

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
マンガ・アニメーション科 キャラクターデザインコース											
キャラクターデザイン3											
対象	1年次	開講期	後期	区分	選2	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	熊川敬亮、園田和弘			実務 経験	有	職種	イラストレーター（熊川）、ゲームグラフィックデザイナー、アートディレクター（園田）				
授業概要											
<p>「デジタル背景イラスト制作スキル」に重点をおいた授業であり、参加する学生がツールの使用方法や応用技術、プロの現場でのイラスト制作の進め方などを理解することを目指す。（熊川）自分の得手、不得手を理解し、目的、必要に応じたデザインを考え制作する。求められている人材や職能、業界トレンドなどを実際の業務経験と交えて講義する。各授業の前半はデジタル業における基礎知識などを講義する。（園田）</p>											
到達目標											
<p>1点、および2点透視図法を用いたデジタル背景イラストを制作できるようになることを目標としている。最終課題においては「空間のある背景＋キャラクター」作品の完成を目指す。（熊川）仕事で絵を描くことの認識力を高める。自身の不足スキルを認識し補完する。制作スケジュールやバリエーションなど、制作意識の向上を図る。（園田）</p>											
授業方法											
<p>演習パートと課題制作パートを繰り返しながら行う。演習は講師の作業を見ながら作業を行い、課題制作は最初に内容説明を行ったあと適宜レクチャーを挟みつつ作業を進める。（熊川）課題の制作実習を行う。巡回しながら個々にあったアドバイス、テクニックを指導する。（園田）</p>											
成績評価方法											
<p>課題作品および積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。課題作品はクオリティーのみでなく、成長度合いも考慮し評価する。</p>											
履修上の注意											
<p>課題提出締め切り日は守ること。また、複数回に及び課題制作を行う際は製作途中データを忘れずに必ず持って来ること。課題内容は各課題の一番最初に話すので、理由のない遅刻や欠席をしないこと。（熊川）ポートフォリオを常に持参すること。（携帯・スマホ等の画像は不可）10分以上遅刻は欠席扱いとする。課題提出締め切り日を厳守すること。時限出席率75%以下は課題を提出していても不合格となるので注意すること。（園田）</p>											
教科書教材											
各授業に必要なレクチャーデータを適宜配布。USBメモリ											
回数	授業計画										
第1回	草原を描く										
第2回	1点透視図法でバトル背景を描く①_カラーラフ										
第3回	1点透視図法でバトル背景を描く②_線画										

2020年度 日本工学院八王子専門学校

マンガ・アニメーション科 キャラクターデザインコース

キャラクターデザイン3

第4回	1点透視図法でバトル背景を描く③_着彩
第5回	2点透視図法で部屋を描く①_カラーラフ
第6回	2点透視図法で部屋を描く②_線画
第7回	2点透視図法で部屋を描く③_着彩
第8回	2点透視図法で部屋を描く④_着彩
第9回	2点or3点透視図法で一枚絵を描く①
第10回	2点or3点透視図法で一枚絵を描く②
第11回	2点or3点透視図法で一枚絵を描く③
第12回	2点or3点透視図法で一枚絵を描く④
第13回	2点or3点透視図法で一枚絵を描く⑤
第14回	2点or3点透視図法で一枚絵を描く⑥
第15回	2点or3点透視図法で一枚絵を描く_講評

キャラクターデザイン3

第16回	目標（就活の有無、どんな仕事がしたいのか）の確認、課題提示
第17回	課題①1/4キャラクターデザインおよびキャラのレベルデザイン※棒立ち禁止
第18回	課題①2/4主人公以外のキャラクターや「強さの差」をデザインする
第19回	課題①3/4男女、老若など得手不得手を実感し、克服のきっかけを作る
第20回	課題①4/4趣味の絵とは異なり、4週で完成させるようにコントロールする
第21回	課題①EXキャラに合わせ背景を描き足す
第22回	課題②1/3アイテムデザイン、基本的なアイテムとその差分の制作
第23回	課題②2/3アイテムデザイン、基本的なアイテムとその差分の制作
第24回	課題②3/3アイテムデザイン、同じアイテムをコンセプトを変えて制作
第25回	課題③ゲーム画面1/5コンセプトを定め、素材をまとめてUIラフを組む
第26回	課題③ゲーム画面2/5各素材の質感、表現方法などを考えて制作する
第27回	課題③ゲーム画面3/5キャラ、モンスター、背景、UI、キービジュアル

2020年度 日本工学院八王子専門学校

マンガ・アニメーション科 キャラクターデザインコース

キャラクターデザイン3

第28回

課題③ゲーム画面4/5画面内の不足素材を把握し追加制作する

第29回

課題③ゲーム画面5/5Photoshopを使い効果をつける

第30回

ポートフォリオ掲載用に各素材をブラッシュアップ