

授業科目名	キャラクターデザインⅠ	科目コード	103012		
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	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			
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	<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、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。 オリジナルのキャラクターのデザインラフが取れるようになることを最終目標とする。</p>					
<p><授業の概要・授業方針> 前半は作画演習Ⅰの復習と、毎時間初めに模写やドローイングを反復的に繰り返していき、取り方の定着を計ります。 後半は美術史や配色、キャラクター起こしの考え方などを座学・演習を通して行います。</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> ・作画演習Ⅰ、色彩論Ⅰ、シナリオ基礎 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	座学
2	キャラクターのビジネス性	//
3	リアルと線化、記号化について（デフォルメ）	座学・演習
4	男女の骨格（軸含む）、頭身の違い（2・4・6・8頭身） 全身の比率	座学
5	骨格模写、頭身模写、比率模写	演習
6	//	//
7	顔の比率（正面・横顔・斜め顔）、取り方	座学
8	顔模写（デフォルメ）	演習
9	平面的な取り方から立体的な取り方への変換	座学・演習
10	色について（美術史からの観点/客観性と主観性/色相・彩度・明度）	座学
11	色価演習	演習
12	配色の基礎（寒色・暖色/進出色・後退色・中性色/類似色の調和）	座学・演習
13	配色の基礎（類似色の調和・トリコロール）	座学・演習
14	トリコロール演習	演習
15	アイスブレイク：モチベーションについて、交流	座学
16	キャラの設計①（キーワードについて）	//
17	テーマからキーワード、マインドマップから起こす、優先順位	演習
18	AだけどBなC、キャラ起こし ※次回までの課題	座学・演習
19	キャラの設計②（要素と原理）	//
20	色から抽出する・形から抽出する	演習
21	形態から抽出する・構造から抽出する	//
22	キャラの設計③（要素のバランス・単純化と強調）	座学
23	18回目の課題を使用して単純化を起こす	演習
24	18回目の課題を使用して強調を起こす	//
25	配色の用途（感情配色・調和/対比・面積配色）	座学
26	//	//
27	アイスブレイク：アニメにおける配色、色指定表について	//
28	期末課題：オリジナルキャラクター起こし（テーマ当日発表）	課題
29	//	//
30	//	試験期間中回収