

日本工学院八王子専門学校	開講年度	2019年度（平成31年度）	科目名	デザイン1	
科目基礎情報					
開設学科	マンガ・アニメーション科	コース名	アニメーションコース	開設期	前期
対象年次	1年次	科目区分	必修	時間数	45時間
単位数	3単位	授業形態	講義・演習		
教科書/教材	資料を配布し参考書・参考資料等は、授業中に指示する				
担当教員情報					
担当教員	森田 宏幸		実務経験の有無・職種	有・アニメーター、演出、監督	
学習目的					
日本の商業アニメーションの制作工程を具体的かつ本質的に理解することができ、アニメーションの制作が協働の場であることを把握することができる。これまで体験してきた競争の場とは異なる考え方や能力が求められることを意識し理解できるようになるのがねらいである。					
到達目標					
アニメーション制作の工程の中で各自の仕事の役割と意義を理解し必要な能力を具体的にイメージすること、社会や組織で協働することの重要性を理解することなどができるようになることを目標にしている。					
教育方法等					
授業概要	個人ワークやグループワークを採り入れる。セル・アニメーションの表現スタイルを学んだ上で、主に下流工程から順にさかのぼって、すべての制作工程を具体的に学習する。特に各工程の起点であると同時に橋渡しとなるレイアウトの書式については時間をかけ、実習も実施する。実習がない他の工程に関しては、理解を促進するために簡単なペーパーテストを行う。				
注意点	キャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。前期実習は、1年次の習熟度に配慮し、お手本の模写を行うのみとする。本授業はあくまで制作工程の諸概念を学ぶことが目的であるため、技能を身につけることは目的としないので他の専門授業の内容と重複することはない。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。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	50%	課題を総合的に評価する		
	小テスト	20%	授業内容の理解度を確認するために実施する		
	レポート				
	成果発表 （口頭・実技）				
平常点	30%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する			
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	セルアニメーションの表現形式		セルアニメの表現スタイル、音声との融合による映画としての位置づけ、漫画原作との関係を概観する		
2回	原画と動画とタイムシート		アニメーションの定義と、原画と動画の棲み分けとその形式、タイムシートの書式を理解する		
3回	レイアウト(1)		レイアウト工程の位置づけ、レイアウトの形式を理解する		
4回	レイアウト(2)		カメラワークの概念、PANとフォロー、レイアウトラフ原の必要性を理解する		
5回	レイアウト(3)		代表的な撮影処理を理解する。マルチ撮影の概念を理解する		
6回	レイアウト(4)		つけPANとフリッカーを理解する		
7回	レイアウト(5)		トラックイン・トラックアウト、ズーム、デジタル(レイヤー)ズーム、パース引きを理解する		
8回	合成・ジャンプタップSL・作打ち		合成作画、ジャンプタップスライドを理解し発注と納品とチェックを具体的に理解する		
9回	彩色と美術		色見本、色指定、彩色、イメージボード、美術ボードなどの理解と発注、納品とチェックを理解する		
10回	美術設定		セットデザインの必要性、ステージング(場面設計)などの理解と発注、納品とチェックを理解する		
11回	絵コンテ		絵コンテの形式、絵コンテの概念、演出プランという概念と、その発注と納品とチェックを理解する		
12回	キャラクターデザイン		キャラクター原案、キャラクター表に必要な要素、及びその発注と納品とチェックを理解する		
13回	脚本と企画		脚本の要素、小説との違い、その発注と納品とチェックを理解する。企画を概観出来るようになる		
14回	編集と音響		編集とポスト処理、キャスティング、アフレコ等の進め方、音楽制作、効果音、ダビングを理解する		
15回	スタッフの役割・その関係		各スタッフの分担を理解し、互いがどう協力すべきか考える切っ掛けを作る		

日本工学院八王子専門学校		開講年度	2019年度（平成31年度）		科目名	デザイン1	
科目基礎情報							
開設学科	マンガ・アニメーション科		コース名	キャラクターデザインコース		開設期	前期
対象年次	1年次		科目区分	必修		時間数	45時間
単位数	3単位		授業形態	講義			
教科書/教材	USBメモリ、適宜プリント配布						
担当教員情報							
担当教員	武藤 敬子			実務経験の有無・職種	有・デザイナー		
学習目的							
Adobe Illustratorの技術を習得しながら、基礎的なデザイン概論、DTP基礎技術を学び、実際にオリジナルのグラフィックデザインの制作を行うことがねらいである。視覚伝達デザインの理解、SP(セールスプロモーション)の基礎的な概念と、デザインコンセプトを踏まえた上での2Dグラフィックデザイン企画制作を行う。							
到達目標							
グラフィックデザインの基礎を理解し、デザイン業界標準といわれるAdobe Illustratorの基礎技術を習得し、自分でオリジナル作品を企画し制作することができるようになることを目標にしている。							
教育方法等							
授業概要	PCを使ったグラフィックデザイン、DTPの基礎を実践する。Adobe Illustratorの技術を習得し、ペンツール描画による制作、文字デザイン、カードデザイン制作等を通して、業界知識を深めつつ、作品を制作することで、デザインの技量を上げていく。						
注意点	学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視する。キャリア形成の観点から、理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。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。作品のデータ管理は徹底すること。						
評価方法	種別	割合	備 考				
	試験・課題	60%	課題を総合的に評価する				
	小テスト	0%					
	レポート	0%					
	成果発表 (口頭・実技)	30%	授業時間内に行われる課題内容について評価する				
	平常点	10%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する				
授業計画（1回～15回）							
回	授業内容			各回の到達目標			
1回	Adobe Illustrator基礎演習			Adobe Illustratorの基礎 簡単な矩形の描画ができるようになる 課題：平面構成			
2回	Adobe Illustrator基礎演習			Adobe Illustratorの基礎 文字の使用法、フォントを理解できるようになる 課題：簡単な文字加工			
3回	Adobe Illustrator基礎演習			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			
4回	Adobe Illustrator基礎演習			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			
5回	Adobe Illustrator基礎演習			CMYKの色の作り方を知る。課題：24色相環を制作する			
6回	キャラクターデザイン制作			SP企画ゆるきやら制作 キャラクター企画をグループで行い、各自でキャラを制作をする。			
7回	キャラクターデザイン制作			スキャナーを使用してラフを取り込み、トレースができるようになる			
8回	キャラクターデザイン制作			Adobe Illustratorを使用して、ゆるキャラを制作する			
9回	キャラクターデザイン制作			Adobe Illustratorを使用して、ゆるキャラを制作する			
10回	キャラクターデザイン制作			グループプレゼンテーション			
11回	カード枠デザイン			Adobe Photoshopを併用してデザイン作業をする演習			
12回	カード枠デザイン			カードゲーム用 枠デザインの企画を考える			
13回	カード枠デザイン			カードゲーム用 枠デザイン			
14回	カード枠デザイン			カードゲーム用 枠デザイン			
15回	カード枠デザイン			カードゲーム用 イラストはめ込み 提出講評			

日本工学院八王子専門学校	開講年度	2019年度（平成31年度）	科目名	デザイン1	
科目基礎情報					
開設学科	マンガ・アニメーション科	コース名	マンガコース	開設期	前期
対象年次	1年次	科目区分	必修	時間数	45時間
単位数	3単位	授業形態	講義		
教科書/教材	参考書・参考資料等は授業中に指示する				
担当教員情報					
担当教員	大石 准也		実務経験の有無・職種	有・漫画アシスタント、編集	
学習目的					
コンテンツの重要な魅力となるビジュアル要素を研究考察し、マンガ作品やイラスト、キャラクター作りにおける発想力や表現力の基礎を培うことが目的である。デザイン全般の基礎知識からマンガ制作におけるキャラクターデザインや世界観設定、美術設定、色彩設定なども理解し、今後の作品づくりに実践してゆく。					
到達目標					
先ずデザイン関連用語が理解でき、デザインコンセプトを立案できること。マンガ制作の諸設定の考え方、進め方を理解する。オリジナルストーリーにおけるビジュアルイメージの設計ができること。それをマンガ作品に反映して執筆活動ができること。					
教育方法等					
授業概要	デザインの基礎知識・学習は作画、ストーリーテリング両面からのアプローチを含めた実演形式で解説する。また演習課題によって習得度を向上させながらオリジナル作品へ応用する。				
注意点	授業中は私語を慎み、受講態度に注意する。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。自分でも各回の講義内容に即した関連情報や参考資料を収集し、自らの成長に役立てることを考えること。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。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	50%	定期課題の提出率、完成度で評価		
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表 （口頭・実技）	0%			
	平常点	50%	遅刻、欠席、早退により減点		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	キャラクターデザイン(1)		キャラクターとは何か理解する。		
2回	キャラクターデザイン(2)		オリジナルキャラクターの創作が出来る。		
3回	キャラクターデザイン(3)		オリジナルキャラクターの表現力を身につける。		
4回	キャラクター描画(1)		年齢の描き分け。青年期のキャラクターの描画が出来る。		
5回	キャラクター描画(2)		年齢の描き分け。幼児期～少年期のキャラクターの描画が出来る。		
6回	キャラクター描画(3)		年齢の描き分け。高齢者のキャラクターの描画が出来る。		
7回	キャラクターデザイン(4)		マンガにおけるキャラクターの必要な設定、デザイン教養(1)。キャラクターの魅力を高める。		
8回	キャラクターデザイン(5)		マンガにおけるキャラクターの必要な設定、デザイン教養(2)。キャラクターの魅力を高める。		
9回	キャラクターデザイン(6)		マンガにおけるキャラクターの必要な設定、デザイン教養(3)。キャラクターの魅力を高める。		
10回	キャラクター描画(4)		キャラクターの模写を行い、プロのデッサン、デフォルメを習得する。		
11回	キャラクター描画(5)		模写のキャラクターをオリジナルキャラクターに当てはめ、基礎デッサン力の底上げを行う。		
12回	キャラクター描画(6)		オリジナルキャラのポーズのパターンを作る。角度、バースをかけたキャラクター作画を行う。		
13回	キャラクターデザイン(7)		修了制作に向けた短編マンガのキャラクターをデザインする。完成品デザイン案の制作する(1)		
14回	キャラクターデザイン(8)		修了制作に向けた短編マンガのキャラクターをデザインする。完成品デザイン案の制作する(2)		
15回	キャラクターデザイン(9)		修了制作に向けた短編マンガのキャラクターをデザインする。完成品デザイン案の制作する(3)		