

	考える		描く		つくる
課題名	キャラクターデザイン・シミュレーション	課題名	鉛筆写生	課題名	粘土による造形
テーマ	キャラクターデザインを考える	テーマ	『観察から始めてみよう』	テーマ	『粘土でつくる遊具』
課題	依頼者とデザイナーに分かれ、キャラクターデザインが行われる現場を再現します。「デザイン」を実感してください。	課題	自然の中にある普遍的な色や形を発見してください。 造形の基本となるメッセージを感じ取り表現してください。	課題	身体とモノの関係、大地との関係を考慮した「遊具」を粘土で表現してください。
大学で用意するもの	<ul style="list-style-type: none"> 資料 企画書 クロッキー帳 	大学で用意するもの	<ul style="list-style-type: none"> クロッキー帳 八ツ切画用紙(2枚) 虫めがね 卓上厚紙 	大学で用意するもの	<ul style="list-style-type: none"> 油粘土 30cm×45cmの板 粘土べら、カッターナイフ クロッキー帳
持参するもの	<ul style="list-style-type: none"> 筆記具（鉛筆、ボールペン、色鉛筆などのスケッチに使えるもの） 	持参するもの	<ul style="list-style-type: none"> 鉛筆(デッサン用)、消しゴム等、筆記用具 カルトン(画板)、クリップ 	持参するもの	<ul style="list-style-type: none"> 鉛筆、筆記用具 直定規(15～20cm)
具体的なすすめ方	3つの授業を行います。第1授業は、既存のキャラクターの長所・短所を述べてもらい、そこから改善案を出してもらい課題です。第2授業は、様々なキャラクターデザインを紹介しながら、有名なキャラクターデザイン手法をいくつか紹介します。第3授業は、依頼者とデザイナーに分かれてキャラクターデザインの打ち合わせ現場を再現します。(第3授業ではデザインスケッチを行います。描写力を問う物ではありません)	具体的なすすめ方	身の廻りにある小さな自然物(鉱物、植物、昆虫などの動物)をじっくり見つめていると、今まで気付かなかった美しい色や形を発見することができます。直接、手に取って観察したり、虫めがねで拡大して見てみると、人工物ではない普遍的な色や形が存在しています。そのすぐれた自然の造形を分析的に観察し、自然からのメッセージを自分の表現方法で描いてみましょう。	具体的なすすめ方	表現するものは、都市の公園などで見かけるブランコ、すべり台のような既製の遊具ではありません。例えば大地からはえ出たような有機的な造形や、大地から切り離された幾何学的造形によって遊具をイメージしてください。支給される粘土べらを使って粘土を盛ったり、削り取ったり、掘ったりして造形します。制作を始める前にアイデア・スケッチを描いて構想をまとめておくこともできます。作品は実物の1/50の縮尺で表現します。(例えば身長1メートル60センチの人物は、模型では3センチ2ミリになります)。
制作のヒントと担当者からのメッセージ	デザインとは「設計」ともいえる仕事です。アニメやゲームなどのキャラクターデザインにおいても、それは変わりません。何らかの目的があり、それを実現するために設計されて初めて、効果的なキャラクターが生まれます。皆さんが娯楽として楽しんでいるマンガやアニメやゲームに登場するキャラクターも何らかの意図を持って作られたものに違いありません。では、そのデザインとは、具体的にどのような行われているのでしょうか。消費者の立場、依頼者の立場、デザイナーの立場など様々な視点からそれを考えてみましょう。	制作のヒントと担当者からのメッセージ	自然が作り出す造形には、何か法則がありそうです。いくつかの種類を見くらべてみると、それぞれが個性的で美しい形をしています。それらを比較しながら、観察してみると、自然から伝えられるメッセージが、もっと良く理解できるかも知れません。それが創作のヒントにつながります。複数の種類のもので描いてみましょう。	制作のヒントと担当者からのメッセージ	手を動かして形をつくることはモノづくりの原点です。特に粘土は一定のかたまりを表現し、不定形(混沌)から定形(秩序)を生み出す素材として有効です。あなたの手から思いがけない形がこねり出されていく。それは粘土による造形の醍醐味でもあります。身体とモノの関係については、例えば、「のぼる」「すべる」「かくれる」「もぐる」「はう」などの、バラエティに富んだ子供の身体の動きを想定すると形に説得力が出てきます。