大阪情報コンピュータ専門学校　授業シラバス　（2024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	授業実施形態	通常	単位数	4 単位
担当教員名	山田 好美	履修グループ	1I(GD/MD/SD/SL)	授業方法	演習

実務経験の内容	キャラクターデザインやVtuberモデル作成などの業務で得た経験を活かし、流行に則った造形・カラーリング・ライティング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。 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。 即戦力となるようなバリエーションとセンスを身に着ける。
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、それらを三面図化する作業の中で、 独自的で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	アーティストのための美術解剖学（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	市場を意識したキャラクター・世界観創作の中から構成力・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	リアルな人体イラストの作画ができる

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			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 実習（頭部、首）	講義・実習	人体解剖：頭部、首
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	1限目：写真からイラストにおこす⑥ 2限目：衣類の質感、種類 実習（固い布、柔らかい布の皺の描き分けなど）	講義・実習	生地の種類 質感の把握
第8回	人体を立方体、デク人形で表現 陰影表現	講義・実習	陰影表現 重心の位置取り
第9回	定番構図・シルエットを意識したデザインの配置、 視点誘導についての講義 世界観を伴ったキャラクターのラフ画作成・イメージ構築【メインキャラクター】	講義・実習	定番構図 （三角構図、S字構図、シンメトリー構図、放射線構図など） 線の強弱、量の調整 キャラクターの外見・性格・周囲の環境
第10回	世界観を伴ったキャラクターのラフ画作成・イメージ構築【メイン・サブキャラクター】	講義・実習	キャラクターの外見・性格・周囲の環境
第11回	世界観を伴ったキャラクターのラフ画作成・イメージ構築【ヴィラン・モブキャラクター】	講義・実習	キャラクターの外見・性格・周囲の環境
第12回	三面図の作成 応用：設定資料集にあるようなラフ画を描いてみよう	講義・実習	三面図 美術解剖学

第13回	三面図の作成 応用：要素の足し算をしてみよう。 （獣感を出してみる、機械化してみる）	講義・実習	三面図 美術解剖学
第14回	課題解決型授業1 （創作世界観に基づいたキャラクターデザイン：メインキャラクター）		
第15回	課題解決型授業2 （創作世界観に基づいたキャラクターデザイン：サブorヴィランキャラクター）		