

学科名	学年	授業のタイトル (科目名)	
工業専門課程デジタルクリエイター科	1	キャラクターデザインⅠ	
授業の種類	授業担当者	実務経験	
<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input type="checkbox"/> 演習 <input checked="" type="checkbox"/> 実習	花谷光礼	<input checked="" type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無	
[実務経歴]			
<p>集英社ジャンプルーキーにてブロンズルーキー賞受賞ジャンププラスにて掲載 フリーランスとして20年間アパレル関係のTシャツのデザイン、イベントのメインビジュアル、広告漫画などの制作を担当。</p> <p>それらと並行して漫画アシスタント歴18年。</p> <p>同じくそれらと並行して講師としてデジタルイラスト漫画、アナログイラスト漫画、デジタルアニメーションを担当、現在9年目。</p>			
単位数 (授業の回数)	時間数	配当時期	必修・選択
2 単位 ( 30 回 )	60 時間	<input type="radio"/> 前期 <input checked="" type="radio"/> 後期 <input type="radio"/> 通年	<input type="radio"/> 必修 <input checked="" type="radio"/> 選択
[授業の目的・ねらい]			
<p>人体解剖学や物理的な構造の基礎から、配色・発想法などの理論までを習得。資料活用や企画の視点を持ち、独自の感性と技術を両立させたキャラクターデザイン能力を養う。</p>			
[授業全体の内容の概要]			
<p>全身の作画やジェスチャードローイングで表現力を高め、三面図や設定書の制作を通じてプロの工程を体験。最終的にはお題に対し、複数のデザイン案を自ら企画・制作する。</p>			
[授業終了時の達成課題(到達目標)]			
<p>構造を捉えた作画ができ、設定や三面図を伴うオリジナルキャラを企画・制作できる。</p>			
[準備学習の具体的な内容]			
<p>毎授業ごとに復習の有無の確認を行い、講義・実習を進める。授業終了時には、講義内容の確認と次回の授業内容を説明し、復習・予習ができるようにする。また、長期休みの時は、課題を実施する。</p>			
[使用テキスト]		[単位認定の方法及び評価の基準]	
<p>使用テキスト</p> <p>参考文献 必要に応じて授業の中で紹介する。</p>		<p>定期試験と出席日数の両方が次の規定に達した場合に認定する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・試験の点数は60点以上を合格点とする。</li> <li>・全出席日数の4分の3以上の出席が必要。</li> </ul> <p>評価基準 定期試験80%、平常点 (出席、講義の参加度) 20%とする。</p>	
[授業の日程と各回のテーマ・内容・授業方法]			
1回	顔の描き方		
2回	顔のパーツの描き方		
3回	人体、全身の描き方		
4回	人体、パーツ別の描き方		
5回	ポージングについて		

6回	服の描き方
7回	架空の人物画
8回	架空の人物画提出
9回	男女の描きわけ
10回	スケッチ、模写について
11回	クロッキー、ラインオブアクション、ジェスチャードロ잉について
12回	ディレクショナルフォース、アプライドフォース、コントラコストについて
13回	年齢別キャラの描きわけについて
14回	デフォルメ、ちびキャラについて
15回	オリジナルキャラクターデザインの三面図（モノクロ）
16回	配色基礎知識
17回	オリジナルキャラのアイディアの考え方
18回	アイディアの組み合わせ方
19回	キャラ表と設定書について
20回	資料の探し方について
21回	オリジナルキャラクターデザインの三面図（カラー）
22回	オリジナルキャラクターデザインの三面図（カラー）
23回	今までの振り返り
24回	企画書について
25回	お題を与えてのオリジナルキャラクター制作（3パターン）1
26回	お題を与えてのオリジナルキャラクター制作（3パターン）2
27回	お題を与えてのオリジナルキャラクター制作（3パターン）3
28回	お題を与えてのオリジナルキャラクター制作（3パターン）4
29回	お題を与えてのオリジナルキャラクター制作（3パターン）5
30回	お題を与えてのオリジナルキャラクター制作（3パターン）6 提出、総評