

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	提出課題作品から思考力(アイデア)・表現力を総評します。
ポートフォリオ	実習
その他	授業への出席、取り組み、姿勢などを含め総合的に判断します。

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	<ul style="list-style-type: none"> ・授業概要と到達目標について説明。 ・クロッキー(スケッチ)について説明。 【人物クロッキー】開始 クラス全員を複数のグループに分け、学生同士をモデルにして描く形で進める。 10分、5分、3分、1分 クロッキーを約3回ずつ実習する。 モデルのポージング & 向きは毎回違う形になるようにする。 (クロッキーを描く側が、モデルの前、後ろ、横面など多様な角度で描けるようにする)	講義・実習	人体解剖学: 胴、手、脚
第2回	【人物クロッキー】継続 <ul style="list-style-type: none"> ・体重がかかる部分、体を支える中心点を意識して描いてみる。 ・線or面で人体の全体の流れを意識して描いてみる。 ・手と足をよく観察して描いてみる。 	講義・実習	人体解剖学: 胴、手、脚
第3回	【人物クロッキー】最終日 <ul style="list-style-type: none"> ・モデルの全体図を意識して描くことができれば、顔の表情も描いてみる。 ・モデルの性格や雰囲気が伝わると、より味が出る。(クロッキーがより楽しくなるポイント) etc.)笑ってる、緊張してる、辛そうなど 	講義・実習	人体解剖: 頭部、首、胴、手、脚
第4回	【キャラクターのデザイン】ラフ画作成・イメージ構築 好きな作品(昔話、絵本、映画、漫画、ゲーム、ドラマ、小説など)に登場するキャラクターを 「もしも、ホニヤララだったら？」という状況にして描いてみる。 例えは・・・ 「もしも、桃太郎が現代の日本に転生したら？」 「もしも、スパイダーマンが日本の高校生になったとしたら？」 「もしも、相棒の杉下右京が17世紀のイギリスで探偵をしてたら？」 など、転生ものや異世界が流行ってることもあり、アイデアも無限にあって面白いかと思います。 ★ipad持参	講義・実習	クロッキーの経験を生かして描いてみる 人体解剖: 頭部、首、胴、手、脚 ポージング参考のためデッサン人形やフィギュア持参もOK

<p>第5回</p>	<p>【キャラクターのデザイン】ラフ画作成・イメージ構築</p> <ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターが棒立ちにならないよう、クロッキーの経験を生かし描く。 (人物の中心点とバランスを意識してみる) ・キャラクターの性格がポージングに出るよう工夫してみる。 ・キャラクターの衣装が世界観に合うか考えてみる。 <p>★キャラクターと同じポーズをクラスメートにお願いしてみて観察してみる。</p>	<p>講義・実習</p>	
<p>第6回</p>	<p>【キャラクターのデザイン】仮線画・仮塗り</p> <ul style="list-style-type: none"> ・仮塗りで、陰影をつけてみる。 (光の照らし方や影の入れ方で雰囲気が大分変わる為) ・服のしわの流れも意識して描いてみる。 <p>★キャラクターと同じポーズをクラスメートにお願いしてみて観察してみる。</p>	<p>講義・実習</p>	
<p>第7回</p>	<p>【キャラクターのデザイン】完成に向けて線画、彩色</p> <ul style="list-style-type: none"> ・出来れば、線画と色塗りのレイヤーを分けて作成してみる。 <p>★線画、べた塗り、影、ハイライトなどレイヤーを細かく分けることでクライアントの修正要望に素早く対応できる為</p>	<p>講義・実習</p>	
<p>第8回</p>	<p>【キャラクターのデザイン】完成</p> <ul style="list-style-type: none"> ・線画や影、ハイライトなど細かな調整を行う。 ・衣装の質感、アクセサリーのディテールも追加してみる。 	<p>講義・実習</p>	
<p>第9回</p>	<p>【キャラクターの三面図を描く】ラフ画作成・イメージ構築</p> <ul style="list-style-type: none"> ・正面、側面、背面を描いてみる。 ・彩色は影なしで単色でもOK。 ・髪の毛の結び方が独特な場合、追加説明を足してみる。 ・小道具を持つ場合、追加説明を足してみる。 ・アクセサリーが複雑なデザインである場合、ディテールの説明を足してみる。 <p>★AIを活用しても大丈夫ですが、スケッチは直接描いてほしいです。</p>	<p>講義・実習</p>	
<p>第10回</p>	<p>【キャラクターの三面図を描く】完成</p> <ul style="list-style-type: none"> ・アニメーターやモデラー、編集者、コスプレイヤーなど第三者が見ても伝わりやすいよう描いてみる。 	<p>講義・実習</p>	
<p>第11回</p>	<p>【背景orデフォルメ デザイン】ラフ画作成・イメージ構築</p> <p>【背景 デザイン】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・あくまでメインはキャラクターなので、背景は必ずしも建物である必要はない。 ・真っ白なスタジオを背景に椅子と人物の影のみというチョイスも有り ・背景が幾何学模様でもOK ・写真を加工し、編集する方法も有り(ただし、ネットで拾った写真をそのまま使うのはNG) <p>【デフォルメ デザイン】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・可愛いを強調して描いてみる。 ・アクスタや漫画やアニメでのコミカルな場面に使えるような2〜3頭身のキャラクターを描いてみる。 	<p>講義・実習</p>	<p>キャラクターの外見・性格・周囲の環境</p>

<p>第12回</p>	<p>【背景orデフォルメ デザイン】仮線画・仮塗り</p> <p>【背景 デザイン】 ・背景のオブジェクトや建物などを光の当て方を意識して描いてみる。</p> <p>【デフォルメ デザイン】 ・デフォルメ化したキャラクターを色んなポーズor色んな表情を描いてみる。</p>	<p>講義・実習</p>	
<p>第13回</p>	<p>【背景orデフォルメ デザイン】完成</p> <p>・制作時間に余裕があれば、以下の項目を足してみる。 「タイトル」「キャラクターのプロフィール」など</p>	<p>講義・実習</p>	
<p>第14回</p>	<p>課題解決型授業1 (創作世界観に基づいたキャラクターデザイン:キャラクター)</p>		
<p>第15回</p>	<p>課題解決型授業2 (創作世界観に基づいたキャラクターデザイン:背景orデフォルメ化)</p>		