

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、バックグラウ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・着色・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＝ルーブリック										
ルーブリック 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	指示を読解・理解して 描画し、シーンに 併せた表現が出来る		指示を読解・理解して 描画し 描画する事が 出来る		指示を読解・理解して基 礎描画 が可能。		指示を読解・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 課題に取り組むことが出 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 取り組むことが出来る。		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 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		トップ画面背景	背景の質感について	3	
				汎用背景	パースについて		
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	
					パス、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