

授業科目名	キャラクターデザインⅢ	科目コード	2302127		
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	2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	アニメーターが教えるキャラ描画の基本法則				
授業形態	講義・ <input type="checkbox"/> 演習・ <input type="checkbox"/> 実習				
<p><授業の目的・目標></p> <p>CG映像におけるキャラクターが及ぼす影響を演習や実習を通して理解し、実際の制作活動に活かすことができるようになる。</p> <p>7月末に行う展示会に向けてグループ制作を行い、完成することを最終目標とする。</p>					
<p><授業の概要・授業方針></p> <p>基本的にグループ制作がメインとなってきます。</p> <p>キャラクターをデザインし、実際の映像表現に起こしていただきます。</p> <p>CG専攻、映像専攻の合同制作となり制作現場と近い形で展開していきます。</p>					
<p><成績基準・評価基準></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><使用問題集・注意事項></p> <p>分野の違う専攻同士での制作活動をしていく授業です。</p> <p>各専攻のワークフローを理解しておきましょう。</p>					
<p><授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他></p> <p>『ビジネスコミュニケーション』</p>					

授業科目名		キャラクターデザインⅢ
回	授 業 内 容	備 考
1	グループワークに関して	
2	企画起こし	
3	//	
4	//	
5	キャラ設計	
6	//	
7	//	
8	企画書提出	
9	キャラクターデザイン (コンペ含む)	
10	//	
11	//	
12	//	
13	//	
14	//	
15	//	
16	CG・映像着手	
17	//	
18	//	
19	//	
20	//	
21	//	
22	//	
23	//	
24	//	
25	//	
26	//	
27	//	
28	//	
29	提出	
30	鑑賞・全体講評・授業まとめ	