

2024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											
キャラクター制作実習 5											
対象	3年次	開講期	前期	区分	選6	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	熊川敬亮			実務 経験	有	職種	イラストレーター・ゲームグラフィッカー				
授業概要											
イラスト制作ツールの理解を進め作画テクニックの習得を進めます。											
到達目標											
この科目では、各学生が業界就職のためのスキルを身につけ、目標とする業界に必要となる。ポートフォリオ作品を作り上げることを目標とする。											
授業方法											
講義と演習にて実施予定											
成績評価方法											
作品提出および授業態度。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。											
教科書教材											
状況により授業内容が変更になる場合があります。											
回数	授業計画										
第1回	コンセプトの立案 イラスト制作において根幹になる考え方を知る										
第2回	背景作画について パース感や作画をする際のポイントを学ぶ										
第3回	背景課題制作(1) コンセプト・設定に沿った世界観の表現方法を知る										

2024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

キャラクター制作実習 5

第4回	背景課題制作(2) コンセプト・設定に沿った世界観の表現方法を知る
第5回	背景課題制作(3) コンセプト・設定に沿った世界観の表現方法を知る
第6回	背景課題制作(4) コンセプト・設定に沿った世界観の表現方法を知る
第7回	背景課題制作(5) コンセプト・設定に沿った世界観の表現方法を知る
第8回	作品の講評 改善点を明確化し、クオリティの向上に繋げる
第9回	アイテムイラストについて アイテムイラストを制作する際の要点の把握
第10回	アイテムイラスト制作課題(1) テイスト・質感表現の向上を図る
第11回	アイテムイラスト制作課題(2) テイスト・質感表現の向上を図る
第12回	アイテムイラスト制作課題(3) 陰影表現を正確に行う
第13回	アイテムイラスト制作課題(4) 彩色技術の向上
第14回	アイテムイラスト制作課題(5) 彩色技術の向上
第15回	作品の講評 改善点を明確化し、クオリティの向上に繋げる