忘れないで下さい。：筆記用具・Ａ４スケッチブック・199a新配色カラーカード・スティックのり・はさみ課題提出締め

評価基準＝ルーブリック

ルーブリック 評価	レベル５ 優れている		レベル３ ふつう		レベル１ 要努力
到達目標 A	色彩理論と活用技術が結び付き、使いこなせている		色彩理論と活用術の結び付きを理解はしている		色彩理論と活用技術が結び付いていない
到達目標 B	基本の配色や応用の配色を、よく理解して使いこなせている		基本の配色や応用の配色を理解している		基本の配色や応用の配色を理解できていない
到達目標 C	配色方法やその種類を、よく理解できている		配色方法やその種類を、一応理解できている		配色方法やその種類を、理解できていない

【教科書】

参考書・参考資料等は授業中に指示する

【参考資料】

画像資料・プリント配布

【成績の評価方法・評価基準】

授業内容の理解度をレポートを提出して評価する。また積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名	デザイン演習C	年度	2025
英語表記	Design Studio C	学期	後期

回数	授業テーマ	各授業の目的		授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	前期の配色復習１	各配色が理解できているかを再確認する	1	配色演習	出題したカラーカードワークと説明で理解できた	3	
2	前期の配色復習２	各配色が理解できているかを再確認する	1	配色演習	出題したカラーカードワークと説明で理解できた	3	
3	秩序による配色１	色相分割による配色を学ぶ	1	ダイアード	カラーカードワークと説明で理解できた	3	
			2	トライアド	カラーカードワークと説明で理解できた		
			3	スプリット・コンプリメンタリー	カラーカードワークと説明で理解できた		
4	秩序による配色２	色相分割による配色を学ぶ	1	テトラード	カラーカードワークと説明で理解できた	3	
			2	ペンタード	カラーカードワークと説明で理解できた		
			3	ヘクサード	カラーカードワークと説明で理解できた		
5	インテリアと色彩１	インテリアと配色のイメージ８パターンを知る	1	ロマンティック	既存の線画に着彩をしてイメージを確認できた	3	
			2	エレガント	既存の線画に着彩をしてイメージを確認できた		
			3	ナチュラル	既存の線画に着彩をしてイメージを確認できた		
6	インテリアと色彩２	インテリアの線画を自分で描いてみる	1	カジュアル	インテリアの線画を自分で描く事ができた	3	
			2	レトロ	インテリアの線画を自分で描く事ができた		
			3	クラシック　他	インテリアの線画を自分で描く事ができた		
7	インテリアと色彩３	インテリアの線画に着彩をする	1	８パターン	モダン・アーバンも入れた８パターンより選択、着彩ができた	3	
8	色彩と構成１	配色時：色彩以外の構成要素を知る	1	図と地	カラーカードワークと説明で理解できた	3	
			2	コントラスト	カラーカードワークと説明で理解できた		
			3	プロポーション	カラーカードワークと説明で理解できた		
9	色彩と構成２	配色時：色彩以外の構成要素を知る	1	色による立体効果	カラーカードワークと説明で理解できた	3	
			2	バランス	カラーカードワークと説明で理解できた		
			3	リズム	カラーカードワークと説明で理解できた		
10	ファッションと色彩１	小物を描いてみる	1	バッグ	参考資料に沿って画像検索をして摸写ができた	3	
			2	靴	参考資料に沿って画像検索をして摸写ができた		
11	ファッションと色彩２	柄を描いてみる	1	ドット柄	柄の由来、形や配置、コントラストを理解できた	3	
			2	ストライプ柄	柄の由来、形や配置、コントラストを理解できた		
12	ファッションと色彩３	柄を描いてみる	1	チェック柄	柄の由来、形や配置、コントラストを理解できた	3	
			2	花柄	柄の由来、形や配置、コントラストを理解できた		
13	ファッションと色彩４	柄を描いてみる	1	和柄	柄の由来、形や配置、コントラストを理解できた	3	
			2	民族柄	柄の由来、形や配置、コントラストを理解できた		
14	パーソナルカラー	フォーシーズンの配色イメージを知る	1	イエローベース	Ｓｐ（春）・Ａ（秋）の特徴とイメージを確認できた	3	
			2	ブルーベース	Ｓｐ（春）・Ａ（秋）の特徴とイメージを確認できた		
15	日本の伝統色	各伝統色の歴史や由来を知る	1	伝統色演習	色系統別にカラーカードを貼り、説明と照らし合わせて理解ができた	3	

評価方法：1.小テスト、2.パフォーマンス評価、3.その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等

科目名	デザイン演習C							年度	2025
英語科目名	Design Studio C							学期	後期
学科・学年	マンガ・アニメーション科4年制 アニメーションコース 2年次	必／選	選	時間数	30	単位数	2	種別※	演習
担当教員	山田伸一郎	教員の実務経験		有	実務経験の職種		アニメーター		

【科目の目的】

前期に学んだアニメーション制作における基礎的知識の理解と技能を実践的に活用できるようになり、自分の作品に適用できるようになること

【科目の概要】

アニメーション制作における基礎的な作画技法や作画のプロセスを学びます。

【到達目標】

アニメの用語の意味を理解し、教員や友人とアニメ用語を適切に使った打ち合わせができるようになることを通して実践的なアニメ表現・演出ができるようになることが最終目標である。

【授業の注意点】

参考となるデータを配布するほか、映像を用いて課題や用語の説明を行う時がある。授業中はメモを取ること、不明点はメモを見て思い出す癖をつけてほしい。積極的に質問し自主性を持って授業参加すること。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ない。授業・課題の進捗状況により講義内容を入れ替えることもある。

評価基準＝ルーブリック

ルーブリック 評価	レベル５ 優れている		レベル３ ふつう		レベル１ 要努力
到達目標 A	アニメーションの基本原理とアニメーション制作の基本的な技法について理解することで、アニメの制作過程と視覚的な効果を把握できます。		アニメーションの基本原理とアニメーション制作の基本的な技法について理解することができる		アニメーションの基本原理とアニメーション制作の基本的な技法について理解不足
到達目標 B	アニメーション制作のプロセスについて理解し、制作に応用できる		アニメーション制作のプロセスについて理解できる		アニメーション制作のプロセスについて理解できていない
到達目標 C	アニメーション多様なスタイルやジャンル、表現手法と演出手法を知ることができ、制作に活かせる		アニメーション多様なスタイルやジャンル、表現手法と演出手法を知ることができる		アニメーション多様なスタイルやジャンル、表現手法と演出手法について理解していない

【教科書】

参考書・参考資料等は授業中に指示する

【参考資料】

特になし

【成績の評価方法・評価基準】

授業内容の理解度をレポートを提出して評価する。また積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名	デザイン演習C	年度	2025
英語表記	Design Studio C	学期	後期

回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容		到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	修了制作を進めるにあたっての注意点と授業の進め方について	修了制作の制作手順把握	1	制作手順把握	修了制作の進め方を理解した	3	
2	絵コンテ打ち合わせを通してコミュニケーションと計画性の重要性を理解する	コミュニケーションの重要性	1	打ち合わせ模擬演習	制作打ち合わせの手順を理解した	3	
3	絵コンテ撮影・レイアウト撮影を通して演出意図と構図をつかみ空間把握と演技プランの設計の重要性を理解する	空間把握と演技プラン設計	1	空間把握と演技プランの描写	演出と構図の伝え方を理解した	3	
4	絵コンテ撮影・レイアウト撮影を通してタイムシートの記入方法について学ぶ	絵コンテ撮をつくる	1	絵コンテ撮作成	絵コンテ撮の制作方法を理解した	3	
5	絵コンテ撮影の演出チェック、色彩設計・色指定を制作できる	色指定制作	1	色指定を制作	色指定の制作方法を理解できた	3	
6	中間講評会をして進捗と課題点と制作スケジュールの確認をする	中間講評会	1	中間講評を受ける	中間講評でスケジュールを再構成できた	3	
7	スキャン・仕上・撮影を通して運動と演技、質感のデジタル表現をつかむ	デジタル表現	1	質感表現をつける	質感のデジタル表現を制作できた	3	
8	スキャン・仕上・撮影を通して運動と軌道、タイミング、空間表現について学ぶ	空間表現	1	空間表現を学ぶ	アニメ制作の運動と軌道、タイミングを理解した	3	
9	スキャン・仕上・撮影を完了したカットの書き出しとプレビューができる	カットプレビュー	1	カットごとのプレビューを行う	カット書き出しとプレビューができた	3	
10	中間講評会（ラッシュチェック）をして進捗と課題点と制作スケジュールの確認をする	ラッシュチェック	1	ラッシュチェックを行う	中間講評で問題点を把握した	3	
11	スキャン・仕上・撮影の他、カメラワークやエフェクトの追加ができる	カメラワークとエフェクト追加	1	カメラワークとエフェクトを追加する	カメラワークやエフェクトが追加できた	3	
12	スキャン・仕上・撮影の他、カメラワークやエフェクトを加えた本撮、書き出しができる	本撮書き出し	1	本撮データ書き出し	本撮影ができた	3	
13	スキャン・仕上・撮影の他書き出し済みカットを編集し尺調整ができる	尺調整	1	尺調整を行う	尺調整ができた	3	
14	スキャン・仕上・撮影の他書き出し済みカットを編集し、音響調整や尺調整ができる	音響調整	1	音響を調整する	音響調整ができた	3	
15	必要カット全体をまとめて書き出し、納品ができる	納品提出	1	修了制作の納品提出を行う	一本化書き出しができた	3	

評価方法：1.小テスト、2.パフォーマンス評価、3.その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等