

## 大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2019年度)

専門分野区分	ゲームデザイン	科目名	ゲームキャラクターデザインⅡ	科目コード	D0350E1
配当期	前期・後期・通年	授業実施形態	通常・集中	単位数	4単位
担当教員名	坂部 和実	履修グループ	2J(MD/SD)	授業方法	演習
実務経験の内容	デザイナーとしてゲーム会社に10年間のアーケード・コンシューマーゲームの開発経験と、フリーランスとして10年間、コンシューマーゲーム・ソーシャルゲーム・書籍・マンガ等多岐にわたってのイラストレーション・デザイン等を担当した経験を活かし、デザイン制作に関する知識・考え方や、基礎的なデザイン力・構成力について実践的に講義する。				
学習一般目標	仮想のゲーム作品を想定し、その主人公や登場キャラクターをデザインする。 デザインしたキャラクターを使って プロモーションを想定したポスターイラストを制作。 自身の制作が他者にアピールできるものになるようプレゼンテーションの技術を向上させる。				
授業の概要および学習上の助言	自分で思い描いたゲームのキャラクターを創造し、それらをイラスト作品として構成する作業の中で、独自のクオリティの高い表現、制作を目指す。				
教科書および参考書	やさしい美術解剖図 (マール社) ほか				
履修に必要な予備知識や技能	基礎デザイン力				
使用機器	I mac ベンタタブレット				
使用ソフト	Adobe Photoshop				
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が達成すべき行動目標			
	2	創作において適切な思考と判断力を身につける。			
	2・4	想定した世界観に対して適切なキャラクター作成法を身につける。			
	2・4	市場を意識したポスターイラスト制作の中から構成力・表現力を身につける。			
	3・5	講義・実習に意欲的に取り組むことができる。			

達成度評価	評価方法	試験	クイズ 小テスト	レポート	成果発表 (口頭・実技)	作品	ポートフ ォリオ	その他	合計	
	総合評価割合						70		30	100
	学 部 D P	1.知識・理解								
		2.思考・判断					40			40
		3.態度							10	10
		4.技能・表現					30			30
5.関心・意欲								20	20	
評価の要点	評価方法	評価の実施方法と注意点								
	試験									
	クイズ 小テスト									
	レポート									
	成果発表 (口頭・実技)									
	作品	提出課題作品から 思考力・表現力を判断する。								
	ポートフォリオ									
	その他	授業への出席、取り組み、態度などを含め総合的に判断する。								

## 授業明細表

回数 日付	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1週 4/10	自己紹介。質疑応答。授業概要についての説明。各人の仮想ゲームのジャンル決め。	講義	目標確認
第2週 4/17	1 限目：ゲームキャラクターをデザインするにあたっての知識。世界観の創造について。 2 限目：キャラクターラフの作成実習。	講義・実習	資料集め
第3週 4/24	キャラクター（主人公）のために必要な設定ラフの作成。キャラクターや設定画の線画作成。	講義・実習	
第4週 5/8	キャラクター・設定画の着色作業。	講義・実習	
第5週 5/15	サブキャラクター（ヒロインなど）の作成の為にラフ作成。線画作成作業。	講義・実習	
第6週 5/22	サブキャラクターと設定画の着色作業。	講義・実習	
第7週 5/29	モンスター・ロボット・敵キャラクターなどのラフ作成。	講義・実習	
第8週 6/5	モンスター・ロボット・敵キャラクターなどの線画作成。	講義・実習	
第9週 6/12	モンスター・ロボット・敵キャラクターなどの着色作業。	講義・実習	
第10週 6/19	これまで作成したキャラクターや設定画を元にポスターイラストを制作する。（レイアウトラフ画の作成）	講義・実習	
第11週 6/26	ポスターイラストの制作。 （レイアウトラフを元に線画を作成）	講義・実習	
第12週 7/3	ポスターイラストの制作。 （キャラクター群の着色作業）	講義・実習	
第13週 7/10	ポスターイラストの制作。 （背景作成。イラスト全体の調整）	講義・実習	
第14週 7/17	キャラクター画・設定画・メインビジュアルそれぞれの視覚効果を考えて纏め上げる。 全体評価。	講義・実習	