

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5	
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	2年次	科目区分	必修	時間数	90時間
単位数	3単位			授業形態	実習
教科書/教材	イラスト制作課題毎に、レジュメ・資料を配布する。参考資料等は、授業中に指示する。				
担当教員情報					
担当教員	横濱 英郷・岩田 真由美・藤城 陽・利重 翔平		実務経験の有無・職種	有・イラストレーター	
学習目的					
この科目を受講する学生は、アプリケーション開発をはじめ、様々なゲームソフト開発現場における2Dデザイナー職や、フリーランスで活動するイラストレーターが行う作品制作活動を理解し、デジタルでイラストを描くだけではなく、制作工程の理解や応用テクニックなどの実践的な知識と能力を習得することができるようになることを学習目的とする。					
到達目標					
この科目では、学生が、様々なゲームソフト開発やイラスト制作の現場と同様の最先端のソフトウェアの使用方法やイラストの制作の技法を身に付け、自己表現としての作品制作だけではなく、広く社会に発表される作品を創造することや、エンターテインメント作品を協同で作り上げることの重要性を理解することを到達目標とする。					
教育方法等					
授業概要	この授業では、ゲーム・イラストの制作現場を想定した課題内容に沿ってイラスト制作方法を解説・実演を行い、Adobe PhotoshopやCLIP STUDIOなどのソフトウェアを活用してデジタル作品を制作することを目指す。 また、制作途中の段階で作品は添削を行い、担当教員による実践的なアドバイスを行う。				
注意点	この授業では、授業課題の提出に際して、デジタルデータの取り扱いについて学生に厳格に指導する。 デジタルデータについての知識は、ゲーム開発・イラスト制作企業のみならず、他業種においても必須となるため、作品を制作するだけで終わらず、その取り扱い方法を授業を通して高度に習得することを求める。（詳しくは、各制作課題開始時に説明）。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		
	レポート	10%	授業内容の理解度を確認するために実施する		
	成果発表 (口頭・実技)	10%	授業時間内に行われる発表方法、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	イラスト作品制作課題①（1）		ラフの制作		
2回	イラスト作品制作課題①（2）		線画の制作		
3回	イラスト作品制作課題①（3）		作品の仕上げ		
4回	イラスト作品制作課題②（1）		ラフの制作		
5回	イラスト作品制作課題②（2）		線画の制作		
6回	イラスト作品制作課題②（3）		作品の仕上げ		
7回	グループワーク作品制作課題（1）		グループワークで、キャラクターの共通するデザインモチーフを決定する		
8回	グループワーク作品制作課題（2）		グループワークで、共通デザインのキャラクターのラフを制作する		
9回	グループワーク作品制作課題（3）		グループワークで、共通デザインのキャラクターの線画を制作する		
10回	グループワーク作品制作課題（4）		グループワークで、共通デザインのキャラクターを仕上げる		
11回	グループワーク作品制作課題（5）		グループワークで制作したキャラクターに、Live2Dを活用してアニメーションを付加する（1）		
12回	グループワーク作品制作課題（6）		グループワークで制作したキャラクターに、Live2Dを活用してアニメーションを付加する（2）		
13回	グループワーク作品制作課題（7）		グループワークで制作したキャラクターに、Live2Dを活用してアニメーションを付加する（3）		
14回	グループワーク作品制作課題（8）		グループワーク作品をイベント展示用のグループポートフォリオに収録する		
15回	グループワーク作品制作課題（9）		グループワーク作品の仕上げ		