

2022年度 日本工学院八王子専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制 キャラクターデザインコース											
制作実習 5											
対象	3年次	開講期	前期	区分	必	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	園田和弘/武藤敬子			実務 経験	有	職種	園田和弘 (UIデザイナーアートディレクター等) / 武藤敬子 (グラフィックデザイナー)				
授業概要											
各項目ごとに、前半の講義ではどのような思考、工程、技術を経て製作されていて、どのような効果を生み出しているのかを学び、後半の実技にて実践してもらいます。単に好きな絵を好きなように描くのではなく、テーマやコンセプト、ターゲットに沿ったデザインを思案し、必要な技術を学ぶことで「描く」事への理解を深めます。											
到達目標											
ゲーム業界での実際の業務から求められる人材やスキルなどを学び、デザインすることの理解を深める。エンターテインメント、アートの観点から考える力を蓄えるとともに考えた物事をデザインとして表現できるようになることを目標とします。											
授業方法											
PC教室にて実習授業。											
成績評価方法											
講義の出席、各課題の作品提出、作品の出来によって加点および授業態度で評価。時限出席率75%以下は課題提出しても不合格となります。											
履修上の注意											
課題提出締め切り日を厳守してください。社会への移行を前提としたマナーで授業に参加してください。授業内での作業が基本です。当授業の課題は最低数であり、より高度な技術や真剣に就職を考える生徒には個別で課題を展開します。											
教科書教材											
PC、AdobePhotoshop、Illustrator、補助的にClipstudio等											
回数	授業計画										
第1回	好きな絵を描く事と仕事で描く絵について課題1) ゲーム画面を作るコンセプトを立てる										
第2回	ゲーム業界構造について課題1) ゲーム画面を作る素材のリストアップと製作										
第3回	UIとは課題1) ゲーム画面を作る素材の製作										

制作実習 5

第4回	質感表現とデータを作ることについて課題1) ゲーム画面を作る素材の製作
第5回	仕事で使う基本用語課題1) ゲーム画面を作る素材の製作
第6回	就活、自分の将来について考える課題1の補填時間
第7回	禁止表現、ネットリテラシーについて課題1の補填時間
第8回	マーケティング広告課題2) 1で製作したゲームの広告バナーを製作
第9回	文字のカーニングとロゴについて課題2) バナーの複数展開
第10回	レベルデザインについて課題3) アイテム差分とアイテムアイコンを製作
第11回	ゲーム会社の就活について課題3) アイテム差分とアイテムアイコンを製作
第12回	フォトショップ加工初級基幹ソフトの理由課題4) TOPページを作るコンセプトを立てる
第13回	イラストレーターの基礎知識課題4) サイトTOPページの参考イメージ製作
第14回	向き不向きやその他の仕事の話課題4) サイトTOPページの参考イメージ製作
第15回	ポートフォリオについて4) サイトTOPページの参考イメージ製作

制作実習 5

第16回	課題1 キャラクターデザイン課題
第17回	課題2 背景込み1枚絵課題
第18回	課題2 背景込み1枚絵課題
第19回	課題2 背景込み1枚絵課題
第20回	課題2 背景込み1枚絵課題
第21回	課題2 背景込み1枚絵課題
第22回	課題2 背景込み1枚絵課題
第23回	課題2 背景込み1枚絵課題
第24回	課題2 背景込み1枚絵課題
第25回	課題2 背景込み1枚絵課題
第26回	課題2 背景込み1枚絵課題
第27回	課題2 背景込み1枚絵課題

2022年度 日本工学院八王子専門学校

マンガ・アニメーション科四年制 キャラクターデザインコース

制作実習 5

第28回

課題 2 背景込み 1 枚絵課題

第29回

課題 2 背景込み 1 枚絵課題

第30回

課題 2 背景込み 1 枚絵課題