

授業科目名	キャラクターデザインⅡ	科目コード	103013		
開講クラス	情報システム科	コース	CGクリエイターコース	学 年	2 年
担当教員	中嶋 海智		実務経験教員 (有 ・ <input type="checkbox"/> 無)		
	実務経験内容				
開講時期	<input type="checkbox"/> 前期・後期・通年・特別講義・その他		授業コマ数	60 時間	
	<input type="checkbox"/> 必須 ・ 選 択 ・ 選択必須		単 位 数	2 単位	
使 用 テキスト 1	書 名				
	著 者				
	出版社				
使 用 テキスト 2	書 名				
	著 者				
	出版社				
参考図書	BLUE ARCHIVE OFFICIAL ARTWORKS				
授業形態	<input type="checkbox"/> 講義 ・ <input type="checkbox"/> 演習 ・ 実習				
<p><授業の目的・目標></p> <p>CGにおけるキャラクターが及ぼす影響を講義や演習を通して理解し、実際の制作活動に活かすことができるようになる。</p> <p>オリジナルのキャラクターの三面図が取れるようになることを最終目標とする。</p>					
<p><授業の概要・授業方針></p> <p>キャラクターデザインに関する座学の外、3DCG に起こすための三面図の作成、キャラシートの作成をしていきます。</p> <p>アナログ・デジタルでの作画を交互に行い、現場と近い形となります。</p> <p>プロジェクトでの制作を想定し、制作現場と近い形で展開していきます。</p>					
<p><成績基準・評価基準></p> <p>試験は設けず、取り組み課題 6 つ (100%) の総合点数 (合計点) で評価を行います。</p> <p>優 : 100~81 点 良 : 80 点~70 点 可 : 69~60 点 不可 59~0 点</p> <p>※出席率が 80% を満たしていない場合や課題未提出の場合は、評価を不可とします。</p>					
<p><使用問題集・注意事項></p> <p>取り組み具合が評価に直結してきます。</p> <p>特に CG デザイナー、ゲーム CG デザイナーを目指す学生は毎日制作に励みましょう。</p>					
<p><授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他></p> <p>・作画演習Ⅰ・Ⅱ、シナリオ基礎、色彩論Ⅰ・Ⅱ、キャラクターデザインⅠ</p> <p>Youtube 等を活用し、様々なイラストレーターやアニメーターの作画方法を実践していき、自分に合った方法を見つけていきましょう</p>					

授業科目名		キャラクターデザインⅡ
回	授業内容	備考
1	授業展開・チャレンジ内容（キャラクターコンセプトアート/原案/デザイン）について	座学
2	プロジェクト概要解説（展開先/スケジュール/ターゲット/ゲームコンセプト/概要/世界観/演出/キャラ仮設定/プロジェクト体制）	座学
3	アイスブレイク：チーム交流	演習
4	企画フェーズについて	座学
5	キャラクターデザインの準備（アートの芯と要素・キーワード）	座学・演習
6	ゲーム概要からキーワードのピックアップ→マインドマップ →何を解決かのアタリ付け ※チームで作業	演習
7	キャラクターコンセプトシートの作成方法・作成	座学・演習
8	キャラクターコンセプトシート作成（ヒロイン/ライバル/協力者）	演習
9	//	次回までの課題
10	コンセプトシートから定義した問題解決の形に起こす（ざっくり）	演習
11	//、描きながら探っていく	//
12	//	//
13	シルエットを整理して外側を整える	座学・演習
14	//	演習
15	プレゼンを意識し、言語化する・課題となる箇所をつめる 次回プレゼン（コンペ）	座学・演習 次回までの課題
16	キャラクターコンセプトアートの議論について	座学
17	各キャラクターコンセプトアート議論①	演習
18	アプローチの計画、修正作業[スピード重視] ※次回までの課題	座学・演習
19	各キャラクターコンセプトアート議論②	演習
20	修正作業[スピード重視]	//
21	//	//
22	プロトフェーズについて（芯から具体的キャラ設計）	座学
23	キャラクター設定とのかけ合わせ方の設計※細部はしない	//
24	キャラクター設定とのかけ合わせ（『芯』と『キャラ性』を出す）	座学・演習
25	ヒロインの原案について（キャラ性の要素PU・何で表現するか）	座学・演習
26	ヒロイン原案作成（『芯』『キャラ性』を並べて描く）	演習
27	//※顔は10案以上、様々な組み合わせを作成	次回までの課題
28	ライバル/協力者の原案について（キャラ性の要素PU・表現）	座学・演習
29	//※ヒロイン/ライバル/協力者3者並べて確認する）	演習
30	ライバル/協力者原案作成（2者横並びでまとめて描く） ※顔は10案以上、様々な組み合わせを作成	// 次回までの課題

授業科目名		キャラクターデザインⅡ
回	授業内容	備考
31	どのキャラクターが推しかチームメンバー同士意見を交換	座学・演習
32	好きからヒアリングをする	//
33	意見をまとめる・アプローチの計画	//
34	現段階フェーズで修正するところを直す	演習
35	//	//
36	//	//
37	α フェーズについて（セクションのすり合わせ[3Dの場合]）	座学・演習
38	ヒアリング・要件の満たすもの（詰める箇所）を確定する	//
39	//※要件に上がっていない点は時間をかけない	次回までの課題
40	ヒロインのキャラクターデザインを原案から詰めていく	座学
41	見られる際の視線について、詰める優先(顔→髪→体[衣装])	座学・演習
42	※3DCG に起こす想定なので迷うような要素はクリアに	演習
43	ヒロインキャラデザ詰め続き	//
44	髪、顔、衣装、モチーフを詰めながら、影落ちも描画する	//
45	//	次回までの課題
46	協力者のキャラクターデザインを原案から詰めていく	座学・演習
47	※ヒロインと同じテイスト、描き込み具合にする	演習
48	//	次回までの課題
49	ライバルのキャラクターデザインを原案から詰めていく	座学・演習
50	※ヒロインと同じテイスト、描き込み具合にする	演習
51	//	次回までの課題
52	3キャラの整合性を取る (各パーツのバランス、トーンディテール、製品として売れるか)	座学・演習
53	//	演習
54	//	次回までの課題
55	ヒロインの補足資料作成 ADV やカットシーンを意識した表情パターン(正面)作成	座学・演習
56	//	
57	//	
58	三面図の基礎	座学・演習
59	三面図の作成（ラフ・色付けまで）	演習
60	//	期末試験内提出