

科目名	キャラクターデザイン実習A							年度	2026
英語科目名	Character Design Practice A							学期	前期
学科・学年	マンガ・アニメーション科四年制 キャラクターデザインコース 2年次	必/選	選1	時間数	240	単位数	8	種別※	実習
担当教員	熊川敬亮	教員の実務経験		有	実務経験の職種		デザイナー		
【科目の目的】 デジタル作画（AdobePhotoshop, CLIPSTUDIO）の基本的なツールの使い方およびイラストの基礎を理解し、デジタルイラストを制作できるようになる事を目的とする									
【科目の概要】 Photoshop・CLIPSTUDIOの基本的な使い方の説明および演習。キャラクターデザインやイラスト制作の基本テクニックの習得と制作プロセスを理解します。									
【到達目標】 到達目標A/デジタル作画の手法を習得する。 到達目標B/イラスト制作における基礎スキル（パース、面など）を理解する。 到達目標C/前期集大成として紅華祭用ポスターを完成させる。									
【授業の注意点】 遅刻、欠席をしないようにしましょう。出席率75%に到達しない場合は不合格になります。課題の締め切りは守りましょう。忘れ物をしないようにしましょう。メモをとりましょう。									
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				
到達目標 A	仕事で使用するレベルのデジタルツールを使いこなして制作できる。		最低限のデジタルツールを使って製作できる。		デジタルツールを使用して作品を完成させられない。				
到達目標 B	イラストの基礎を理解し、形の崩れや陰影のズレがあまり見られない。		イラストの基礎を理解しているものの、まだ形の崩れや陰影のズレが随所に見られる		イラストの基礎をほとんど理解していない。				
到達目標 C	作品のクオリティーが高く、業界に進める水準に達している。		作品のクオリティーが平均レベルであり、業界に進むには更なる努力が必要である。		期限内に作品を完成させられない。または完成作品のクオリティーが業界に進むには困難なレベル。				
到達目標 D									
到達目標 E									
【教科書】 参考書・参考資料等は授業中に指示する。									
【参考資料】 課題ごとにPDFを閲覧									
【成績の評価方法・評価基準】 授業内容の理解度を作品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		キャラクターデザイン実習A			年度	2026
英語表記		Character Design Practice A			学期	前期
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	デジタル基礎	デジタル作画ツールに触れてみる。	1 クリッピング演習	デジタルツールの基礎およびクリッピングが出来た。	3	
			2 ドローイング	デジタル模写をして作品を完成させられた。		
			3 効果レイヤー演習	正しく効果レイヤーを使うことができた。		
2	デジタル作画(基礎)	デジタル作画ツールおよびイラストの描き方の基礎を学ぶ。	1 色調補正演習	色調補正ツールを正しく使用できた。	3	
			2 基本形体作画	基本形体を作画できた。		
			3 質感表現演習	4つの質感を表現できた。		
3	デジタル作画(基礎)	簡単な素材イラストを制作し、一通りの作画工程に慣れる。	1 キーホルダー作画	ラフ～線画～着彩の工程で完成させられた。	3	
			2 マグカップ作画	ラフ～線画～着彩の工程で完成させられた。		
4	デジタル作画(キャラ)	立ち絵を制作する。	1 ラフ制作	全体のバランスを意識してラフを考えられた。	3	
			2 線画制作	ディティール、具体性を意識して線画を作画を完成できた。		
5	デジタル作画(キャラ)	立ち絵を制作する。	1 着彩	面を意識して着彩できた。	3	
			2 仕上げ	効果レイヤーや色調補正を使って最終調整できた。		
6	デジタル作画(キャラ)	動きのあるポーズイラストを制作する。	1 ラフ制作	全体のバランスを意識してラフを考えられた。	3	
			2 線画制作	ディティール、具体性を意識して線画を作画を完成できた		
7	デジタル作画(キャラ)	動きのあるポーズイラストを制作する。	1 着彩	面を意識して着彩できた。	3	
			2 仕上げ	効果レイヤーや色調補正を使って最終調整できた。		
8	デジタル作画(応用)	AdobePhotoshopの特殊な機能を使い作画を行う。	1 窓と光の作画	レイヤースタイル等を使用して作品を完成できた。	3	
			2 ビーチ作画	フィルター等を使用して作品を完成できた。		
9	デジタル作画(背景)	バトル背景を制作する。	1 パース基礎演習	1～3点透視図法で作画ができた。	3	
			2 背景ラフ	見本通りにラフを完成させられた。		
10	デジタル作画(背景)	バトル背景を制作する。	1 背景線画	見本通りに線画を完成させられた。	3	
			2 背景着彩	見本通りに着彩を完成させられた。		
11	デジタル作画(ポスター)	紅華祭用イラストを制作する。	1 ラフ制作	構図を意識してラフを考えられた。	3	
12	デジタル作画(ポスター)	紅華祭用イラストを制作する。	1 線画制作	ディティール、具体性を意識して線画を作画を進められた、	3	
13	デジタル作画(ポスター)	紅華祭用イラストを制作する。	1 線画制作	ディティール、具体性を意識して線画を作画を完成できた。	3	
14	デジタル作画(ポスター)	紅華祭用イラストを制作する。	1 着彩	光源を意識して着彩を進められた。	3	
15	デジタル作画(ポスター)	紅華祭用イラストを制作する。	1 着彩	光源を意識して着彩を完成させられた。	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：少しできなかつた、D：まったくできなかつた

備考 等

科目名	キャラクターデザイン実習A							年度	2026
英語科目名	Character Design Practice A							学期	前期
学科・学年	マンガ・アニメーション科四年制 キャラクターデザインコース 2年次	必/選	選1	時間数	240	単位数	8	種別※	実習
担当教員	末永和也・武藤敬子		教員の実務経験	有	実務経験の職種		デザイナー		
【科目の目的】 デザイン業界全般で使用されているAdobe Illustratorを習得しながら、キャラクター制作と世界観をまとめてレイアウトができるようにします。									
【科目の概要】 キャラクターデザインやイラスト制作の基本テクニックの習得と制作プロセスを理解します。									
【到達目標】 到達目標A/Adobe Illustratorの基礎を習得する。 到達目標B/オリジナルのファンシーキャラクターを企画する 到達目標C/オリジナルキャラクターをAdobe Illustratorで制作し、レイアウトする。									
【授業の注意点】 遅刻、欠席をしないようにしましょう。出席率75%に到達しない場合は不合格になります。課題の締め切りは守りましょう。忘れ物をしないようにしましょう。メモをとりましょう。									
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				
到達目標 A	Adobe Illustratorの機能を十分に活用し、レベルの高い作品制作ができる。		Adobe Illustratorの機能を理解し、ある一定の作品を制作できる。		Adobe Illustratorで作品が作れない。				
到達目標 B	デザインのアイデア、世界観が面白く、とてもよく練られている。		デザインのアイデアや世界観を作れるが、月並みである。		デザインアイデアが形にならない。				
到達目標 C	作品のレベルが高く、業界に進める水準に達している。		作品のレベルは通常の水準に達しているが、業界に進むには今一歩努力が必要である。		作品のレベルが低く、現段階では業界に進むことは厳しい状況である。				
到達目標 D									
到達目標 E									
【教科書】 参考書・参考資料等は授業中に指示する。									
【参考資料】 課題ごとにPDFを閲覧									
【成績の評価方法・評価基準】 授業内容の理解度を作品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		キャラクターデザイン実習A			年度	2026	
英語表記		Character Design Practice A			学期	前期	
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	Adobe Illustrator 基礎 1	Adobe Illustratorの利点について学び、実際にソフトを動かしてみる	1	ソフトの利点	ソフトの利点を理解できた	3	
			2	簡単な矩形制作	簡単な矩形制作ができた		
2	Adobe Illustrator 基礎 2	簡単なグラフィックを制作してみる	1	24色相環演習	CMYKとRGBの違いなど理解できた	3	
3	Adobe Illustrator 基礎 3	24色相環を作ってみる	1	グラフィック演習	オブジェクトや線について理解ができた	3	
4	Adobe Illustrator 基礎 4	ベジェ曲線を描いてみる	1	ベジェ曲線演習	ベジェ曲線の描き方を理解できた	3	
5	Adobe Illustrator 基礎 5	アニマルフェイスを描いてみる	1	アニマルフェイス演習	アニマルフェイスが描けた	3	
6	Adobe Illustrator 基礎 6	地図を作ってみる	1	地図制作演習	地図の制作法が分かった	3	
7	Adobe Illustrator 基礎	アニマルキャラクター制作	1	キャラクターラフ	キャラクターの世界観とラフを考えられた	3	
8	ファンシーキャラクター制作	アニマルキャラクター制作	1	キャラクター制作	キャラクターをベジェ曲線で描けた	3	
9	ファンシーキャラクター制作	アニマルキャラクター制作	1	キャラクター制作	キャラクターに着色できた	3	
10	ファンシーキャラクター制作	アニマルキャラクター制作	1	キャラクター提出	キャラクターを提出できた	3	
11	ファンシーキャラクター制作	フォントの効用の演習	1	フォント演習	フォントの効用が理解できた	3	
12	レイアウト基礎	レイアウトを学ぶ	1	レイアウト演習	レイアウトの重要性を理解できた	3	
13	ファンシーキャラクターシート	ファンシーキャラクターのキャラクターシートを制作する	1	レイアウト実習	キャラの世界観に沿ったBGレイアウトができた	3	
14	ファンシーキャラクターシート	ファンシーキャラクターのキャラクターシートを制作する	1	レイアウト実習	デザインの微調整をして提出できた	3	
15	ファンシーキャラクターシート	講評	1	講評	講評で自分の問題点が理解できた	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