

科目名	キャラクターデザイン実習1								年度	2024
英語科目名									学期	前期
学科・学年	マンガ・アニメーション科	1年次	必／選	選2	時間数	240	単位数	8	種別※	実習
担当教員	宮原路登、矢部慎吾、小河悠佳			教員の実務経験		有	実務経験の職種		イラストレーター・口	
【科目の目的】										
ゲームコンテンツには主軸となる世界観とそれに基づくキャラクター、プロップ、バックグランドビジュアルだけでなくロゴやUIなど幅広いグラフィックリソースが必要とされる。この授業ではこれらの作り方を総合的に学習し、グループワークにて実際にコンテンツ制作を行いゲーム業界で必要とされる技術力、思考力、表現力を身に付けることを目的とする										
【科目の概要】										
キャラクターデザインやイラスト制作の基本テクニックの習得と制作プロセスを理解します。										
【到達目標】										
Photoshopを主体としたデジタル制作を理解。 キャラクター、背景などの作画・着色・仕上げについて身に付ける。 課題やテーマごとに仕様書を配布し、教員・講師により必要な技法を解説・演習を行う。 また制作時には個別での添削やアドバイスを受けられる。 解説された技法はプリントや資料（データ）を必要に応じて配布。 グループワーク、ディスカッションなどの機会を作り、意見交換を行う事で研究の幅を広げる。										
【授業の注意点】										
進路に関わる内容の為、授業中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 授業時数の4分の3以上出席しない者は単位の取得が出来ない 研究、グループワーク時のスマートフォンの使用は許可した時のみ使用可能 課題においての使用ソフト、制作手順は仕様書に準じて制作する										
評価基準＝ルーブリック										
ルーブリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力					
到達目標 A	Photoshopの 操作について 指示に向けて コントロールが出来る	Photoshop サブメニュー、 細かな設定を 理解している	Photoshopの ツール操作を 理解している	Photoshopの ツールの操作を 理解していない	Photoshopの 基本ツールを 理解していない					
到達目標 B	指示を読解・理解して 描画し、シーンに 併せた表現が出来る	指示を読解・理解して 描画し 描画する事が 出来る	指示を読解・理解して基礎 描画 が可能。	指示を読解・理解 が不足している。	指示に合わせて 描画をする事が 困難					
到達目標 C	指示に沿って シーンに合わせた 着色表現が出来る	指示に合わせた 着色を表現を 理解している	指示を理解し 着色方法を 判断出来る	着色の為の ツールを使用する 事が出来る	着色の方法を 理解している					
到達目標 D	業界を理解し 課題に必要な表現を課題に 取り込む事が出来る	業界の必要な スキルを理解して 課題に取り組むことが出来る	業界用語、背景、デザイン 技術など 幅広く技術を理解している。	業界用語、背景、デザイン 技術など 幅広く理解していない。	業界用語、背景、デザイン 技術など を調べていない。					
到達目標 E	課題の意図、 締め切りを理解し クオリティを 保って課題の提出が出来る。	課題の意図、 締め切りを理解し 計画的に課題に 取り組むことが出来る。	課題を締め切りに 提出する事が 出来る。	課題の仕上げを 行う事が困難	課題への 取り組みが難しい					
【教科書】										
筆記用具、ノート、PC										
【参考資料】										
【成績の評価方法・評価基準】										
作品提出および授業態度。時限出席率75%以下は課題提出しても不合格となります。										
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。										

科目名		キャラクターデザイン実習1				年度	2024
英語表記						学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容		到達目標＝修得するスキル	評価	自己評価
1	キャラクター	photoshop 基本		キャラクター基礎	人体基礎・アイデア出しについて	3	
					線画・着彩方法について		
					仕上げについて		
5	キャラクター	photoshop 基本		キャラクター基礎	人体基礎・アイデア出しについて	3	
					線画・着彩方法について		
					仕上げについて		
3	テイスト 合わせ	IP		IP課題	人体基礎・アイデア出しについて	3	
					線画・着彩方法について		
					仕上げについて		
4	テイスト 合わせ	IP		IP課題	人体基礎・アイデア出しについて	3	
					線画・着彩方法について		
					仕上げについて		
5	エフェクト	photoshop 応用		エフェクト	属性による表現方法の変化	3	
				表現	エフェクトの形態の研究		
				演出			
6	エフェクト	photoshop 応用		エフェクト	演出	3	
				表現	効果		
				演出			
7	エフェクト	photoshop 応用		エフェクト	演出	3	
				表現	効果		
				演出			
8	スチル イラスト	構図・アングル 背景 パース		背景有イラスト	世界観とモチーフの設定	3	
					画面構成		
9	スチル イラスト	構図・アングル 背景 パース		背景有イラスト	パースペクティブ	3	
					人工物、自然物		
10	スチル イラスト	構図・アングル 背景 パース		背景有イラスト	仕上げ、効果レイヤー	3	
11	スチル イラスト	構図・アングル 背景 パース		背景有イラスト		3	
12	企業案件	イラスト描画応用		背景有イラスト	企業からのテーマに合わせアイディアを出す	3	
13	企業案件	イラスト描画応用		背景有イラスト	空気遠近法や、レイヤー効果にて	3	
					画面演出を学ぶ		
14	ポートフォリオ について	構成について		ポートフォリオ	業界の研究を行い、自身の台割を作る	3	
15	ポートフォリオ について	構成について		ポートフォリオ	自身の表現に合わせて、土台を作る	3	

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等