

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 6											
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	岩田 真由美 / 廣川 希			実務経験	有	職種	2Dデザイナー				
担当教員紹介											
Rejet株式会社 2Dデザイナー兼アートディレクターとして勤務。 その後、フリーランスとして活躍。現在、マンガ制作にも活動の幅を広げている。（岩田真由美）他。											
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。そして近年ではキャラクターアニメーションやエフェクトデザインといった動画の領域における知識も必要とされていえる。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東京ゲームショーといったイベントやインターネットでの動画配信など様々な所で公開することで、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、公開といった実践的な一貫したコンテンツ制作を行うことで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だけでなく、問題解決をするための調整能力や目標を達成する為の意志力、さらには公開する事を前提にした制作を行うため伝達力を身に付ける。また公開することで視聴者のモニタリング、分析でき、それをフィードバックとして受け取ることとさらなる成長を目標とする。											
授業方法											
個人制作にてゲームグラフィックをトータルで制作する。与えられたテーマに基づいて世界観を構築し、それに合わせて各自がゲームキャラクターとバックグラウンドビジュアルを制作する。また制作に伴い各種リサーチや資料収集などの方法を指導する。さらにはコンテスト応募のために仕様読み解き方を学ぶ。グループワークにてゲームグラフィックをトータルで制作する。グループディスカッションを経てテーマや世界観を構築し、それに合わせて各自がゲームキャラクターとバックグラウンドビジュアルを制作を行う。また、授業内容はキャラクター制作実習5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	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制作を行う										
第2回	ポートフォリオの制作作業①										
第3回	ポートフォリオの制作作業①										
第4回	ポートフォリオの制作作業③										
第5回	ポートフォリオの制作作業④										
第6回	ポートフォリオの制作作業⑤										

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 6	
第7回	ポートフォリオの制作作業⑥
第8回	ポートフォリオの制作作業⑦
第9回	ポートフォリオのレイアウト・制作物のフィードバックを得る①
第10回	ポートフォリオのレイアウト・制作物のフィードバックを得る②
第11回	制作①
第12回	制作②
第13回	制作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