

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2026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	G7104A1		
配当期	前期	授業実施形態	通常				単位数	4 単位		
担当教員名	兪 俊	履修グループ	2H(GD/MD/SD)				授業方法	演習		
実務経験の内容	<p>ゲーム会社で17年間、2D & 3Dデザイナーとして勤務。 コンシューマーゲーム・ソーシャルゲーム・パチンコ映像制作の経験あり。 ・ゲームキャラクターの3Dモデル制作(モデリング、テクスチャー、スキニング、リギング、モーションなど) ・ゲーム背景の3Dモデル制作(モデリング、テクスチャー、ギミックなど) ・キャラクターや背景の2Dデザイン制作(新規デザイン案、2Dアニメーションなど)</p> <p>デザイン制作に関しての考え方や、デザイン力・表現力について実践的に講義する。</p>									
学習一般目標	<p>好きなゲームや作品を選び、新規キャラクターをデザインしてみる。 ポートフォリオとプレゼンテーションで好きなゲームや作品をアピールできる。 ★任天堂、インテリジェントシステムズなど、実際に企業課題として出題された実例もある。</p>									
授業の概要および学習上の助言	<p>好きなゲームや作品に出てきそうなキャラクターを創造し、三面図化していく。 1年次十分に身に着けられなかった基礎学習も含む。</p>									
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、PC									
使用ソフト	Photoshop、Clip studio などイラストが描けるソフト									
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	<p>目標説明 好きなゲームや作品を選び、新規キャラクターの設定を考えてみる。</p> <p>【新規キャラクター デザイン】 ラフスケッチ開始</p> <ul style="list-style-type: none"> 既存のゲームや作品に登場させても違和感のないキャラクターを意識してみる。 世界観に合わせて、衣装などのデザインも決めていく。 <p>★ゲームに実装した場合、どういう動きをするのかも想定し、衣装デザインを決めていく。</p>	講義・実習	到達目標確認
第2回	<p>【新規キャラクター デザイン】 ラフスケッチ継続</p> <ul style="list-style-type: none"> 仮塗り(衣装の配色デザイン) 基本3色をイメージしてみる。 例えば、スーパーマリオの場合、「赤」「青」がベースで「黄色」がポイントして入ってるイメージ。 仮影り(ライティングによる印象) 	講義・実習	配色デザイン
第3回	<p>【新規キャラクター デザイン】 ラフスケッチ継続</p> <ul style="list-style-type: none"> キャラクターのポーズを決めてみる。 シルエットを意識したデザインにしてみる。 キャラクターを真っ黒のべた塗りにしても、 シルエットでなんとなく伝わるぐらい個性があるとより良い！ 	講義・実習	クロッキー
第4回	<p>【新規キャラクター デザイン】 デザインを確定</p> <ul style="list-style-type: none"> 線画、彩色を進める 選んだゲームや作品に登場するキャラクターと並べても違和感がないよう調整してみる。 	講義・実習	選んだゲームや作品に登場するキャラクターの線の強弱、影の表現などを参考

第5回	<p>【新規キャラクター デザイン】 デザインを確定</p> <p>・線画、彩色の清書 出来れば、「線画」「色塗り」「影塗り」「ハイライト」などレイヤー構成を分けて作成してみる。 理由としては、クライアントからの修正があった場合、対応しやすい為。</p>	講義・実習	
第6回	<p>【新規キャラクター デザイン】 デザイン仕上げ</p> <p>・線画、彩色の清書</p>	講義・実習	
第7回	<p>【新規キャラクター デザイン】 完成</p> <p>・線画、彩色の清書</p>	講義・実習	
第8回	<p>【新規キャラクター デザイン】 三面図ラフ作成</p> <p>・彩色は単色でもOK ・アクセサリ、小道具などがあればディテール説明を追加。</p>	講義・実習	美術解剖学
第9回	<p>【新規キャラクター デザイン】 三面図完成</p>	講義・実習	美術解剖学
第10回	<p>【新規キャラクター デザイン】 ポージング ラフ画作成 必殺技、決めポーズなどを様々なポーズを描いてみる</p> <p>・オリジナルキャラ、敵キャラ、ライバルなども一緒に描いてもOK。 例えば、スーパーマリオと横並びでポージングする。 クッパと対峙し緊張感のあるポーズにしてみるなど。</p>	講義・実習	
第11回	<p>【新規キャラクター デザイン】 ポージング ラフ画作成</p> <p>・仮線画、仮塗り</p>	講義・実習	
第12回	<p>【新規キャラクター デザイン】 ポージング 仮完成</p> <p>・線画、塗りの清書</p>	講義・実習	
第13回	<p>【新規キャラクター デザイン】 ポージング 完成</p> <p>・線画、塗りの清書</p>	講義・実習	
第14回	<p>課題解決型授業1【新規キャラクター デザイン】 目標①の難易度が高いため、1回目の授業から目標を2つ提示し、一つを選んで頂く形で進める予定です。 目標①: 企業課題を想定し、既存のゲームや作品に登場するキャラクターをデザインしてみる。 目標②: 既にあるキャラクターにオリジナリティを加えてみる。 昔話、童話、ヨーロッパ神話などを選び、キャラクター化する。 (歴史上の人物もOK) 例: 桃太郎、不思議な国のアリス、ヘラクレス、服部半蔵など</p>		

課題解決型授業2【新規キャラクター デザイン】

目標①の難易度が高いため、1回目の授業から目標を2つ提示し、一つを選んで頂く形で進める予定です。

目標①: 企業課題を想定し、既存のゲームや作品に登場するキャラクターをデザインしてみる。

目標②: 既にあるキャラクターにオリジナリティを加えてみる。

昔話、童話、ヨーロッパ神話などを選び、キャラクター化する。
(歴史上の人物もOK)

例): 桃太郎、不思議な国のアリス、ヘラクレス、服部半蔵など