

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2025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	村上 梓弓	履修グループ	2H(GD/MD/SD)				授業方法	演習		
実務経験の内容	高校在学中よりフリーランスのデザイナー・画家として活動を開始し、ゲーム開発会社にてデザイナー・企画職として数年勤務。現在はフリーランスのアートディレクター、2D・3Dデザイナー、コンセプトアーティスト、キャラクターデザイナー等、幅広く活動中。生の現場経験を共有しながら、コンテンツへの実装を考慮した魅力的なキャラクターデザインが出来るよう実践的に講義する。									
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。									
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年次十分に身に付けられなかった基礎学習も含む。									
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	iPad、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	現代のキャラクターデザインの流行確認 ターゲット層別のデザイン例 デザイン実技(ラフ作成)	講義・実習	到達目標確認
第2回	カラーリングがもたらす印象情報 デザイン実技(着色)	講義・実習	配色デザイン
第3回	ライティングがもたらす印象・心象情報 実技(キャラクターにライトを当ててみる)	講義・実習	ライティング
第4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 実技(ソーシャルゲームキャラクターを想定して作画してみる)	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
第5回	世界観・テーマに沿った服飾をデザインしてみる 応用:キャラクターに着けて作画してみよう	講義・実習	世界観の種類 (ハイ/ローファンタジー/近未 来/異世界など) 布・金属の質感
第6回	金属や宝石、アクセサリの種類を描き分けてみる 応用:定番構図に沿って配置してみる	講義・実習	質感 ファッション・アパレル用語
第7回	キャラクターの個性要素の足し算、組み合わせ方 実技(擬人化してみよう・更に別の要素を足してみよう)	講義・実習	ゲームキャラクターの役職・ 種族 表情の種類
第8回	出されるいくつかのテーマに沿ってキャラクターデザインしてみよう① 【メインキャラクター編】	講義・実習	美術解剖学
第9回	出されるいくつかのテーマに沿ってキャラクターデザインしてみよう② 【サブキャラクター編】	講義・実習	美術解剖学
第10回	オリジナル世界観の構築 キャラクターのラフ画作成【メインキャラクター】	講義・実習	美術解剖学 定番構図
第11回	オリジナル世界観の構築 キャラクターのラフ画作成【サブキャラクター】	講義・実習	美術解剖学 定番構図
第12回	オリジナル世界観の構築 キャラクターの三面図作成【メインキャラクター】	講義・実習	美術解剖学 着衣表現
第13回	オリジナル世界観の構築 キャラクターの三面図作成【サブキャラクター】	講義・実習	美術解剖学 着衣表現

第14回	課題解決型授業1		
第15回	課題解決型授業2		