

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	キャラクターデザイン4	
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	後期
対象年次	1年次	科目区分	選択	時間数	90時間
単位数	3単位			授業形態	実習
教科書/教材	課題毎に資料を配布する。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	宮原 路登・長瀬 弘実・藤城 陽・蜂須賀 千香		実務経験の有無・職種	有・イラストレーター	
学習目的					
この科目は、2DCGデザイナーに進路を定めた学生向けの科目であり、活動の主となるゲーム業界で必要なグラフィックデザインにおける制作スキルや優れた編集機能、イラストレーション描画が可能な業界内でも使用率の高いソフトウェアAdobe Photoshopの基本的な操作方法を身に着けるのが目的とする。					
到達目標					
この科目では、Adobe Photoshopを用いキャラクターデザインやイラストレーションに関する基礎的なデザインプロセス・人体構造・透視図法の知識を正しく理解し、それらを活かしたゲーム内にて使用される事を想定したグラフィックデザインを作成することができるようになることを目標とする。					
教育方法等					
授業概要	この授業では、Adobe Photoshopの基本操作の習得、ゲーム内にて使用される事を想定したグラフィックデザインを作成することができるようになることを目指す。課題はラフ、下書き、着色といった段階ごとに講師のチェックを行い常にフィードバックを受けながら制作を進める。また課題終了後は全員での作品講評会を実施し、他学生の作品と自身の作品を比較することで客観的に自身の作品を見られるようにする。なおこの授業は制作実習3と連動する。				
注意点	この授業では、著作権侵害となり得る、既存の作品に極めて類似している作品や完全なるトレースは提出物として認められない。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。（詳しくは、最初の授業で説明）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。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	70%	試験と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)	0%			
	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	スチル①		ゲームの設定を決め、設定に合わせラフ作業		
2回	スチル②		線画作業		
3回	スチル③		着色作業		
4回	スチル④		仕上げ		
5回	企業課題①		ゲーム会社より課題提供。既存のゲームに登場することを想定しキャラクターの作成		
6回	企業課題②		キャラクターの設定、ビジュアルのラフ制作		
7回	企業課題③		線画作業		
8回	企業課題④		着色作業		
9回	企業課題⑤		仕上げ作業		
10回	修了制作①		ポートフォリオ内で企業の目にとまるイラストの制作。ラフ作業		
11回	修了制作②		線画作業		
12回	修了制作③		線画作業		
13回	修了制作④		着色作業		
14回	修了制作⑤		着色作業		
15回	修了制作⑥		仕上げ作業		