

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2021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	前期	授業実施形態	通常				単位数	4 単位		
担当教員名	西村 優美	履修グループ	2L(DG/DM/DW/MA)				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漫画家としてweb連載を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、絵を仕事に知るための必要な基礎知識と画力、技術を見つけプロを目指す。									
授業の概要および学習上の助言	講義ではマンガ、イラスト制作における基礎知識を説明します。 実習では、講義内容を踏まえた練習問題を行い、作品を仕上げしていきます。 授業の始めにクロッキーを行い画力向上を図る。 最終目標(マンガ、イラストどちらを描くか)をしっかり決めさせ、作品のイメージを固めさせていく。 12周までにプロット、ラフを仕上げさせていく。									
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	iPad									
使用ソフト	ペンセット、インク、コピックマルチライナーブラシタイプ(細がき)※学校から購入 クロッキー帳									
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が到達すべき行動目標								
	1	骨格や人体描画を理解し、キャラクター制作ができる。								
	2	空間表現の基本、遠近法を理解する事が出来る。								
	3	積極的に授業に参加し、提出期限を厳守する。								
	4	ニーズを取り入れ、オリジナリティのある作品を作る事が出来る。								
	5	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	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	
	学部DP	1.知識・理解					70		70	
		2.思考・判断								
		3.態度								
		4.技能・表現								
		5.関心・意欲							30	30
	総合評価割合									100
評価の要点										
評価方法		評価の実施方法と注意点								
試験										

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。 作品のクオリティなどを総評します。
ポートフォリオ	
その他	授業に対する姿勢や課題提出、取組の姿勢で判断します。

### 授業明細表

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	オリエンテーション(授業説明・必須教材説明) A4の紙(デジタルでも良い)に自己紹介落書きをしてもらいます。 名前、クラス、今ハマっているコンテンツ、自分が絵を描く技術でしたい事(マンガ、イラスト、もっと明確にあれば)を記入してもらいます。	講義・実習	個人シート提出
第2回	人体を描く①(素体～全身) 全身を正面、側面、裏面の3種を描く。 この時動物の場合の考え方も一緒に教えたい。	講義・実習	
第3回	ディフォルメの描き分け① 4種のパターンの頭身の描き分け。2,3,5,7頭身。 ディフォルメの画風も考える。 例)子供向け、少年漫画風、大人向け、ギャルゲ風など ペン入れまで。A4サイズの紙にきれいにまとめて描くこと。 下書きまでですめる。	講義・実習	下描きを完成させてくる。
第4回	ディフォルメの描き分け① ペン入れまで完成させる。	講義・実習	
第5回	キャラクターデザイン① 設定をしっかり決めてキャラクターを3人作る ----- 基本設定 【現代、中世、近未来 etc】 【兄弟、友達、親子 etc】 【国】 【コメディ、ファンタジー、ホラー、恋愛 etc】 ----- 盛りすぎると悩みすぎるので、まずこの4択を決めて軸にして考えてみよう。 人間でなくても良い。サンリオなどのキャラクター系でももちろん良い。 1キャラA4に立ちポーズ正面、表情3パターンをペン、配色まで。 配色はアナログの場合は要相談。基本的にデジタル仕上げをする。	講義・実習	設定は必ず決定する。ラフを進めておく。
第6回	キャラクターデザイン① 下書き	講義・実習	下書きを進める
第7回	キャラクターデザイン① 下書き完成。ペン入れを始める。	実習	ペン入れを進める
第8回	キャラクターデザイン① ペン入れ完成。配色に入る。	講義・実習	配色を進める。
第9回	キャラクターデザイン① 完成させる	実習	完成させてくる。

<p>第10回</p>	<p>LINEスタンプ① 販売登録するところまで。8個以上。 ●顧客を考えてデザインすること。 ●視認しやすい、使いやすくデザインすること。 ●誰かが不快になるかもしれないものは不可。</p> <p><a href="https://creator.line.me/ja/">https://creator.line.me/ja/</a> に登録してもらいます。 <a href="https://creator.line.me/ja/guideline/sticker/">https://creator.line.me/ja/guideline/sticker/</a> こちらのガイドラインをしっかりと読んで制作します。 授業内でも一度一緒に確認して行きます。</p> <p>販売登録は絶対にしたくない人は相談してください。 強制はしません。</p>	<p>講義・実習</p>	<p>企画をまとめる</p>
<p>第11回</p>	<p>LINEスタンプ① ラフ案10個以上は出すこと。 気を銜いすぎると頓挫するのでまずは使いやすいものをしっかり考えましょう。</p>	<p>講義・実習</p>	<p>ラフ案を必ず完成させてくる。</p>
<p>第12回</p>	<p>LINEスタンプ① 下書き。リテイクを受けたら修正し、もう一度提出してください。</p>	<p>実習</p>	<p>下書きを完成させる。</p>
<p>第13回</p>	<p>LINEスタンプ① ペン入れ、仕上げ</p>	<p>実習</p>	<p>ペン入れ・仕上げを進める</p>
<p>第14回</p>	<p>LINEスタンプ① 仕上げ</p>	<p>実習</p>	<p>仕上げてくる事</p>
<p>第15回</p>	<p>LINEスタンプ① 登録、審査、販売開始</p>		<p>審査に時間がかかるので課題は審査を申し込んだ時点で完成とします。 視認性が悪い、不適切などで審査が通らない場合があるので気をつけましょう。</p>