

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 5											
対象	3 年次	開講期	前期	区分	選択	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	真村 躍 / 奈良 篤男			実務経験	有	職種	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											
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、表情やボーミング、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、表情やボーミング、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、授業内容はキャラクター制作実習6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。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。											
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	アプリゲーム業界の就職を目的としたキャラクター・エフェクトバリエーションの制作を行う										
第2回	課題のラフを制作し講師からフィードバックを得る①										
第3回	課題のラフを制作し講師からフィードバックを得る②										
第4回	仕上げ作業を行う①										
第5回	仕上げ作業を行う②										
第6回	仕上げ作業を行い授業内に提出										

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 5	
第7回	作品講評会を行いフィードバックを得る
第8回	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
第9回	課題のラフを制作し講師からフィードバックを得る①
第10回	課題のラフを制作し講師からフィードバックを得る②
第11回	仕上げ作業を行う①
第12回	仕上げ作業を行う②
第13回	仕上げ作業を行う③
第14回	仕上げ作業を行い授業内に提出
第15回	作品講評会を行いフィードバックを得る