

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7											
対象	3年次	開講期	後期	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											
<p>講師はゲームグラフィッカーとして多数のゲーム制作に携わった実績を踏まえ、卒業制作展用の作品制作の指導を行う。学生は作画スキルに加え、自身のアイデアを相手に伝えること、計画通りに制作を進める事の難しさと大切さを学ぶ。</p>											
到達目標											
<p>この科目では、学生が、テーマを考案・スケジューリングし、矛盾の無い企画を打ち立て、これまでに学んだイラスト制作スキルを生かしてプロジェクトを完成することを目標とする。</p>											
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											
<p>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。状況により授業内容が変更になる場合があります。</p>											
教科書教材											
参考書・参考資料等は授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第1回	キャラクターの描き分けについて 年齢層に合わせての描き分け										
第2回	キャライラスト制作課題(1) 年齢や設定に合わせたキャラクターイラストの制作を学ぶ										
第3回	キャライラスト制作課題(2) 年齢や設定に合わせたキャラクターイラストの制作を学ぶ										

キャラクター制作実習7

第4回	キャライラスト制作課題(3) 年齢や設定に合わせたキャラクターイラストの制作を学ぶ
第5回	キャライラスト制作課題(4) 年齢や設定に合わせたキャラクターイラストの制作を学ぶ
第6回	講評 改善点を明確化し、クオリティの向上に繋げる
第7回	1枚絵イラストについて 総合的なイラスト制作の技術を学ぶ
第8回	1枚絵イラスト制作課題(1) コンセプトに沿ってのイラスト制作
第9回	1枚絵イラスト制作課題(1) 背景作画を中心に制作を実施
第10回	1枚絵イラスト制作課題(1) 彩色面を中心に制作を実施□
第11回	講評 改善点を明確化し、クオリティの向上に繋げる
第12回	クォータービュー素材の制作 より現場に近い素材制作の授業を通して将来のビジョンを明確化する
第13回	クォータービュー素材の制作 より現場に近い素材制作の授業を通して将来のビジョンを明確化する
第14回	クォータービュー素材の制作 より現場に近い素材制作の授業を通して将来のビジョンを明確化する
第15回	講評 改善点を明確化し、クオリティの向上に繋げる