

日本工学院専門学校		開講年度	2020年度		科目名	制作実習2	
科目基礎情報							
開設学科	マンガ・アニメーション科四年制		コース名	キャラクターデザインコース		開設期	前期
対象年次	2年次		科目区分	必修		時間数	90時間
単位数	3単位					授業形態	実習
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。						
担当教員情報							
担当教員	奈良 篤男			実務経験の有無・職種	有・イラストレーター		
学習目的							
各自の将来目指している仕事やジャンルを市場調査し、担当教員や講師とディスカッションする中で、目標や方向性をより具体化し、自身のスキルや方向性、考え方などを確立し作品制作を行う。またこの授業では実社会や業界でも通用するような個性的で高いレベルの作品を結実させるだけでなく、制作フローにおいても実社会と同様にスケジュール管理ができるようになることを目的とする。							
到達目標							
Adobe Photoshop、Adobe Illrstratorの基礎機能を学び、2Dグラフィック制作の作業効率のアップを狙う。 また、イラストレーター・デザイナーとして自分の絵を活かすのに基礎的な画力や表現力を重点的に身に付け、各自が目指しているデザイン表現を養う事が到達目標である。							
教育方法等							
授業概要	この授業では、目的をもった課題を行うことで技術力、思考力、表現力を向上させる。課題はデザイン案、ラフ、下書き、着色といった段階ごとに講師のチェックを行い常にフィードバックを受けながら制作を進める。また課題終了後は全員での作品講評会を実施し、他学生の作品と自身の作品を比較することで客観的に自身の作品を見られるようにする。 またこの授業は制作実習1と連動する。						
注意点	授業内の時間だけでは100%の作品制作を行うことが難しいので自宅でも制作するようにすること。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。配布される資料だけに頼るのではなく自分自身で積極的に情報収集、資料収集すること。ただし、授業時数の4分の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。						
評価方法	種別	割合	備 考				
	試験・課題	70%	課題内容を総合的に評価する。				
	小テスト	0%					
	レポート	0%					
	成果発表 (口頭・実技)	20%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する				
	平常点	10%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する				
授業計画（1回～15回）							
回	授業内容			各回の到達目標			
1回	ヴィネット課題(1)			オリジナルの世界観を考え、その情景の一部を立体的にまとめたイラストの制作			
2回	ヴィネット課題(2)			デザインのまとめ方、それに伴った質感表現を学び、デザイン案の制作			
3回	ヴィネット課題(3)			課題のラフを制作し講師からのフィードバックを得え、線画作業を行う			
4回	ヴィネット課題(4)			線画作業を行う①			
5回	ヴィネット課題(5)			線画作業を行う②			
6回	ヴィネット課題(6)			着色作業を行う①			
7回	ヴィネット課題(7)			着色作業を行う②			
8回	ヴィネット課題(8)			着色作業を行い、授業内に提出。作品講評会を行いフィードバックを得る			
9回	アバター課題(1)			アバター制作を通し、Illrstratorの基本ツールを学ぶ			
10回	アバター課題(2)			前回のレクチャーをベースにラフの制作			
11回	アバター課題(3)			課題のラフを制作し講師からのフィードバックを得る			
12回	アバター課題(4)			仕上げ作業を行う①			
13回	アバター課題(5)			仕上げ作業を行う②			
14回	アバター課題(6)			仕上げ作業を行う③			
15回	アバター課題(7)			仕上げ作業を行い、授業内に提出。作品講評会を行いフィードバックを得る			