

科目名	キャラクターデザイン実習2							年度	2025
英語科目名								学期	後期
学科・学年	マンガ・アニメーション科 1年次		必／選	選2	時間数	240	単位数	8	種別※ 実習
担当教員	宮原路登、矢部慎吾、小河悠佳		教員の実務経験		有	実務経験の職種		イラストレーター	

【科目の目的】

ゲームコンテンツには主軸となる世界観とそれに基づくキャラクター、プロップ、パックグランドビジュアルだけでなくロゴやUIなど幅広いグラフィックリソースが必要とされる。この授業ではこれらの作り方を総合的に学習し、グループワークにて実際にコンテンツ制作を行いゲーム業界で必要とされる技術力、思考力、表現力を身に付けることを目的とする

【科目の概要】

課題やテーマごとに仕様書を配布し、教員・講師により必要な技法を解説・演習を行う。
また制作時においては個別での添削やアドバイスを受けられる。
解説された技法はプリントや資料（データ）を必要に応じて配布。
グループワーク、ディスカッションなどの機会を作り、意見交換を行う事で研究の幅を広げる。

【到達目標】

Photoshopを主体としたデジタル制作を理解。
キャラクター、背景などの作画・着彩・仕上げについて身に付ける。
業界に必要な技術、内容の理解を目標とする。

【授業の注意点】

進路に関わる内容の為、授業中受講態度には厳しく対応する
授業時数の4分の3以上出席しない者は単位の取得が出来ない
研究・資料に関しては、著作権に十分注意し使用する事。
課題においての使用ソフト、制作手順は仕様書に準じて制作する

評価基準=ループリック					
ループリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力
到達目標 A	Photoshopの操作について指示に向けてコントロールが出来る	Photoshopサブメニュー、細かな設定を理解している	Photoshopのツール操作を理解している	Photoshopのツールの操作を理解していない	Photoshopの基本ツールを理解していない
到達目標 B	指示を読み解き理解して描画し、シーンに併せた表現が出来る	指示を読み解き理解して描画し、描画する事が出来る	指示を読み解き理解して基礎描画が可能。	指示を読み解き理解が不足している。	指示に合わせて描画をする事が困難
到達目標 C	指示に沿ってシーンに合わせた着色表現が出来る	指示に合わせた着色を表現を理解している	指示を理解し着色方法を判断出来る	着色の為のツールを使用する事が出来る	着色の方法を理解している
到達目標 D	業界を理解し課題に必要な表現を課題に取り込む事が出来る	業界の必要なスキルを理解して課題に取り組む事が出来る	業界用語、背景、デザイン技術など幅広く技術を理解している。	業界用語、背景、デザイン技術など幅広く理解していない。	業界用語、背景、デザイン技術などを調べていない。
到達目標 E	課題の意図、締め切りを理解しクオリティを保って課題の提出が出来る。	課題の意図、締め切りを理解し計画的に課題に取り組む事が出来る。	課題を締め切りに提出する事が出来る。	課題の仕上げを行う事が困難	課題への取り組みが難しい

【教科書】

筆記用具、ノート、PC

【参考資料】

【成績の評価方法・評価基準】

作品提出および授業態度。時限出席率75%以下は課題提出しても不合格となります。

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名		キャラクターデザイン実習2				年度	2025	
英語表記						学期	後期	
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容		到達目標＝修得するスキル		評価方法	自己評価
1	ゲーム課題（ロゴ、アイテム、キャラ）	ゲームコンテンツの展開		ロゴとは	ロゴの制作		3	
				資料研究	形、色、文字について			
					フォントについて			
2	ゲーム課題（ロゴ、アイテム、キャラ）	ゲームコンテンツの展開		ラフデザイン	ロゴデザイン		3	
				添削	Photoshopツール			
				制作	トーン			
3	ゲーム課題（ロゴ、アイテム、キャラ）	ゲームコンテンツの展開		アイテムとは	アイテムの制作		3	
				資料研究	ゲーム研究			
					資料収集			
4	ゲーム課題（ロゴ、アイテム、キャラ）	ゲームコンテンツの展開		制作	テイストごとの枠		3	
5	ゲーム課題（ロゴ、アイテム、キャラ）	ゲームコンテンツの展開		キャラクター	人体の基礎復習		3	
				制作	添削			
6	ゲーム課題（ロゴ、アイテム、キャラ）	ゲームコンテンツの展開		キャラクター	ジャンルに合わせた仕上げ		3	
				制作				
7	背景・UI	ゲームコンテンツの展開口 背景強化		コンセプトアート	コンセプトアートとは		3	
					コンセプトアートの作り方			
					空気遠近法について			
8	背景・UI	ゲームコンテンツの展開口 背景強化		トップ画面背景	背景の質感について		3	
				汎用背景	バースについて			
9	背景・UI	ゲームコンテンツの展開 UI		UI デザイン	ユーザーインターフェイスを理解する		3	
					バス、スタイルについて			
					必要なアイコンの研究			
10	背景・UI	ゲームコンテンツの展開 UI		UI デザイン	ユーザーインターフェイス		3	
					効果について			
11	個別課題	ゲームコンテンツ		活動に向け	背景		3	
				ジャンルに合わせた課題	UI			
					キャラクター表			
12	個別課題	ゲームコンテンツ			スチル		3	
					ロゴ			
13	個別課題	ゲームコンテンツ					3	
14	受験対策	受験企業へ向け 全体強化期間		企業に合わせた			3	
				課題制作				
15	受験対策	受験企業へ向け 全体強化期間		企業に合わせた			3	
				課題制作				

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等