

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6	
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・岩本 健一・星 祐輝		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、デジタルイラストの制作過程と表現力を学ぶと同時に、魅力的なキャラクターを創作するための考察方法や、エンターテイメント業界におけるデザインを理解し、それに関連するソフトウェアの操作方法、応用技法などの実践的な知識と能力を習得することを学習目標とする。					
到達目標					
この科目では、学生が自的だけではなく、商業的な視点を持って魅力的なキャラクター描画が出来るように担当教員が指導を行い、同時に多種多様なエンターテイメント業界の制作現場で求められるプロフェッショナルな観点や技術などの要求を理解することで、より高度なイラスト表現が可能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、他科目との連動を図り、個人ワークやグループワークを採り入れる。魅力的なキャラクターの表現方法やデザイン技法などを学び、Adobe photoshopやCLIP STUDIOなどのソフトウェアの使用方法やデジタルイラストの制作過程を理解し、実践することでエンターテイメント業界で活躍できるクリエイターを目指す。				
注意点	この授業では、学生にキャラクターイラストのみならず、作品の表現に欠くことのできない雲・植物・水などの自然物、パース技法を用いた屋内・屋外の空間表現や、背景美術に関連する技法についても指導する。また、これらを各授業課題の内容に応じて自己作品に取り入れ、恒常的に活用することを求める。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）		グループワークを通して魅力的なキャラクターについてアイディアを出す		
8回	グループワーク作品制作課題（2）		グループワークを通して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）		グループワークを通して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）		グループワークを通して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）		Live2Dの使用方法を解説、活用方法を理解する（1）		
12回	グループワーク作品制作課題（6）		Live2Dの使用方法を解説、活用方法を理解する（2）		
13回	グループワーク作品制作課題（7）		Live2Dの使用方法を解説、活用方法を理解する（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編集し、個人の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		