

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2020年度)

専門分野区分	デザイン・作画 技法	科 目 名	キャラクターデザイン	科目コード	D0550A1
配 当 期	<u>前期</u> ・後期・通年	授業実施形態	<u>通常</u> ・集中	単 位 数	4 単位
担当教員名	西村優美	履修グループ	<u>2L(DG/DM/DW/MA)</u>	授業方法	演習
実務経験の内容	グラフィックデザイナーとして2年、デザイン・イラスト系専門学校アシスタント2年、専任教員4年、BLマンガ家としてweb連載4年				
学習一般目標	マンガ家やイラストレーターといった、絵を仕事にするために必要な基礎知識と画力、技術を身につけ、作品を公開する練習をする。				
授業の概要 および学習上の 助言	イラスト制作における基礎知識の講義を中心にします。 実習では、講義内容を踏まえた練習問題を行い、作品を仕上げていきます。				
教科書および 参 考 書					
履修に必要な 予備知識や 技能					
使 用 機 器	PC、ペンタブ				
使 用 ソ フ ト	photoshop、クロッキー帳、ミリペン				
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が達成すべき行動目標			
		骨格や人体描画を理解し、キャラクター作成が出来る。			
		自分の表現したいディフォルメをデザインすることができる。			
		積極的に授業に参加し、提出期限を厳守する。			
		ニーズを取り入れ、オリジナリティな作品を作る事が出来る。			
		仕事に対する楽しさを学び、継続力を付ける。			

達成度評価	評価方法	試験	クイズ 小テスト	レポート	成果発表 (口頭・実技)	作品	ポート フォリオ	その他	合計	
	総合評価割合									
	学部 D P	1.知識・理解								
		2.思考・判断								
		3.態度								
		4.技能・表現								
		5.関心・意欲								
評価の要点	評価方法	評価の実施方法と注意点								
	試験									
	クイズ 小テスト									
	レポート									
	成果発表 (口頭・実技)									
	作品	それぞれの授業で出題された課題の提出。 作品のクオリティ等の総評をします。								
	ポートフォリオ									
	その他	授業に対する姿勢や課題提出、取組みの姿勢で判断します。								

授業明細表

回数/日付	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1週 4/23	オリエンテーション (授業説明・必須教材説明)	講義・実習	個人シート提出
第2週 /30	頭身別のキャラの描き方	講義・実習	
第3週 5/7	4パターンの頭身キャラの描き分け ペン入れまで 2,3,5,7 頭身	実習	
第4週 /14	デフォルメの画風も考える 例) 子供向け、大人向け、オタク向け、 一般向け		
第5週 /21			
第6週 /28	ラインスタンプで描くキャラのデザ イン。ターゲットをしっかりと考えてキ ャラの案出しをする	実習	
第7週 6/4	余裕があればグッズ展開も考えてみ る		
第8週 /11			
第9週 /18	ラインスタンプ制作 最低16個最高40個 面談して数を決める	実習	
第10週 /25			
第11週 7/2			
第12週 /9			
第13週 /16			
第14週 8/20			
第15週 8/27			