

科目番号：G-105

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
キャラクター描画		13	2		15
科目概要	リアリティのあるキャラクターを描写するために人体構造の知識や描画技法について、講義と演習を通して習得する。				
学習到達目標	人体の構造とキャラクター描画の基本やテクニックを習得し、リアリティを持ったゲームやイラストのキャラクターを描画できるようになる。				
講義計画	回	内容		回	内容
	1	キャラクターの表現		16	
	2	キャラクターの立体感		17	
	3	人体の構造と描画テクニック1 全身		18	
	4	人体の構造と描画テクニック2 頭部		19	
	5	人体の構造と描画テクニック3 胴体		20	
	6	人体の構造と描画テクニック4 腕と手		21	
	7	人体の構造と描画テクニック5 脚と足		22	
	8	人体の構造と描画テクニック6 髪とアクセサリ		23	
	9	人体の構造と描画テクニック7 年齢		24	
	10	人体の構造と描画テクニック8 重心と動作		25	
	11	人体の構造と描画テクニック9 衣服		26	
	12	イラスト制作1		27	
	13	イラスト制作2		28	
	14	講評・総括		29	
	15	科目試験		30	
使用教材	書籍名			出版社	
	主教材	キャラクター描画		学園(SCC)	
	副教材	・鉛筆(シャープペンシル) ・消しゴム			
実習環境					
目標資格	資格名			実施団体	
	なし				
成績評価方法	・科目試験(50%) ・課題提出(50%) 別途定める評価シートに基づく			<評価基準> 100~90点：秀 89~80点：優 79~70点：良 69~60点：可 59点以下：不可	