

授業科目名	キャラクターデザインⅠ	科目コード	2302125		
開講クラス	情報システム科	コース	CG・映像クリエイター	学 年	1 年
担当教員	谷山 珠之		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	30 時間	
	<input type="checkbox"/> 必須 ・ 選 択 ・ 選択必須		単 位 数	1 単位	
使 用 テキスト 1	書 名	キャラクターの描き方！ア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			
使 用 テキスト 2	書 名				
	著 者				
	出版社				
参考図書	ソッカの美術解剖学ノート 著者：ソク・ジョンヒン				
授業形態	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、アトミーベースのキャラクター模写、作画を通して人物の素体が描けるようになる。</p> <p>CG 専攻はオリジナルのキャラクターのラフが取れるようになること、映像専攻はストーリーボードに起こすキャラクターが取れ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>1 年前期は座学だけでなく、作画することに慣れてもらうため、模写やドローイングを反復的に繰り返していきます。</p> <p>後期からデザイン、そして CG 専攻は 3DCG に起こすための三面図の作成、映像専攻はわかりやすいストーリーボードの作成をしていきます。</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（50%）とクロッキー帳の提出（50%）の総合点数（合計点）で評価を行います。</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>取り組み具合が評価に直結してきます。</p> <p>特に CG デザイナー、ゲーム CG デザイナーを目指す学生は毎日制作に励みましょう。</p>					
<p>&lt;授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他&gt;</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、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Ⅰ
回	授業内容	備考
1	オリエンテーション、キャラクターデザインとは	
2	キャラクターのビジネス性	
3	頭身の違い(4頭身・6頭身)	
4	//	
5	//	
6	//	
7	男女の骨格(軸含む)	
8	//	
9	//	
10	//	
11	筋肉	
12	//	
13	//	
14	//	
15	部位ごと(手、腕、脚)	
16	//	
17	//	
18	//	
19	//	
20	//	
21	顔の取り方(正面)	
22	//	
23	顔の取り方(横面)	
24	//	
25	顔の取り方(斜め)	
26	//	
27	専攻毎の期末課題	
28	//	
29	//	
30	//	