

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	キャラクター制作実習 5
必選	選6
年次	3年次
実施時期	前期
種別	実習
時間数	90
単位数	3
担当教員	上野真希 / 沖村求夢
実務経験	有り
実務経験職種	2DCGデザイナー / 漫画家兼デザイナー
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	グループワークにて企画、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によって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背景コンセプト、UIデザインを制作する。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背景コンセプトを制作を行う。また、授業内容はキャラクター制作実習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	アプリゲーム業界の就職を目的としたキャラクター・エフェクトバリエーションの制作を行う
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	モブキャラクター制作課題で制作したキャラクターに主人公をデザインしポスターを制作する
第9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10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11回	仕上げ作業を行う①
第12回	仕上げ作業を行う②
第13回	仕上げ作業を行う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