

# 北海道芸術デザイン専門学校 教科目概要(授業カリキュラム)

一般課程 総合デザイン造形科(夜間2年制)

## キャラクターCG専攻

※2021年度実績

| 共通教科目         | 概要   | 1年次 | 2年次 |
|---------------|--|-----|-----|
| 就職講座 I        | 就職を前提とした本校での学校生活の過ごし方や、学習姿勢、社会人になるための基本を学ぶ。ビジネス能力検定ジョブパス対応。                    | ○   |     |
| 一般教養 (業界研究)   | デザインの活躍するシーンを把握する。実際の制作例などを例に、すべてのクリエイティブに共通する「コミュニケーション」の大切さを学ぶ。              | ○   |     |
| デザイン概論        | ビジュアルデザインとは何か。その概念や目的を理解する。実例の紹介に演習を交えながら、デザインの領域の広がりや基礎的表現方法について学ぶ。           | ○   |     |
| デッサン I        | デザイン、イラスト、CG、漫画、絵画など様々なジャンルに共通する基礎を、デッサンという作業を通して身につける。                        | ○   |     |
| Illustrator基礎 | Illustratorを使用して基本的な操作技能を身につける。Photoshopなど他アプリケーションと併用してのIllustratorの使い方を学習する。 | ○   |     |
| Photoshop基礎   | Photoshopの基本操作の理解し、自ら画像データを編集する技術を習得する。  | ○   |     |
| 色彩学           | 日常生活のあらゆる場面で欠かすことができない「色彩」について、色の仕組みや配色表現など演習を通して学ぶ。                           | ○   |     |
| ベーシックデザイン     | デザインの基礎となる、「物を見る」「調べる」「考える」「表現する」「伝える」を学ぶ。                                     | ○   |     |
| レイアウト         | 造形を構成する基礎的な要素、原則、レイアウト技法を学び、平面表現技法の演習を通じて、レイアウト感覚や工夫、伝え方の基本を習得する。              | ○   |     |
| イラストレーション     | イラストレーションの効果と目的を知り、画材の基本的な特性、効果的な技法を学び、しっかり観察し、伝えるためのイラストを表現する。                | ○   |     |

| 専門教科目          | 概要   | 1年次 | 2年次 |
|----------------|--|-----|-----|
| 人物描写テクニック I    | 人物描写の基礎から応用までを学習する。人物の表情やポーズまでを幅広くかけるようになる。                              | ○   |     |
| キャラクターデザイン I   | 動物や人物などの、性格付けや描き方を学び、広く受け入れられやすいキャラクターの作成を目指す。                           | ○   |     |
| コミックキャラクター     | デジタル作画技術の応用した作品制作。自作ブラシなど表現に役立つツールを応用する。背景に3Dを使用しイラストに深みを出す。             | ○   |     |
| 3DCG基礎 I       | 3DCGツールの操作方法を学ぶ。オブジェクトの移動回転拡大縮小、配置でモデリング、絵作りをできるようになる。                   | ○   |     |
| 3DCG応用 I       | 数値や図面を活用して、正確なモデリングを行う。簡単な形状を正確にモデリングできるようになる。                           | ○   |     |
| デジタル作画         | CLIP STUDIOを使用して人物デザイン・モンスターデザインの練習。ブラシなどの機能を最大限使用し、質感や奥行の出し方を身につける。     | ○   |     |
| キャラクターパッケージ I  | Photoshop、Illustratorを使用し、描いたキャラクター・モンスターイラストのデータを使い、プレゼンボードを作成する。       | ○   |     |
| コンペ課題          | キャラクターデザインに関するコンペティションに、積極的に出品することで、人の目に触れさせる。                           | ○   | ○   |
| 人物描写テクニック II   | 人物描写の基礎から応用までを学習する。Illustratorの基礎操作を身につける。                               |     | ○   |
| 人物描写テクニック III  | テーマに沿ったモチーフのキャラクターをIllustratorで制作する。                                     |     | ○   |
| キャラクター研究       | Illustratorを使用してキャラクターをCGで制作する。  |     | ○   |
| 3DCG基礎 II      | 背景モデリングのための基礎知識と実践。キャラクターイラストの背景を3DCGで作れるようになる。                          |     | ○   |
| 3DCG応用 II      | キャラクターモデリングの基礎と実践。3DCGキャラクターを用いたイラスト作品を作れるようになる。背景イラストのパスを3DCGでとれるようになる。 |     | ○   |
| デジタル作画応用       | デジタル作画技術の応用した作品制作。自作ブラシなど表現に役立つツールを応用する。背景に3Dを使用しイラストに深みを出す。             |     | ○   |
| キャラクターデザイン II  | テーマに沿って三面図+イラスト1点を制作し、全員の作品を1枚にまとめ、発想の引き出しを広げる。                          |     | ○   |
| キャラクターパッケージ II | CLIP STUDIO、PhotoshopもしくはIllustratorを使用し、オリジナルの商品パッケージを作る。               |     | ○   |
| 1年前期課題制作       | 日常の実習を通し学んだ発想・技法を活かし、前期のまとめとして課題制作する。                                    | ○   |     |
| 1年後期課題制作       | 日常の実習を通し学んだ発想・技法を活かし、後期のまとめとして課題制作する。                                    | ○   |     |
| 進級制作           | 1年間のまとめとしての成果を問うべく、各自が専攻色を活かしたテーマにもとづき、長時間かけて制作を行う。                      | ○   |     |
| 就職講座 II        | デザインの現場での採用試験の傾向、エントリーシート・履歴書の作り方、作品の準備、プレゼンテーションおよび面接試験対策を学ぶ。           |     | ○   |
| 2年前期課題制作       | 卒業制作を迎えるにあたり、在学中に学んだ専門知識・技術などの専攻色を十分に活かしたテーマ設定とアイデアを考える。                 |     | ○   |
| 卒業制作           | 在学中に学んだ専門知識・技術などの専攻色を十分に活かして、自らのテーマを設定し、長期間集中して制作を行う。                    |     | ○   |
| 総履修時間          |  | 480 | 480 |

|        |   |
|--------|---|
| 取得目標資格 | 在学時:Photoshopクリエイター能力認定試験、Illustratorクリエイター能力認定試験、色彩士検定、ビジネス能力検定ジョブパスなど |
|--------|---|

※夜間部では1年前期に全専攻が共通教科目としてデザインの基礎を、1年後期から専門教科目を学びます。

※1年間で480単位時間、2年間で960単位時間学びます。 ※時勢や企業のニーズにより、内容が変更になることがあります。