

年度	2020年度（令和2年度）		
科目	課題研究Ⅰ・Ⅱ		
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 ・ 後期 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 通年		
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			
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)・出席状況等(20%)		
教科書等	Illustrator スーパーリファレンス ※参考書として 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"> 第1週から第2週 Illustrator・Photoshopの基本操作の確認（1年次の復習） 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"> マスコットキャラクター・ゆるキャラなどを練習 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"> テーマの設定 登場キャラクターの設定 キャラクター表の制作 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"> キャラクターのGIFアニメ化 webスタンプ・Lineスタンプへの展開 第11週から第14週 ゲームへの展開（デザインを考案、※ここではプログラミングは行わない） <ul style="list-style-type: none"> ゲームのテーマ・ストーリーの考案 ゲームキャラへの展開 ゲームの場面設定 		

