

1-2 グラフィックデザイナースキル表

				アートデザイナー			モデルデザイナー				テクスチャデザイナー					モーションデザイナー					エフェクトデザイナー			メニューデザイナー		カットシーンデザイナー							
項目				キャラクターや世界観のデザイン、アートワーク、実データ作成			モデルデータの作成				テクスチャデータの作成					デザイナーが制作したモデルに動きを与える					炎・雨・爆発など、《現象》を視覚的に表現し、付随する特殊効果を制作			フロント・アイコンのデザイン、ステータス画面などのレイアウトや仕様、セーブデータのアイコンなどの制作		シナリオに書かれているドラマの内容を一連の映像にする。演出を行う							
大項目	中項目	小項目		キャラクター	背景	イメージボード	人	フェイス	モンスター	メカ	背景	人	有機物	無機物	背景	マットペイント	ボディ	フェイス	無機物	MC	リギング	バトル	マップ	ムービー	ゲーム	ウェブ	絵コンテ	アニメティックス	編集	コンボジット	ライティング		
能力	デッサン 立体(形状・陰影)・空間把握、描写に関する項目	立体	立体観察力 (表面の形状を把握する能力)	◎	◎	○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	◎	◎	◎	◎	○	○			○	○	○	○			○			○	◎	
			立体描写力	◎	◎	○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	◎	○	◎	◎		○				○	○	○						○	
			構造観察力 (関節やギミックを含んだ立体を把握する能力)	◎	○	○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎						○				
			構造描写力	◎	○	○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	◎	○	◎	○	◎	○	◎	◎	◎						○				
		空間	空間観察力		◎	◎				◎						◎	◎				◎			○	◎	○			◎	◎	○	◎	◎
			空間把握、構成力(街並や空など空間を含んだ立体を把握する能力)		◎	◎					◎					◎	◎				○			○	◎	○			◎	◎	○	◎	◎
	色彩 色彩学、質感(光と色)に関する項目	色彩	色に対する観察力	◎	◎	◎						◎	○	◎	◎	◎	◎						◎	◎	◎	◎	◎			◎	◎	◎	
			色に対する表現力	◎	◎	◎							◎	◎	○	◎	◎	◎						◎	◎	◎	◎	◎			◎	◎	◎
			色に対する構成力	◎	◎	◎							○	○	○	◎	◎	○						◎	◎	◎	◎	◎			◎	◎	◎
		質感	質感に対する観察力	○	○		◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○		○		○	○	◎							◎	○
			質感に対する表現力	○	○		◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	◎	○	◎	◎	○		○		○	○	◎							◎	○
		デザイン	デザイン	既存のテイストに合わせてデザインできる能力	◎	◎		◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎			◎	◎	◎	◎	○	○	◎	◎	◎	◎	◎
	オリジナリティーを出せる			◎	◎	◎												◎	○	○				◎	○	◎	○	○	○	○	○	○	○
	アニメーション 時系列を伴うものに関する項目	モーション	生物の動作の観察力	○			○	○	○									◎	◎	○	◎	◎	○					○	○		○		
			生物の動作の表現力	○			○	○	○										◎	◎	○	◎	◎	○				○	○		○		
			物理現象の観察力			○					◎					○	○	◎	○	◎	○	○	◎	◎	◎	○	○	○	○	○		○	
			物理現象の表現力			○					◎					○	○	◎	○	◎	○	○	◎	◎	◎	○	○	○	○		○		
			自然現象の観察力		○	◎					◎					◎	◎				◎			◎	◎	◎	○	○	○	○		○	○
			自然現象の表現力		○	○					◎					◎	◎				◎			◎	◎	◎	○	○	○	○		○	○
	想像上の事象の表現力	○	○	◎						◎					◎	◎	○	○	◎			◎	◎	○	○	○	○	○		○			
演出			◎											○	○	○	○				◎	○				◎	◎	◎	◎	◎			
技術	アート(デザイン)		アートに必要な技術	◎	◎	◎																											
	モデリング		モデリング制作に必要な技術				◎	◎	◎	◎	◎																						
	テクスチャ		テクスチャ制作に必要な技術									◎	◎	◎	◎	◎																	
	モーション		モーション制作に必要な技術														◎	◎	◎	◎	◎												
	カットシーン		カットシーンに必要な技術																							◎	◎	◎	◎	◎	◎		
	エフェクト		エフェクト制作に必要な技術																				◎	◎	◎								
	メニュー		メニュー制作に必要な技術																						◎	◎							
知識	ゲーム制作全般		ゲーム制作の全体の流れ、各工程の関わり、担当エリアが他ののエリアに影響をどのように及ぼすか。	○	○		○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○	○	○		
	コンピュータリテラシー		コンピュータの基本機能と操作方法。サーバ、ネットワーク使用上の禁止事項の理解				○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○	◎	◎	◎	○	○	◎	○	○	○	○	○	○	○	○	
	コミュニケーション能力		担当範囲内での他のメンバーとのコミュニケーション、他の工程のメンバーとのコミュニケーション				○	○	○	○	◎	○	○	○	◎	○	○	○	○	◎	◎	○	○	○	◎	◎	○	○	○	○	○	○	
	一般知識		ポップカルチャー、CG、美術、生物、メカものその他雑学	◎	◎	◎	○	○	○	○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	○	○	○	○	○	◎	○	○		○	○	○	○	○	○	

※定義 観察力 理解して忠実に再現することができる
表現力 理解したものを応用表現できる。

注1 表内の◎はその職種に従事する上で必須となるスキルです。

注2 表内の○はその職種に従事する上でであると望ましいスキルです。