

学 科	服飾美術学科	担 当 教 員	小寺 茂樹		
授 業 科 目	ビジュアルデザインⅢ		科目区分	専門科目	1 単 位
必修・選択	選択	授業形態	実習	開 講 時 期	2 年 次 ・ 後 期
授業の主題 目 標	<p>キャラクターデザインは広告や出版、web 等の世界で注目されている分野です。 現場のキャラクター制作の行程を踏まえながら、アイキャッチャーやマスコットとして訴求力のあるキャラクター作りを学びます。 各種媒体の使用を想定しキャラクターの世界観、性格やネーミング等を設定します。 アピールポイントを考えながら一連の制作を行います。 色鉛筆画技法では作例を参考にグリザイユ画法を習得します。</p>				
授業の内容 進 め 方	<ol style="list-style-type: none"> 1. オリエンテーション 自己紹介イラスト制作1 (スケッチブック、色鉛筆などの画材の準備) 2. 色鉛筆画技法1 グリザイユ画法解説 基礎トレーニング 3. 色鉛筆画技法2 モチーフトレスダウン 描画 4. 色鉛筆画技法3 描画 5. キャラクターデザインのポイント、制作のプロセス等の解説 6. 動物キャラクター制作1 (基礎) ストーリーの組み立て・アイデア抽出 7. 動物キャラクター制作2 (基礎) デザイン案絞り込み 8. 動物キャラクター制作3 (基礎) フィニッシュワーク 9. L I N Eスタンプ制作1 数多くラフ画を描く 10. L I N Eスタンプ制作2 数多くラフ画を描いた中からデザイン案絞り込み 11. L I N Eスタンプ制作3 フィニッシュワーク 12. 商業用 (食品) キャラクター制作1 ストーリーの組み立て・アイデア抽出 13. 商業用 (食品) キャラクター制作2 デザイン案の絞り込み 14. 商業用 (食品) キャラクター制作3 フィニッシュワーク 15. 商業用 (食品) キャラクター制作4 講評 <p>定期試験は実施しない</p>				
実務経験を 活かす内容					
テ キ ス ト 教 材	参考資料「キャラクターデザイン・トゥデイ」				
準備学習の 具体的内容	市場では様々なキャラクター達が活躍しています。 それらの性格や個性まで想像しながら観察をし、準備学習とします。				
評価の方法 基 準	提出課題の目標達成度によって評価します。 作品 (90%) プレゼンテーション (10%)				
履 修 上 の 注 意	2・5・9・12・15回は各課題の提出と講評をします。 提出期限を厳守してください。				