

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	大塚 英哉	履修グループ	2J(MD/SD)	授業方法	演習
実務経験の内容	2D 格闘ゲーム実機キャラクター制作、3D カーレースゲーム実機モデル制作、3D アクションゲーム実機モーション制作、遊技機ムービー・カットシーン及びモーション制作。ゲーム CG デザイナーとして9年間勤務した経験を活かしてモデリング制作・モーション制作・カットシーン制作を実践的に講義する。				
学習一般目標	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>				
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	基礎デッサン力				
使 用 機 器	ペンタブレット				
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 /	到達目標、授業時間以外の過ごし方、 授業概要(提出課題)、学習方法について説明 人体を立方体、デク人形で表現(Rの説明) ポーズファイルからRのついた人体・立方体 に描き起こす	講義	目標確認 キャラクター3面図作成 (3DCG 総合演習Iと連 携)
第2週 /	キャラクター(主人公)の以下3ポーズの作 成 ①立つ(重心を考える) ②しゃがむ(股関節の可動範囲を考える) ③あおむけに寝る(重力による体型の変化を 考える)	講義・実習	キャラクター3面図作成 (3DCG 総合演習Iと連 携)
第3週 /	着衣表現(素体の上からトレースして服を着 せる) キャラクターデザインポイントの復習・確認	講義・実習	キャラクター3面図作成 (3DCG 総合演習Iと連 携)
第4週 /	四足・鳥解剖学・恐竜・モンスター等の復習・ 確認と作画 キャラクター(主人公)の仲間のデザイン(四 足など人外であること)	講義・実習	キャラクター3面図作成 (3DCG 総合演習Iと連 携)
第5週 /	パースをつける(縦列表現) 空気遠近法をイラストに応用し、作画 2体のキャラクターをパースのついた構図 で作画	講義・実習	キャラクター3面図作成 (3DCG 総合演習Iと連 携)
第6週 /	パースをつける(縦列表現) 空気遠近法をイラストに応用し、作画 2体のキャラクターをパースのついた構図 で作画	講義・実習	キャラクター3面図作成 (3DCG 総合演習Iと連 携)
第7週 /	キャラクターの着彩を以下ポイントに注力 して作成 ①陰影表現 ②質感表現(コントラストや質感を5段階で 表現)	講義・実習	キャラクター3面図作成 (3DCG 総合演習Iと連 携)
第8週 /	総作画実習(ゲームソフトパッケージ、ポ スター的構図にまとめる) 構図、視点誘導(ゲームソフトパッケージ) 7週までの要素を含んだ構図のラフ作成(1 0案)	講義・実習	ポスターイラストの制作
第9週 /	総作画実習(ゲームソフトパッケージ、ポ スター的構図にまとめる) 7週までの要素を含んだ構図のラフ作成(1 0案)	講義・実習	ポスターイラストの制作
第10週 /	総作画実習(ゲームソフトパッケージ、ポ スター的構図にまとめる) 7週までの要素を含んだ構図のラフ作成(1 0案)	講義・実習	ポスターイラストの制作

第11週 /	総作画実習 (ゲームソフトパッケージ、ポスター的構図にまとめる) デジタル上で構成・着彩	講義・実習	ポスターイラストの制作
第12週 /	総作画実習 (ゲームソフトパッケージ、ポスター的構図にまとめる) デジタル上で構成・着彩	講義・実習	ポスターイラストの制作
第13週 /	総作画実習 (ゲームソフトパッケージ、ポスター的構図にまとめる) デジタル上で構成・着彩	講義・実習	ポスターイラストの制作
第14週 /	総作画実習 (ゲームソフトパッケージ、ポスター的構図にまとめる) デジタル上で構成・着彩	講義・実習	ポスターイラストの制作
第15週 /	総作画実習 (ゲームソフトパッケージ、ポスター的構図にまとめる) デジタル上で構成・着彩 合評	講義・実習	ポスターイラストの制作