

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いただきます。 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)を記入していただきます。	講義・実習	
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。 デフォルメキャラクターも同時に考える	講義・実習	
第3回	デ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。 下描きまでですめる。	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作る 『基本設定』 マンガ、ゲーム系:3体 【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】 デザイン系:5体 【ターゲットにする年代】 【テイスト(かわいい、癒し、ゆるい etc)】 まずこれを軸にして考えてみる。 人間でなくても可。サンリオ、ちいかわなどのキャラクターも可。 A4に1キャラ、動きをつけた立ちポーズ正面を配色まで。 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。
第10回	<p>アクリルフィギュア制作 入稿する直前のテンプレートに配置するところまで</p> <ul style="list-style-type: none"> ●顧客を考えてデザインすること。 ●何の目的・何に使用するためか ●誰かが不快になるかもしれないものは不可。 ●オリジナルキャラクターオンリー(人外でも可) <p>最終授業でテンプレートに配置したものを提出してもらい、こちらで入稿します。 できあがりしたい配布します。</p>	講義・実習	キャラクター案を考える
第11回	アクリルフィギュア制作 ポーズや映えを意識したキャラクター制作	講義・実習	ラフ案を必ず完成させてくる。
第12回	アクリルフィギュア制作 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。	実習	下書きを完成させる。
第13回	アクリルフィギュア制作 ペン入れ、仕上げ	実習	ペン入れ・仕上げを進める
第14回	アクリルフィギュア制作 テンプレート配置	実習	仕上げてくる事
第15回	アクリルフィギュア制作 入稿できる状態かデータチェック		かならず仕上げてくること。 データを提出していない方はアクリルフィギュアを作成できません。