

東京工科大学 メディア学部

会期：2012年3月17日（土）13：20～3月19日（月）15：40 2泊3日

日本のアニメやゲームのキャラクターは世界中で高い人気があります。キャラクターはシナリオと同じく映像コンテンツの重要な要素です。東京工科大学で研究してきたデジタルキャラクターメイキング手法を学び、アニメーションやゲームに登場するキャラクター制作を体験します。

具体的な内容は、(1) アニメーションのストーリーをもとにしたキャラクター設定、(2) インターネットを利用したキャラクター資料の収集と整理、(3) キャラクター制作のための画像合成、(4) スケッチによるキャラクター描画、(5) 制作キャラクターの分析などです。演習では、シナリオを中心とする文字による資料と、絵や映像を中心とするビジュアル資料の分類を行い、キャラクターの外見だけでなく、性格や行動の特色をもとにして、研究開発されたソフトウェアを使用して、キャラクターを作りあげていきます。



会場

東京工科大学
片柳研究所4階コンテンツテクノロジーセンター
東京都八王子市片倉町1404-1
(JR横浜線「八王子みなみ野駅」下車、スクールバス約10分)
URL：http://www.teu.ac.jp
宿泊場所：マロウドイン八王子（予定）

募集人数

15名

キャンプのプログラム内容（予定）

本キャラクター制作演習では、次の6つの演習を行います。この演習は4名程度のグループで行います。

- (1) **アニメーションのストーリーをもとにしたキャラクター設定**
アニメなどを制作するために大切な「ストーリー」を作ります。この演習では、60字程度の短いあらすじや200字程度のあらすじ、さらには、ストーリーに登場するキャラクターのさまざまな情報を決めます。Powerpointで演習結果をまとめます。
- (2) **インターネットを利用したキャラクター資料の収集と整理**
設定したキャラクターのイラストを制作するために参考となる多数のキャラクター画像を収集し、分類します。
- (3) **キャラクター制作のための画像合成**
本学で開発したカラー・ジュシステムを用いて、収集した画像のパーツを合成してキャラクターのイラストを制作します。
- (4) **スケッチによるキャラクター描画**
カラー・ジュした画像をもとにスケッチを行い、オリジナルなキャラクターにします。
- (5) **制作キャラクターの分析**
さまざまな項目を分析し、制作キャラクターの評価を行ないます。
- (6) **制作キャラクターの発表会**
グループで、制作キャラクターの発表と意見交換を行います。

スケジュール（予定）

1日目 3月17日（土）

- 13:20～13:50 集合受付
(JR「八王子みなみ野駅」改札前広場)
14:00～14:10 開講式
14:10～15:10 キャラクターメイキング入門（講義）
15:30～16:00 研究施設の紹介
16:00～16:30 キャラクター設定（講義と演習）
16:40～18:00 講師等との交流会

2日目 3月18日（日）

- 9:30～11:00 キャラクター設定（講義と演習）
11:00～12:00 キャラクター画像の収集と分類（講義）
12:00～13:00 昼食
13:00～14:30 キャラクター画像の収集と分類（演習）
14:45～15:15 カラー・ジュによるキャラクター制作（講義）
15:15～17:00 カラー・ジュによるキャラクター制作（演習）

3日目 3月19日（月）

- 9:30～10:00 キャラクターとスケッチ（講義）
10:00～12:00 デッサンとスケッチ（演習）
12:00～13:00 昼食
13:00～14:00 制作物のまとめ
14:00～15:00 キャラクターの発表会
15:10～15:40 閉講式・解散

※1、2日目の夜は宿舎でミーティングを行います。

プログラムの関連図書、Webサイト紹介

「キャラクターメイキングの黄金則」
著者：金子 満 / 近藤 邦雄
ISBN：978-4-86246-126-1
発売日：2010年9月
発行：株式会社 ボーンドigital
http://www.borndigital.co.jp/book/detail.php?id=196