2022年度　日本工学院専門学校

マンガ・アニメーション科四年制

キャラクター制作実習７

対象	３年次	開講期	後期	区分	選択	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	真村 躍 / 奈良 篤男			実務経験	有	職種	アートディレクター				

担当教員紹介

イラスト系制作会社にてアートディレクター兼取締役として、多数のコンテンツを担当。
現在、自身もフリーの２Dデザイナーとして活躍。（奈良篤男）他。

授業概要

ゲームに留まらずイラストレーションや漫画、アニメーションなど幅広いコンテンツにおいて、世界観構築とその表現は非常に重要である。その基軸となるバックグラウンドビジュアルの制作方法を中心に学びながら、技術力、思考力、表現力を向上を目指し、世界観構築に必要な時代背景や場所、そしてその世界を構築する上での常識を創造する構成力を涵養させる。さらにはポスターイラストレーションとしての画面構成力の強化し世界観を一枚絵でで表現する事を学ぶことを目的とする。

到達目標

世界観構築とそれをイラストで表現する力を身に付けることを目標とする。また技術力、思考力、表現力を向上に加え、今まで描いてこなかった背景やコンセプトワークを積極的に挑戦することで、表現の幅を広げ、感覚的に描いてきたイラストを論理的な思考でデザインするデザイン力の向上を目標とする。さらには制作開始から完成までの時間配分を考えられるようになることで、スケジュール管理やクオリティコントロールができるようになる。

授業方法

この授業では世界観構築に必要な理論と技術方法を総合的に学ぶ。理論は時代や場所の考察方法や資料の読み取り方、技術は写真をベースにバックグラウンドビジュアルを線画に起こし着色や特殊効果までの一貫した次技術指導を行う。また制作開始から完成までの各工程において制作時間を管理することでクオリティコントロールだけでなく進捗管理を学習する。
また、授業内容はキャラクター制作実習8と連動する。

成績評価方法

試験・課題　70%　課題内容を総合的に評価
成果発表　20%　授業時間内に行われる発表方法、内容について評価
平常点　10%　積極的な授業参加度、授業態度によって評価

履修上の注意

写真をベースに制作を行うので、授業開始前に各自でベースになる写真を撮影し持参すること、またその際に1枚だけだと見えない箇所が出てくるので、異なる場所から数枚撮影をすること。またフィードバックやリテイクを恐れ講師や教員への確認をしないまま制作を進めることは授業の趣旨に反する為、必ず段階ごとにチェックを受けるようにすること。授業時数の4分3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。

教科書教材

課題が開始の際には仕様書を配布する。また内容に応じて素材や参考データを配布する。

回数	授業計画
第1回	写真をベースに背景制作を行う　時間を区切り制作時間を意識する
第2回	線画作業①
第3回	線画作業②
第4回	線画作業③
第5回	着色作業①
第6回	着色作業②

2022年度　日本工学院専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制	
キャラクター制作実習７	
第7回	着色作業③
第8回	作品講評会を行いフィードバックを得る
第9回	過去の課題作品をブラッシュアップしポートフォリオの再編を行う
第10回	ブラッシュアップ作業①
第11回	ブラッシュアップ作業②
第12回	ブラッシュアップ作業③
第13回	ブラッシュアップ作業④
第14回	ブラッシュアップ作業⑤
第15回	ブラッシュアップ作業⑥