

科目名	デザイン演習A							年度	2025
英語科目名								学期	通年
学科・学年	マンガ・アニメーション科四年制 1 年次	必／選	必	時間数	60	単位数	4	種別※	演習
担当教員	川合正剛、三浦翔			教員の実務経験	必須	実務経験の職種		CGデザイナー/作画技術者	
【科目の目的】 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。									
【科目の概要】 キャラクターデザインにおける基本的な発想力を学び、デザイン力を身につけます。									
【到達目標】 ClipStudioPaintの基礎技術を身につけ、それを使用して様々な企業やクライアントに求められる作品を制作できるようになることを目標とする。イラスト作品においてはモノクロやカラー、人物、背景物などの作品を制作して納品できることが目標である。デジタルの作品を制作する上で必要なレイヤー構造や効率的な制作の進め方を知り、応用することができるようになる。									
【授業の注意点】 挨拶をすること。人の話をよく聴くこと。時間と〆切を守り、早めの行動を心がけること。作画作業時には資料をよく見ること。失敗を恐れず、失敗を繰り返さないよう心掛けること。授業の内容が理解できない場合は分からないままにせずに質問すること。資料閲覧以外で、許可なくスマートフォンまたはタブレットの使用は厳禁とする。									
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4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力				
描画技術 A	コンテンツにおける描画基本技術を習得し、リアルかつ表現豊かに表現ができる	コンテンツにおける描画・基本技術を習得し、自然な表現ができる	コンテンツにおける描画・基本技術を習得できる	コンテンツにおける描画・基本技術がある程度習得できる	コンテンツにおける描画・基本技術を習得できていない				
ソフト・リテラシー B	PS・CLIP等制作における専用ソフトウェアの基礎技術・応用技術を体得し、作品制作に活かせる	PS・CLIP等制作における専用ソフトウェアの基礎技術を把握し作品制作に活かせる	PS・CLIP等専用のソフトウェアやツールの使用方法を把握できる	PS・CLIP等専用のソフトウェアやツールの使用方法のいくつかを把握している	PS・CLIP等専用のソフトウェアやツールの使用方法を把握できていない				
独創性 C	独創性があると同時に魅力的な世界観になっている	独創性は十分だが魅力的な世界観ではない	独創性があるがもう少し踏み込んで考えて欲しい	独創性を出そうとはしているがよくある世界観	独創性が皆無				
表現力 D	よく表現できている上に意図する方向性も魅力的	よく表現できているが意図する方向性に魅力がない	意図する方向性は魅力的だが表現できていない	意図は理解できるが表現できていない	なにを意図した表現なのか伝わって来ない				
作業管理 E	スケジュールに余裕を持ち、常に質の高い課題を仕上げることができる	スケジュールに合わせ課題を仕上げることができる。また課題の質を上げることができる	スケジュールに合わせ課題を仕上げることができる	時々スケジュールを守れない時がある	スケジュール通りに課題を仕上げられない				
【教科書】 参考書・参考資料等は授業中に指示する									
【参考資料】									
【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A				年度	2025
英語表記						学期	通年
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	キャラクター 基礎1 顔描写	顔の試し描き・正面・側面を理解する		課題表示説明・作画作業	顔の立体構造を理解する		
2	キャラクター 基礎2 アオリ・フカン	表情 アオリ・フカンの立体を理解する		課題表示説明・作画作業	顔の立体構造・空間描写を意識・理解する		
3	キャラクター 基礎3 全身	全身骨格 正面・側面・重心・バランスを理解する		課題表示説明・作画作業	全身の立体構造を理解する		
4	キャラクター 描写1	前屈・ひねり・生活芝居について理解する		課題表示説明・作画作業	人体の動きについての理解・描写力を身に着ける		
5	キャラクター 描写2	予備動作・運動ポーズについて理解する		課題表示説明・作画作業	人体の動きについての理解・描写力を身に着ける		
6	キャラクター 描写3	覗き込む・座るなど表現について理解する		課題表示説明・作画作業	人体の動きについての理解・描写力を身に着ける		
7	キャラクター 描写4	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		課題表示説明・作画作業	キャラクターの模写力・描写法を理解する		
8	前期課題1	テーマを基にキャラクターを描く		課題提示・作画作業	テーマに沿った課題が完成できたか		
9	透視図法1	1点透視図法 空間を理解し、キャラクター配置する		課題表示説明・作画作業	空間描写の為の透視図法(1点)を理解する		
10	透視図法2	2点透視図法 空間の中に2人称で描写する		課題表示説明・作画作業	空間描写の為の透視図法(2点)を理解する		
11	透視図法3	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		課題表示説明・作画作業	空間描写の為の透視図法(3点)を理解する		
12	空間描写 レンズ効果	広角・望遠を意識した描写法を理解する		課題表示説明・作画作業	広角・望遠レンズ効果の描写法を理解する		
13	前期課題2	テーマに基づいた画面構図を描く		課題提示・作画作業	空間描写の理解・描写力の習得		
14	発想力・デザイン構成	自由なテーマから足し算引き算を用い創造力を鍛える		課題表示説明・作画作業	発想力・資料研鑽・統合力の理解を深める		
15	前期課題3	設定提示によるキャラクター・レイアウト描写		課題提示・作画作業	描写技術の理解・研鑽を深めることができる		
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							