

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	制作実習7	
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	後期
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					
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。					
教育方法等					
授業概要	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。				
注意点	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。				
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	背景制作課題 (1)	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			
2回	背景制作課題 (2)	線画作業①			
3回	背景制作課題 (3)	線画作業②			
4回	背景制作課題 (4)	線画作業③			
5回	背景制作課題 (5)	着色作業①			
6回	背景制作課題 (6)	着色作業②			
7回	背景制作課題 (7)	着色作業③			
8回	背景制作課題 (8)	作品講評会を行いフィードバックを得る			
9回	課題のブラッシュアップ (1)	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			
10回	課題のブラッシュアップ (2)	ブラッシュアップ作業①			
11回	課題のブラッシュアップ (3)	ブラッシュアップ作業②			
12回	課題のブラッシュアップ (4)	ブラッシュアップ作業③			
13回	課題のブラッシュアップ (5)	ブラッシュアップ作業④			
14回	課題のブラッシュアップ (6)	ブラッシュアップ作業⑤			
15回	課題のブラッシュアップ (7)	ブラッシュアップ作業⑥			