

科目名	キャラクターデザイン実習1							年度	2025	
英語科目名	Character Design Practice 1							学期	前期	
学科・学年	マンガ・アニメーション科 キャラクターデザインコース 1年次		必／選	選 1	時間数	240	単位数	8	種別※	実習
担当教員	椎原ヨシカズ 熊川敬亮 寺谷和寛 山内唯志 田中良太		教員の実務経験		有	実務経験の職種		マンガ家・イラストレーター・デザイナー・デッサン指導員		
【科目の目的】 デジタル作画（AdobePhotoshop, CLIPSTUDIO）の基本的なツールの使い方およびイラストの基礎を理解し、デジタルイラストを制作できるようになる事を目的とする										
【科目の概要】 Photoshop・CLIPSTUDIOの基本的な使い方の説明および演習。さらにはデジタルイラスト全般の作品制作を行う。										
【到達目標】 到達目標A/デジタル作画の手法を習得する。 到達目標B/イラスト制作における基礎スキル（パース、面など）を理解する。 到達目標C/前期集大成として紅華祭用ポスターを完成させる。										
【授業の注意点】 課題提出締め切り日を厳守してください。社会への移行を前提としたマナーで授業に参加してください。 授業内での作業が基本です。 当授業の課題は最低数であり、より高度な技術や真剣に就職を考える生徒には個別で課題を展開します。 状況により授業内容が変更になる場合があります。										
評価基準＝ルーブリック										
ルーブリック 評価	レベル3 優れている				レベル2 ふつう				レベル1 要努力	
到達目標 A	デジタル作画の基本的なツールの使い方を理解し、質の高いデジタルイラストを制作できる				デジタル作画の基本的なツールの使い方がある程度理解し、デジタルイラストを制作できる				デジタル作画の基本的なツールの使い方を理解できず、デジタルイラストを制作できない	
到達目標 B	イラストの基礎を理解し、形の崩れや陰影のズレがあまり見られない。				イラストの基礎を理解しているものの、まだ形の崩れや陰影のズレが随所に見られる				イラストの基礎をほとんど理解していない。	
到達目標 C	作品のクオリティーが高く、業界に進める水準に達している。				作品のクオリティーが平均レベルであり、業界に進むには更なる努力が必要である。				期限内に作品を完成させられない。または完成作品のクオリティーが業界に進むには困難なレベル。	
【教科書】 筆記用具、ノート、PC										
【参考資料】 参考書・参考資料等は授業中に指示する。										
【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		Character Design Practice 1			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	評価方法	自己評価
1	デジタル基礎	デジタル作画ツールに触れてみる。	1 クリッピング演習	デジタルツールの基礎およびクリッピングが出来た。	3	
			2 ドローイング	デジタル模写をして作品を完成させられた。		
			3 効果レイヤー演習	正しく効果レイヤーを使うことができた。		
5	デジタル作画（基礎）	デジタル作画ツールおよびイラストの描き方の基礎を学ぶ。	1 色調補正演習	色調補正ツールを正しく使用できた。	3	
			2 基本形体作画	基本形体を作画できた。		
			3 質感表現演習	4つの質感を表現できた。		
3	デジタル作画（基礎）	簡単な素材イラストを制作し、一通りの作画工程に慣れる。	1 キーホルダー作画	ラフ～線画～着彩の工程で完成させられた。	3	
			2 マグカップ作画	ラフ～線画～着彩の工程で完成させられた。		
4	デジタル作画（キャラ）	立ち絵を制作する。	1 ラフ制作	全体のバランスを意識してラフを考えられた。	3	
			2 線画制作	ディティール、具体性を意識して線画を作画を完成できた。		
5	デジタル作画（キャラ）	立ち絵を制作する。	1 着彩	面を意識して着彩できた。	3	
			2 仕上げ	効果レイヤーや色調補正を使って最終調整できた。		
6	デジタル作画（キャラ）	動きのあるポーズイラストを制作する。	1 ラフ制作	全体のバランスを意識してラフを考えられた。	3	
			2 線画制作	ディティール、具体性を意識して線画を作画を完成できた		
7	デジタル作画（キャラ）	動きのあるポーズイラストを制作する。	1 着彩	面を意識して着彩できた。	3	
			2 仕上げ	効果レイヤーや色調補正を使って最終調整できた。		
8	デジタル作画（応用）	AdobePhotoshopの特殊な機能を使い作画を行う。	1 窓と光の作画	レイヤースタイル等を使用して作品を完成できた。	3	
			2 ビーチ作画	フィルター等を使用して作品を完成できた。		
9	デジタル作画（背景）	バトル背景を制作する。	1 パース基礎演習	1～3点透視図法で作画ができた。	3	
			2 背景ラフ	見本通りにラフを完成させられた。		
10	デジタル作画（背景）	バトル背景を制作する。	1 背景線画	見本通りに線画を完成させられた。	3	
			2 背景着彩	見本通りに着彩を完成させられた。		
11	デジタル作画（ポスター）	紅華祭用イラストを制作する。	1 ラフ制作	構図を意識してラフを考えられた。	3	
12	デジタル作画（ポスター）	紅華祭用イラストを制作する。	1 線画制作	ディティール、具体性を意識して線画を作画を進められた、	3	
13	デジタル作画（ポスター）	紅華祭用イラストを制作する。	1 線画制作	ディティール、具体性を意識して線画を作画を完成できた。	3	
14	デジタル作画（ポスター）	紅華祭用イラストを制作する。	1 着彩	光源を意識して着彩を進められた。	3	
15	デジタル作画（ポスター）	紅華祭用イラストを制作する。	1 着彩	光源を意識して着彩を完成させられた。	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