

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、イベントのメインヴィジュアル、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17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8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 type="radio"/> 後期 <input checked="" type="radio"/> 通年	<input type="radio"/> 必修 <input checked="" type="radio"/> 選択
[授業の目的・ねらい]			
<p>アニメ作画のキャラクターを描くのに必要な人体、キャラの描き方の基本や概念の習得。</p> <p>デジタルでいろんな角度でキャラクターを描けるようにする。</p> <p>アニメ作画で重要なキャラクターの動きと重心の概念の習得。</p> <p>アニメのキャラクターデザイン、人物の設定の掘り下げを含めたキャラ表が描けるようにする。</p>			
[授業全体の内容の概要]			
<p>クリップスタジオであらゆる角度で顔、身体、衣服、髪型の各種パーツの描き方。</p> <p>アニメーションに必要な人間の動きと重心の概念。</p> <p>アニメのキャラクターデザイン、キャラ表の制作。</p> <p>キャラクター、人間の設定の掘り下げの考え方。</p>			
[授業終了時の達成課題(到達目標)]			
アニメーション、ないし漫画やイラストのキャラ作画に必要な人体と動きの基本的な技術を身に付ける。			
[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。</p> <p>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。</p> <p>アニメのキャラクターデザイン、キャラ表を描く。</p>			
[使用テキスト]		[単位認定の方法及び評価の基準]	
使用テキスト なし 参考文献 プリントか画像データ		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。 ・試験の点数は60点以上を合格点とする。 ・全出席日数の4分の3以上の出席が必要。 評価基準 定期試験80%、平常点 (出席、講義の参加度) 20%とする。	
[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 (正面)		
2回	顔の描き方 (斜め)		
3回	顔の描き方 (真横)		
4回	顔の描き方 (後ろ)		
5回	顔のパーツの描き方 (目、鼻、口など)		

6回	全身の描き方、頭身について
7回	上半身の描き方（胸、腹、背中など）
8回	上半身の描き方（腕まわり）
9回	下半身の描き方（脚まわり、股関節）
10回	下半身の描き方（足元、重心について）
11回	人体の動き
12回	髪型の描き方
13回	服の描き方
14回	オリジナルキャラクターのデザインの制作（モノクロ）
15回	まとめと振り返り
16回	キャラのカラーの塗り方
17回	オリジナルキャラクターの設定の考え方
18回	オリジナルキャラクターの掘り下げ方
19回	オリジナルキャラクター表の制作
20回	オリジナルキャラクター表の制作
21回	オリジナルキャラクター表の制作
22回	まとめと振り返り
23回	キャラクターの描き分けについて
24回	動きの概念についての復習
25回	オリジナルのアニメのメインビジュアル制作（前回のキャラクター表を使う）
26回	オリジナルのアニメのメインビジュアル制作
27回	オリジナルのアニメのメインビジュアル制作
28回	オリジナルのアニメのメインビジュアル制作
29回	オリジナルのアニメのメインビジュアル制作
30回	まとめと振り返り