

科目番号：mm-109

科目名		時間数(90分) [30単位時間]				
キャラクター描画		講義	演習	実習	合計	
		2	13		15	
科目概要	キャラクターのリアル描写について、講義と演習を通して、人体構造の知識や描画技法を習得する。 なお、本科目はキャラクター作成の実務経験を持つ講師が、その知識と経験を活かして授業を行う。					
学習到達目標	人体の構造とキャラクター描写の基本やテクニックを習得し、ゲームやイラストのキャラクターをリアルに描写できるようになる。					
講義計画	回	内容		回	内容	
	1	キャラクターの表現		12	イラスト制作1	
	2	キャラクターの立体感				
	3	人体の構造と描画テクニック1 全身		13	イラスト制作2	
	4	人体の構造と描画テクニック2 頭部				
	5	人体の構造と描画テクニック3 胴体		14	講評・総括	
	6	人体の構造と描画テクニック4 腕と手		15	科目試験	
	7	人体の構造と描画テクニック5 脚と足				
	8	人体の構造と描画テクニック6 髪とアクセサリ				
	9	人体の構造と描画テクニック7 年齢				
	10	人体の構造と描画テクニック8 重心と動作				
	11	人体の構造と描画テクニック9 衣服				
使用教材	書籍名			出版社		
	主教材	・キャラクター描画		S C C		
	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		
成績評価方法	・科目試験 (50%) ・演習課題 (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		

【評価シート（サンプル）】

分類	評価ポイント	評価と配点	
演習課題	作品完成度	総合	□ 20点
		躍動感があるか (静的な雰囲気があるか)	□ 10点
		表情	□ 10点
		手足等が骨格的に正しいか	□ 10点
		計	50点