

2022年度 日本工学院専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制											
キャラクター制作実習 3											
対象	2 年次	開講期	後期	区分	選択	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	奈良 篤男 / 古屋 一步			実務経験	有	職種	アートディレクター・イラストレーター				
担当教員紹介											
イラスト系制作会社にてアートディレクター兼取締役として、多数のコンテンツを担当。 現在、自身もフリーの2Dデザイナーとして活躍。（奈良篤男）他。											
授業概要											
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、CLIP STUDIOのより実践に応じた技能を学び、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目標である。											
授業方法											
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4と連動する。											
成績評価方法											
試験・課題	70%	課題内容を総合的に評価									
成果発表	20%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価									
平常点	10%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価									
履修上の注意											
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。											
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	「金属」の写真資料を模写し、リアルな質感表現を学ぶ										
第2回	「水」の写真資料を模写し、リアルな質感表現を学ぶ										
第3回	「雲＋空」の写真資料を模写し、リアルな質感表現を学ぶ										
第4回	「岩」の写真資料を模写し、リアルな質感表現を学ぶ										
第5回	「金属」「水」「雲＋空」「岩」の要素を組み合わせ、オリジナル背景作品の制作し、授業内に提出										

2022年度 日本工学院専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制	
キャラクター制作実習 3	
第6回	作品講評会を行いフィードバックを得えブラッシュアップを行い、制作物の完成度を上げる
第7回	グループでのカードゲームのイラスト、UI等の制作
第8回	フォントの知識を中心にロゴデザインの考え方と重要性を理解し、デザイン案の制作
第9回	デザイン案をグループでディスカッションをし、デザインのすり合わせを行う
第10回	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
第11回	線画作業を行う①
第12回	線画作業を行う②
第13回	線画作業を行う③
第14回	線画作業を行う④
第15回	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