

学科名	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
授業科目	キャラクターデザイン実習3
必選	選5
年次	2年次
実施時期	前期
種別	実習
時間数	240
単位数	8
担当教員	藤城陽/ユウマ/真村躍
実務経験	有
実務経験職種	イラストレーター
授業概要	キャラクターデザインを広く展開し発想力を広げながらイラストに描きおこします。
到達目標	キャラクターデザインやイラスト制作の応用テクニックの習得とゲーム制作に必要なデザインスキルを習得します。
授業方法	対面方式にて実習形式で行う
成績評価方法	課題評価
履修上の注意	この授業では、各学生の授業理解・進行度を確認するため、数度の課題テストを実施する。また学生の集中力を養うため、進行に当たっては①課題説明②取組③見本提示④確認のサイクルを適宜行う。また社会人としての人格形成、他者とのコミュニケーション能力向上の為、学生の意見・作品発表を行う。遅刻や欠席は認めない。4分の3以上出席しない者は課題評価の対象にならない。
教科書・教材	課題が開始の際には仕様書を配布する。また内容に応じて素材や参考データを配布する。

授業計画	
第1回	キャラクターイラスト制作効率の向上
第2回	キャラクターの特徴や魅力についての理解を深める
第3回	プレゼンテーションとフィードバック対応の強化
第4回	背景設定について理解を深める
第5回	透視法について理解を深める
第6回	背景の正確な透視法とプロポーションの理解
第7回	キャラクターと背景の一体感の作り方
第8回	背景における色彩と雰囲気に関連性の理解
第9回	プレゼンテーションとフィードバック対応の強化
第10回	UI/UXの重要性と基本概念の復習
第11回	UI/UXデザイン レイアウトの作成と編集
第12回	UI/UXデザイン 制作フローの理解、技術の習得
第13回	UI/UXデザイン レイアウトデザインの向上
第14回	UI/UXデザイン ユーザビリティ向上のデザインスキル
第15回	UI/UXデザイン カラーと形状によるデザインの調和