

2023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実習2											
対象	1 年次	開講期	後期	区分	選択	種別	実習	時間数	240	単位	8
担当教員	ユウマ			実務経験	有	職種	イラストレーター				
担当教員紹介											
ゲーム会社に4年勤務、現在フリーのイラストレーターとして活動。 ホロライブプロダクション ホロスターズ「ばすてるさわー」新規ビジュアルデザイン、 ApexLegends 『シティセレブレーション』バナーフレームデザインなど、 キャラクターデザインや背景ビジュアル、MVやラノベイラストなどの製作など多岐に渡り携わる。											
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											
Photoshopを主体としたゲームコンテンツに関連するデジタル制作の理解。											
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											
・仕様/締め切り 60% ・完成度 40%											
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	ロゴデザイン基礎①（形、色、文字について）										
第2回	ロゴデザイン基礎②（フォントについて解説・演習）										
第3回	ロゴデザイン基礎③（ロゴデザインの制作の流れ）										
第4回	ロゴデザイン基礎④（Photoshop、Illustratorを使用する際のツール解説）										
第5回	ロゴデザイン基礎⑤（バリエーションについて）										

2023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実習2	
第6回	ゲーム画面制作①（トーン&マナーについて）
第7回	ゲーム画面制作②（資料収集）
第8回	ゲーム画面制作③（ラフデザイン）
第9回	ゲーム画面制作④（デザイン調整）
第10回	ゲーム画面制作⑤（デザイン調整）
第11回	ゲーム画面制作⑥（仕上げ）
第12回	ゲーム画面制作⑦（仕上げ）
第13回	目標としている会社・業種に向けたポートフォリオの個別添削・修正①
第14回	目標としている会社・業種に向けたポートフォリオの個別添削・修正②
第15回	目標としている会社・業種に向けたポートフォリオの個別添削・修正③