

2022年度 日本工学院専門学校											
マンガ・アニメーション科											
キャラクターデザイン3											
対象	1 年次	開講期	後期	区分	選択	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	横濱 英郷			実務経験	有	職種	イラストレーター／グラフィックデザイナー				
担当教員紹介											
イラストレーター、グラフィックデザイナー。 乙女ゲームなどをメインにキャラクターやグラフィックや背景美術を担当。 書籍では、『マンガキャラ塗り方 基本&プロ技テクニック 人気絵師の実践動画付き CLIP STUDIO PAINT対応 』監修、『骨格と筋肉がよくわかる マンガで使えるポーズ集 』イラストなどを担当。											
授業概要											
さまざまなシチュエーションのキャラクターイラストを描くために、前期日程で習得した描画方法を応用し、さらに高度なスキルを学ぶ。 イラストを描くためのカメラアングルやキャラクター表現方法を習得し、ゲーム・イラスト業界で実践可能な作品を制作する技術を習得する。											
到達目標											
以下、二つを習得する 1．シチュエーションによって、アングルやキャラクターの動きを描き分けるスキル 2．CLIP STUDIO、Adobe Photoshopなどのソフトウェアを使用した、作品のクオリティを上げるためのフィルター機能などの技術											
授業方法											
授業内課題を通してオリジナルイラスト作品を制作する 各回の授業内でイラスト制作に必要なスキルを担当教員・講師から解説、配布する資料を参照するなどして、実践的な制作をおこなう											
成績評価方法											
課題作品 授業態度	70％ 30％	課題毎に提出。課題毎に設定された到達目標を基準に評価 授業に積極的に参加し、課題作品制作に取り組む姿勢を評価									
履修上の注意											
授業中の私語や受講態度には厳しく対応する 理由のない遅刻・欠席は認めない 授業課題は全て提出しなければならない											
教科書教材											
課題毎に資料配布を行う											
回数	授業計画										
第1回	自然物とキャラクターを組み合わせたイラスト描画応用①										
第2回	自然物とキャラクターを組み合わせたイラスト描画応用②										
第3回	自然物とキャラクターを組み合わせたイラスト描画応用③										
第4回	自然物とキャラクターを組み合わせたイラスト描画応用④										
第5回	キャラクターゲームに使用されるスチルイラスト描画応用①										

2022年度 日本工学院専門学校	
マンガ・アニメーション科	
キャラクターデザイン3	
第6回	キャラクターゲームに使用されるスチルイラスト描画応用②
第7回	キャラクターゲームに使用されるスチルイラスト描画応用③
第8回	キャラクターと背景美術が描かれているイラスト描画応用①
第9回	キャラクターと背景美術が描かれているイラスト描画応用②
第10回	キャラクターと背景美術が描かれているイラスト描画応用③
第11回	キャラクターと背景美術が描かれているイラスト描画応用④
第12回	修了制作 イラスト作品制作①
第13回	修了制作 イラスト作品制作②
第14回	修了制作 イラスト作品制作③
第15回	修了制作 イラスト作品制作④