

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	制作実習5	
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	3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	岩田 真由美		実務経験の有無・職種	有・イラストレーター	
学習目的					
次年度のゲーム業界への就職活動やデビュー活動に向けて、自分の思考範囲の外から指定、縛りを設けることによる柔軟なキャラクター制作を行い、技術力、思考力、表現力を向上を目指す。またそういった経験を培うことで外部制作依頼への対応力を向上させると同時に、描画力の向上と未経験の表現能力へアプローチし能力の向上だけでなく拡大を目指す。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、表情やポージング、キャラクターの演技による演出力の練習や世界観やキャラクターの関係性をレイアウト、構図で表現する事を学ぶことを学習目的とする。					
到達目標					
技術力、思考力、表現力を向上と外部制作依頼への対応力を向上に加え、今まで描いてこなかったキャラクターや画風に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やキャラクターを論理的な思考でデザインする力を養うことを目標とする。またポスターデザインにおいてはレイアウトによる編集を通して「発想力」を養い、画面構成力の強化、表情やポージング、キャラクターの演技による演出力を身に付ける。					
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。 またこの授業はプロジェクトワーク2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。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。				
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		
	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	モブキャラクター制作課題（1）		提示したワードをランダムで抽出しそれをモチーフにしたキャラクターを制作する		
2回	モブキャラクター制作課題（2）		課題のラフを制作し講師からフィードバックを得る①		
3回	モブキャラクター制作課題（3）		課題のラフを制作し講師からフィードバックを得る②		
4回	モブキャラクター制作課題（4）		仕上げ作業を行う①		
5回	モブキャラクター制作課題（5）		仕上げ作業を行う②		
6回	モブキャラクター制作課題（6）		仕上げ作業を行い授業内に提出		
7回	モブキャラクター制作課題（7）		作品講評会を行いフィードバックを得る		
8回	ポスター制作課題（1）		モブキャラクター制作課題で制作したキャラクターに主人公をデザインしポスターを制作する		
9回	ポスター制作課題（2）		課題のラフを制作し講師からフィードバックを得る①		
10回	ポスター制作課題（3）		課題のラフを制作し講師からフィードバックを得る②		
11回	ポスター制作課題（4）		仕上げ作業を行う①		
12回	ポスター制作課題（5）		仕上げ作業を行う②		
13回	ポスター制作課題（6）		仕上げ作業を行う③		
14回	ポスター制作課題（7）		仕上げ作業を行い授業内に提出		
15回	ポスター制作課題（8）		作品講評会を行いフィードバックを得る		