

授業科目名	キャラクターデザインⅡ	科目コード	2302126		
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	前期・ <input type="checkbox"/> 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	ポーンデジタル			
使 用 テキスト 2	書 名				
	著 者				
	出版社				
参考図書	アニメーターが教えるキャラ描画の基本法則				
授業形態	<input type="checkbox"/> 講義 ・ <input type="checkbox"/> 演習 ・ 実習				
<p><授業の目的・目標> 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。 CG 専攻はオリジナルのキャラクターの三面図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><授業の概要・授業方針> キャラクターデザインに関する座学その他、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。 前期はアナログメインでしていましたが、後期はデジタルでの作画となります。</p>					
<p><成績基準・評価基準> 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。 優：100～81 点 良：80 点～70 点 可：69～60 点 不可 59～0 点 ※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><使用問題集・注意事項> 取り組み具合が評価に直結してきます。 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><授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他> 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Ⅱ
回	授業内容	備考
1	液タブ、ソフトウェアを使用した作画方法	
2	Photoshop での描画	
3	三面図の作成、ストーリーボードの作成	
4	//	
5	//	
6	//	
7	//	
8	//	
9	//	
10	//	
11	//	
12	//	
13	//	
14	//	
15	//	
16	//	
17	//	
18	//	
19	オリジナルキャラクター、ストーリーボードの作成	
20	//	
21	//	
22	//	
23	//	
24	//	
25	//	
26	//	
27	//	
28	//	
29	//	
30	課題提出、コンパ	