

## 大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス(2020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 I	科目コード	D0350C2
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	1J(GD/MD/SD/SL)	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、デザイン制作に関しての知識・考え方や、基礎的なデッサン力・構成力について実践的に講義する。				
学習一般目標	人体(四足、鳥類)解剖学を理解し、2D・3D作品制作に役立てる。 キャラクターデザイン(人外、武器なども含む)、イラスト制作を行う。 その他絵画的技術のイラストへの応用、着衣表現や陰影表現などの考え方を習得する。				
授業の概要および学習上の助言	講義と課題実習を行い、人体解剖の他、四足動物や鳥類など解剖学を学び、様々なディフォルメのキャラクターに応用、作画する技術、知識を習得する。またそれらを扱える十分なデッサン力、センスを身につけ様々な世界観に対応できるデザイン力を身に付ける。				
教科書および参考書	やさしい美術解剖図(マール社)、資料の配布等				
履修に必要な予備知識や技能	2D・3Dの作品を制作するうえでデッサンの知識は必須となります。基礎をしっかりと勉強し、理解して応用することで作品制作のクオリティの高さや独自性が評価されます。毎日継続して続けるよう心掛けてください。				
使用機器					
使用ソフト					
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			
	1・4	人体解剖、及びキャラクターに必要な解剖知識を身につける。			
	1・4	様々なアングルや構成に対応できるデッサン力を身につける。			
	1・4	様々な世界観に対応できるデザイン力、表現力、構成力を身につける。			
	3	意欲をもって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					30			30
		2.思考・判断								
		3.態度							10	10
		4.技能・表現					40			40
	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	提出作品により、理解度や技能を評価します。								
	ポートフォリオ									
その他	講義の出席率、授業態度、制作意欲などを総合的に評価します。									

## 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 /	自己紹介到達目標、授業時間以外の過ごし方、 短期間で効率よく成長する方法、 授業概要、学習方法について説明。	講義	目標到達確認
第2週 /	1限目:写真からイラストにおこす① 2限目:人体解剖学:手 実習(手)	講義・実技	人体解剖学:手
第3週 /	1限目:写真からイラストにおこす② 2限目:人体解剖:頭部、首、僧帽 実習(頭部、首)	講義・実技	人体解剖:頭部、首、僧帽
第4週 /	1限目:写真からイラストにおこす③ 2限目:人体解剖:腕 実習(曲げたりねじったりした腕)	講義・実技	人体解剖:腕
第5週 /	1限目:写真からイラストにおこす④ 2限目:人体解剖:体幹 実習(体幹)	講義・実技	人体解剖:体幹
第6週 /	1限目:写真からイラストにおこす⑤ 2限目:人体解剖:足 実習(曲げたり開いたりした足)	講義・実技	人体解剖:足
第7週 /	1限目:人体三面図制作、コミカルなディフォルメ 2限目:キャラクターデザイン	講義・実技	人体三面図
第8週 /	四足、鳥解剖学、恐竜 モンスターなどに応用し、作画	講義・実技	四足、鳥解剖学 恐竜・モンスター
第9週 /	人体を立方体、デク人形で表現 陰影表現、Rの説明 パースをつける(縦列表現) 重力による体型の変化	講義・実技	陰影表現、R、パース
第10週 /	センス、ムーブメント 美しいシルエット、動きのある絵を作画 解剖学&デッサンと共存させる	講義・実技	センス、ムーブメント 力感表現
第11週 /	空気遠近法 空気遠近法をイラストに応用し、作画	講義・実技	空気遠近法
第12週 /	着衣表現・素体を描き、トレースして服を着せる 質感表現	講義・実技	着衣表現
第13週 /	1限目:構図、視点誘導(ゲームソフトパッケージ) 2限目:武器、銃	講義・実技	作品の制作
第14週 /	総合作画実習:プレイヤーキャラクターをデザインしゲ ームソフトパッケージ、ポスター的構図にまとめる	講義・実技	構図
第15週 /	★作品の発表・講評 前期の振り返りと後期の目標設定	講義・実技	前期振り返り