

学科名	マンガ・アニメーション科四年制
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B
必選	選2
年次	2年次
実施時期	後期
種別	実習
時間数	240
単位数	8
担当教員	佐藤 / 古屋
実務経験	有
実務経験職種	2DCGデザイナー
授業概要	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	CLIP STUDIOの基礎機能と応用を学び、2Dグラフィック制作の作業効率のアップを狙う。 また、2DCGデザイナーとして自分の絵を活かすのに基礎的な画力や表現力を重点的に身に付け、各自が目指しているデザイン表現を養う事が到達目標である。
授業方法	この授業では、目的をもった課題を行うことで技術力、思考力、表現力を向上させる。課題はデザイン案、ラフ、下書き、着色といった段階ごとに講師のチェックを行い常にフィードバックを受けながら制作を進める。また課題終了後は全員での作品講評会を実施し、他学生の作品と自身の作品を比較することで客観的に自身の作品を見られるようにする。 またこの授業は制作実習1と連動する。
成績評価方法	試験・課題 70% 課題内容を総合的に評価 成果発表 20% 授業時間内に行われる発表方法、内容について評価 平常点 10% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価
履修上の注意	授業内の時間だけでは100%の作品制作を行うことが難しいので自宅でも制作するようにすること。またフィードバックやリテイクを恐れ講師や教員への確認をしないまま制作を進めることは授業の趣旨に反する為、必ず段階ごとにチェックを受けるようにすること。配布される資料だけに頼るのではなく自分自身で積極的に情報収集、資料収集すること。ただし、授業時数の4分の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。
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	オリジナルの世界観を考え、その情景の一部を立体的にまとめたイラストの制作
第2回	デザインのまとめ方、それに伴った質感表現を学び、デザイン案の制作
第3回	課題のラフを制作し講師からのフィードバックを得え、線画作業を行う
第4回	線画作業を行う①
第5回	線画作業を行う②
第6回	着色作業を行う①
第7回	着色作業を行う②
第8回	着色作業を行い、授業内に提出。作品講評会を行いフィードバックを得る
第9回	背景美術の制作を通し、CLIP STUDIOの応用を学ぶ ・バース定規、各種ツール
第10回	前回のレクチャーをベースにラフの制作
第11回	課題のラフを制作し講師からのフィードバックを得る
第12回	仕上げ作業を行う①
第13回	仕上げ作業を行う②
第14回	仕上げ作業を行う③
第15回	仕上げ作業を行い、授業内に提出。作品講評会を行いフィードバックを得る