

学科名	マンガ・アニメーション科四年制
コース名	キャラクターデザインコース
授業科目	プロジェクト制作2
必選	必
年次	4年次
実施時期	前期
種別	実習
時間数	90
単位数	3
担当教員	岩田 真由美 / 奈良 篤男
実務経験	有
実務経験職種	イラストレーター
授業概要	キャラクター制作における高度な技法にふれ、研究作品を制作します。
到達目標	イラストレーター・デザイナーとして自分の絵を活かすのに必要な画力や表現力を身に付け、各自が目指している業種・業種へ向けてアピールできる作品が制作できるようになる。また制作開始から完成までの時間配分を考えられるようになることで、スケジュール管理やクオリティコントロールができるようになる。
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。 またこの授業はプロジェクトワーク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。

授業計画	
第1回	就職活動に置いて目標としている会社・業種に必要とされている作風をリサーチし一枚絵を制作する
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
第7回	作品講評会を行いフィードバックを得る
第8回	写真をベースに背景制作を行う 時間を区切り制作時間を意識する
第9回	線画作業①
第10回	線画作業②
第11回	線画作業③
第12回	着色作業①
第13回	着色作業②
第14回	着色作業③
第15回	作品講評会を行いフィードバックを得る