

2021年度 日本工学院専門学校											
マンガ・アニメーション科											
キャラクターデザイン5											
対象	2年次	開講期	前期	区分	必修	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	藤城 陽/岩本 健一			実務 経験	無	職種	イラストレーター				
授業概要											
ゲームコンテンツには主軸となる世界観とそれに基づくキャラクター、プロップ、バックグラウンドビジュアルだけでなくロゴやUI など幅広いグラフィックリソースが必要とされる。この授業ではこれらの作り方を総合的に学習し、グループワークにて実際にコンテンツ制作を行いゲーム業界で必要とされる技術力、思考力、表現力を身に付けることを目的とする。											
到達目標											
グループワークにて企画、仕様作成、グラフィック制作といった実践的な一貫したコンテンツ制作を行えるようになること。 またゲーム業界への理解と技術力、思考力、表現力を身に付けることを目標とする。											
授業方法											
課題やテーマごとに仕様書を配布し、教員・講師により必要な技法を解説・演習を行う。 また制作時においては個別での添削やアドバイスを受けられる。 解説された技法はプリントや資料（データ）を必要に応じて配布。 グループワーク、ディスカッションなどの機会を作り、意見交換を行う事で研究の幅を広げる。											
成績評価方法											
試験・課題 70% 課題を総合的に評価 理解度 30% ツールの使用方法、規則の理解度にて評価											
履修上の注意											
進路に関わる内容の為、授業中受講態度には厳しく対応する 理由のない遅刻・欠席は認めない 授業時数の4分の3以上出席しない者は単位の取得が出来ない 研究、グループワーク時のスマートフォンの使用は許可した時のみ使用可能 課題においての使用ソフト、制作手順は仕様書に準じて制作する											
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	ポートフォリオ制作に向けて目標としている会社・業種に向けたキャラクターデザインやイラストの添削・修正①										
第2回	ポートフォリオ制作に向けて目標としている会社・業種に向けたキャラクターデザインやイラストの添削・修正②										
第3回	ポートフォリオ制作に向けて目標としている会社・業種に向けたキャラクターデザインやイラストの添削・修正③										
第4回	ゲームパッケージデザインの制作① 透視図法について説明・実技										
第5回	ゲームパッケージデザインの制作② 透視図法について説明・実技										
第6回	ゲームパッケージデザインの制作③ 透視図法について説明・実技										

2021年度 日本工学院専門学校	
マンガ・アニメーション科	
キャラクターデザイン5	
第7回	ゲームホーム画面制作① 世界観の構築について
第8回	ゲームホーム画面制作② 世界観の設定を作成
第9回	ゲームホーム画面制作③ 世界観の設定を作成
第10回	ゲームホーム画面制作④ ホーム画面の背景を作成（ラフ）
第11回	ゲームホーム画面制作⑤ ホーム画面の背景を作成（ラフ）
第12回	ゲームホーム画面制作⑥ ホーム画面の背景を作成（着色）
第13回	ゲームホーム画面制作⑦ ホーム画面の背景を作成（着色）
第14回	ゲームホーム画面制作⑧ キャラ・背景の作品講評会を行いフィードバック
第15回	ゲームホーム画面制作⑨ キャラ・背景の作品講評会をもとにブラッシュアップ