

年度	2019年度（平成31年度）		
科目	課題研究Ⅰ 【演習形式】		
担当	原田俊克	使用教室	22
実務経験	商業デザイン事務所でポスター・カタログ・パッケージなどデザイン及びイラストを6年間担当。イラストレーターとしてフリーランスになり、企業・広告代理店などに媒体イメージを提供する。		
種別	✓前期		
到達目標	1年次、CGの授業で習得した技術・知識を元にコンテンツ展開を試みる。		
資格 実施月	なし		
評価方法	授業での課題作品の評価(80%)、期末テスト(理解度の確認)及び出席状況など(20%)		
教科書等	Illustrator スーパーリファレンス Photoshop スーパーリファレンス ※参考書として		
指導内容	<p>CGを使ったキャラクターを中心に商品などを企画し、それらに関するコンテンツやグッズの展開を考え制作する。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 第1週から第2週 Illustrator・Photoshopの基本操作の確認（1年次の復習）</li> <li>2. 第3週から第4週 ペンタブレットの練習（新しいデバイスの導入） <ul style="list-style-type: none"> <li>・マスコットキャラクター・ゆるキャラなどで練習</li> </ul> </li> <li>3. 第5週から第6週 第1テーマ：設定したテーマに応じたキャラクターを作り出す。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・テーマ設定</li> <li>・登場キャラクターの設定</li> <li>・キャラクター表の制作</li> </ul> </li> <li>4. 第7週から第10週 キャラクターのポージング <ul style="list-style-type: none"> <li>・キャラクターのgifアニメ化</li> <li>・webスタンプ・Lineスタンプへの展開。</li> </ul> </li> <li>5. 第11週から第18週 キャラクターの商品化 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ステーションナリーグッズなどへの展開</li> </ul> </li> <li>6. 第15週から第18週 ゲームへの展開 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームのテーマ・ストーリーの考案</li> <li>・ゲームキャラへの展開</li> <li>・ゲームの場面設定など。</li> </ul> </li> </ol>		