

授業科目名	キャラクターデザイン	科目コード	104004		
開講クラス	情報システム科	コース	CGクリエイターコース	学 年	1 年
担当教員	中嶋 海智		実務経験教員 ( 有 ・ <input type="checkbox"/> 無 )		
	実務経験内容				
開講時期	<input type="checkbox"/> 前期・後期・通年・特別講義・その他		授業コマ数	60 時間	
	<input type="checkbox"/> 必須 ・ 選 択 ・ 選択必須		単 位 数	2 単位	
参考資料 1	書 名	キャラクターの描き方！アナトミーベースのキャラクターデザイン			
	著 者	TB Choi			
	出版社	ボーンデジタル			
参考資料 2	書 名	ソッカの美術解剖学			
	著 者	ソク・ジョンヒン			
	出版社				
参考図書					
授業形態	<input type="checkbox"/> 講義 ・ <input type="checkbox"/> 演習 ・ 実習				
<p>&lt;授業の目的・目標&gt;</p> <p>実践や課題を通し描くことに慣れ、模写、作画、座学を通して人物の素体、大ラフが描けるようになる。オリジナルキャラクターのデザイン、著作権キャラクターのデザインが出来るようになることを最終目標とする。</p>					
<p>&lt;授業の概要・授業方針&gt;</p> <p>キャラクターデザインのノウハウからキャラクター・キャラクターイラストの描き方等、講義や演習を通して学んでいきます。完璧な正解がないからこそ講義としてこちらが一方向的に話すという形ではなく学生と教員が意見交換、情報共有するグループディスカッションのような形で授業を展開していく。</p>					
<p>&lt;成績基準・評価基準&gt;</p> <p>試験は設けず、取り組み課題 (90%)、授業の様子 (10%) の総合点数 (合計点) で評価を行います。※取り組み課題の評価は①コンセプトの明確さ②デザインの完成度③発想性と創造性④表現力⑤プレゼンテーション能力で評価します。</p> <p>優：100～81点 良：80点～70点 可：69～60点 不可59～0点</p> <p>※出席率が80%を満たしていない場合や課題未提出の場合は、評価を不可とします。</p>					
<p>&lt;使用問題集・注意事項&gt;</p> <p>デザイン・作画は基本デジタルで行います。使用ソフトは不問とします。</p>					
<p>&lt;授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他&gt;</p> <p>・色彩論Ⅰ、CG制作Ⅰ、2DデザインツールⅠ</p> <p>Youtube等を活用し、様々なイラストレーターやアニメーターの作画方法を実践していきます、自分に合った方法を見つけていきましょう</p>					

授業科目名		キャラクターデザイン
回	授業内容	備考
1	【オリエンテーション】授業の流れ、キャラクターデザインとは	座学
2	〃	座学
3	キャラクターデザインのビジネス性：ブランディング	座学
4	キャラクターデザインのビジネス性：マーケティング	座学
5	キャラクターデザインのビジネス性：マネジメント	座学
6	キャラクターデザインのビジネス性：事例研究	座学
7	キャラクターのビジネス性：ACG・サブカルチャー	座学
8	キャラクターのビジネス性：企業キャラクター	座学
9	キャラクターデザインの流行性：ACG・サブカルチャー	座学
10	キャラクターデザインの流行性：企業キャラクター	座学
11	キャラクターデザインの将来性：ACG・サブカルチャー	座学
12	キャラクターデザインの将来性：企業キャラクター	〃
13	頭身：3(2)・4・6・8頭身	座学・演習
14	〃	座学・演習
15	全体の比率：キャラクターデザインの中での男女の骨格と比率	座学・演習
16	全体の比率：骨格,頭身,比率,を考える(人物模写)	座学・演習
17	〃	座学・演習
18	全体の比率：人種・年代等による身体の特徴(人物模写)	座学・演習
19	〃	座学・演習
20	全体の比率：リアルと線化(写真の人物をキャラクター化)	座学・演習
21	〃	座学・演習
22	全体の比率：記号化(写真の人物をキャラクター化)	座学・演習
23	〃	座学・演習
24	顔の比率：正面・横顔・斜め顔(人物模写)	座学・演習
25	〃	座学・演習
26	顔の比率：人種・年代等による顔の特徴(人物模写)	座学・演習
27	〃	座学・演習
28	顔の比率：リアルと線化(写真の人物をキャラクター化)	座学・演習
29	〃	座学・演習
30	顔の比率：記号化(写真の人物をキャラクター化)	座学・演習

授業科目名		キャラクターデザイン
回	授業内容	備考
31	〃	座学・演習
32	印象：表情によって与えられるキャラクターの印象操作	座学
33	印象：シルエットの理解とデザインへの応用	座学
34	印象：ポーズで与えるキャラクター性	座学
35	創造：キャラクターを様々な角度でインプット、アウトプット	座学・演習
36	〃	座学・演習
37	配色：美術史からの観点	座学
38	配色：客観性と主観性	座学
39	配色：色相・彩度・明度	座学
40	多種多様なキャラクターデザイン：日本のキャラと外国のキャラ	座学
41	多種多様なキャラクターデザイン：日本と外国のイラストの違い	座学
42	多種多様なキャラクターデザイン：日本イラストとディズニーイラスト	座学
43	多種多様なキャラクターデザイン：ジブリアニメとディズニーアニメの共通点と相違点	座学
44	多種多様なキャラクターデザイン：なぜ日本のイラストは繊細なのか	座学
45	キャラデザ演習：マーケティング（テーマ構築、ターゲット）	座学・演習
46	キャラデザ演習：デザインプロセス（コンセプト作成、スケッチ、仕上げ）	座学・演習
47	キャラデザ演習：様々なメディアへの展開を見据えて	座学・演習
48	オリジナルキャラ作成：デザインアイデアの詰め方（マーケティング・マインドマップ）	座学・演習
49	オリジナルキャラ作成：コンセプトシート作成	座学・演習
50	〃	座学・演習
51	オリジナルキャラ作成：コンセプトシート作成（ブラッシュアップ）	座学・演習
52	オリジナルキャラ作成：デザインの描き出し	座学・演習
53	〃	座学・演習
54	オリジナルキャラ作成：デザインの描き出し（ブラッシュアップ）	座学・演習
55	〃	座学・演習
56	キャラデザ演習：三面図の基礎知識と重要性	座学
57	キャラデザ演習：三面図の作成（ラフ）	座学・演習
58	キャラデザ演習：三面図の作成（仕上げ）	座学・演習
59	〃	座学・演習
60	期末試験課題：キャラクターの作成	期末試験内提出