

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2021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	授業実施形態	通常				単位数	4 単位		
担当教員名	大塚 英哉	履修グループ	2J(GD/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、及びカットシーン、モーション制作を実践的に講義する。									
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。1年次十分に身に着けられなかった基礎学習も含む。									
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	使用ソフトAdobe Photoshop									
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が到達すべき行動目標								
	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。								
	3	リアルな人体のイラストを作画することができる。								
達成度評価	評価方法	試験	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	
	学部DP	1.知識・理解								
		2.思考・判断								40
		3.態度							10	10
		4.技能・表現					30			30
		5.関心・意欲							20	20
	総合評価割合								30	100
評価の要点										
評価方法		評価の実施方法と注意点								
試験										

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

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	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	到達目標確認
第2回	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・実習	人体解剖学:手
第3回	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・実習	人体解剖:頭部、首、僧帽
第4回	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・実習	人体解剖:腕
第5回	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・実習	人体解剖:腕
第6回	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・実習	人体解剖:足
第7回	四足、鳥解剖学、恐竜 モンスターなどに応用し、作画①	講義・実習	講義・実習四足、鳥解剖学、恐竜 モンスターなどに応用し、作画
第8回	四足、鳥解剖学、恐竜 モンスターなどに応用し、作画②	講義・実習	四足、鳥解剖学、恐竜 モンスターなどに応用し、作画
第9回	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・実習	陰影表現、R パース
第10回	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 力感表現	講義・実習	センス、ムーブメント 力感表現
第11回	空気遠近法 空気遠近法をイラストに応用し、作画 線の強弱	講義・実習	空気遠近法

第12回	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・実習	着衣表現
第13回	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・実習	構図
第14回	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、ポスターの構図にまとめる	講義・実習	構図
第15回	ポスターイラスト まとめ・合評	まとめ・合評	まとめ・合評