

【様式 02】 高大連携公開講座シラバス

| | |
|----------|-------|
| * 科目 No. | 15202 |
|----------|-------|

| | | | | | | |
|----------------------------|---|--------------------|----------|---------|---------|---------|
| 1. 開設大学 | 広島国際学院大学情報文化学部 情報デザイン学科 | 開講場所 (キャンパス・施設) | 中野キャンパス | | | |
| 2. 科目名 | キャラクターイラスト制作 | | | | | |
| | 学問分野 | 番号 | 15 | 名称 | 芸術 | |
| 3. 担当教員 | 岡川 卓詩 (情報文化学部 情報デザイン学科 講師) | | | | | |
| 4. 開講期間 (曜日) 開講時間 | 平成 29 年 8 月 2 日 (水) ~ 平成 29 年 8 月 4 日 (金) 10 時 00 分 ~ 16 時 00 分 | | | | | |
| 個別開講日 | 1 回目 8/2 | 2 回目 8/3 | 3 回目 8/4 | 4 回目 / | 5 回目 / | 6 回目 / |
| | 7 回目 / | 8 回目 / | 9 回目 / | 10 回目 / | 11 回目 / | 12 回目 / |
| 5. 募集定員 | 10 人 | | | | | |
| 6. 科目内容・ 授業計画 | <p>キャラクターイラストの歴史や制作するためのポイントを学びます。基礎から始め、アナログとデジタルの両方でイラストを描きます。自作したオリジナルキャラクターを用いてアニメーションを制作します。</p> <p>1 日目</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. イラストの歴史やコツを知ろう! 2. ものを描く (静物・石膏デッサン) 3. 人体を描く (ドローイング・デッサン) <p>2 日目</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. キャラクターの制作方法 2. キャラクターを考える 3. キャラクターのラフ案 4. キャラクターを描く (アナログ・デジタル) <p>3 日目</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. アニメーション作成ソフトの使い方 2. 絵コンテを作成 3. CG アニメーションを制作 | | | | | |
| 7. 受講料 | 無料 | | | | | |
| 8. 別途負担費用 | (テキスト代・実習料等) なし | | | | | |
| 9. 開講条件※1 あり・ <u>ない</u> | <p>① 最少開講人数 (人) 定員超過の不許可は選考により決定</p> <p>② 不許可・不開講通知日 (7月14日(金)以前の開講科目は3月末まで/7月15日(土)以降の開講科目は6月末まで)</p> | | | | | |
| 10. その他特記事項 | 受講者についての制限事項、事前に予習しておく資料・文献など特記すべきこと | | | | | |
| 11. 開設大学への 交通手段 | http://www.enica.jp/ から開設大学のホームページにジャンプして確認してください。 | | | | | |

※1 申込時点で原則、受講できます。ただし、開講条件で不許可・不開講があった場合は受講申込者へ通知します。