

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4											
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											
前期日程で習得したキャラクター着彩方法を応用し、さらに高度なゲーム・イラスト業界に求められる色彩豊かなイラストを描くためのスキルを学ぶ。 イラストのシチュエーションや題材とするテーマによって最適なものを選択できるよう、さまざまな着彩方法を学び、授業課題のイラスト制作を通して実践する。 また、イラスト作品の世界観を表現するために必要な、背景美術の描き方の基礎を学ぶ。											
到達目標											
以下、四つを習得する 1．シチュエーションや作品テーマによって、イラストの色彩をコントロールする技術 2．CLIP STUDIO、Adobe Photoshopなどのソフトウェアを使用した、「ブラシ塗り」や「厚塗り」などのキャラクターの着彩方法 3．木や雲などの自然物を中心とした背景美術の描き方 4．自身の作品を収録したポートフォリオの紙面デザイン											
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	70％	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									
授業態度	30％	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	イラスト作品制作に応用可能な背景美術基礎①										
第2回	イラスト作品制作に応用可能な背景美術基礎②										
第3回	イラスト作品制作に応用可能な背景美術基礎③										
第4回	イラスト作品制作に応用可能な背景美術基礎④										
第5回	ポートフォリオ制作基礎										

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4	
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着彩応用①
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着彩応用②
第8回	キャラクターゲームに使用されるスチルイラスト着彩応用③
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着彩応用①
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着彩応用②
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着彩応用③
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