

回	タイトル	講座の狙い	ミッション（課題）
■ 第1章 キャラクターとは			
1	キャラクターとは	講義の導入として、キャラクターという概念が単なるイラストではなく「何かを伝えるためのデザインされた存在」であることを共有したい。まずは受講者が普段見ているキャラクターを思い浮かべてもらい、それらがどのように構成されているかに気づく状態を目指す。その上で本講座ではキャラクターを感覚ではなく整理された視点で扱うことを提示し、以降の学習の土台を作る。	好きなキャラクターを1人選び「人格・役割・象徴」の3つに分解する
2	キャラクターの役割	キャラクターがどのような目的で存在するかによってデザインが変わる、ことを理解してもらう回。受講者が「どこで使われるキャラか」を意識できる状態を目指す。役割と見た目の関係に気づかせ、デザインの前提条件を整理する。（例：配信者・案内役など）	架空の配信者キャラを1人設定し「活動内容」を考える
3	キャラクター市場を理解する	キャラクターが単体で存在するのではなく、市場や他キャラクターとの関係の中で成立することを理解してもらう回。受講者が「似ている」「違う」に気づける状態を目指す。差別化デザインの前提となる視点を作りたい。（例：系統分類など）	VTuberを5人調べて「系統」を分類する
■ 第2章 ツールの使い方			
4	CLIPSTUDIO基礎	ツールに対する不安を取り除き、最低限の操作に慣れることを目的とする回とする。講座進行に支障が出ないレベルの理解を目指す。実際の描画工程を想定し、基本的な制作フローに触れる回とする。	なし
5	VTuberは動くキャラクター	キャラクターが「動く前提」で設計されることを理解させる回とする。静止画と動くキャラクターの違いに気づかせ、動きによって印象が変わることを認識させる。動きを意識したデザインの必要性を導入する。（例：揺れ・仕草など）	キャラクターの動き（仕草）を3つ考える
6	Live2D前提のレイヤー管理	後工程を意識したデータ管理の基礎を理解する回とする。「後から扱いやすいデータを作る」という視点を持たせることを目的とする。特にLive2Dや差分制作を前提とした構造の考え方に触れ、実務に繋がる基礎を作る。	キャラクターのレイヤー構造を書き出す

回	タイトル	講座の狙い	ミッション（課題）
■ 第2章 ツールの使い方（つづき）			
7	Live2D前提のデザイン	Live2Dで動かすことを前提としたデザインの考え方を理解させる回とする。どのような構造が動きやすいかを観察し、静止画との違いを認識させる。受講者が「動かすための構造」に気づく状態を目指す。（例：パーツ分割など）	Live2Dモデルのパーツ構造を観察する
■ 第3章 キャラクターデザインの考え方			
8	キャラクターデザインの○要素	キャラクターを構成する要素を分解し、それぞれを独立して扱える状態を作る回。覚えることなく、分けて考えることを目的とする。以降すべてのデザインの基準となる視点を定義したい。（例：人格・テーマ・識別性など）	オリジナルキャラクター案を作り3要素を書き出す
9	シルエットデザイン	細部ではなく形で認識されるキャラクターの強さを理解させる回。初心者はディテールにとらわれやすいため、受講者が「一目で分かる状態」と「分からない状態」の違いに気づくことを目的とする。装飾に頼らないデザインの重要性を体感してもらう。（例：影だけでも識別できるなど）	シルエットのみのキャラクターを3案描く
10	モチーフデザイン	依頼内容やテーマをどのように視覚に変換するかを扱う回。モチーフの直接使用だけでなく、抽象化や組み合わせといった考え方を理解させる。受講者が「テーマ→形」の変換ができる状態を目指す。（例：動物・職業など）	動物・自然・職業から1つ選びキャラモチーフを作る
11	色とキャラクターデザイン	色によってキャラクターの印象が変わることを体感させる回。理論理解ではなく、比較によって違いに気づくことを目的とする。受講者が色をデザイン要素として扱える状態を目指す。（例：暖色・寒色など）	同じキャラの配色を3パターン作る
12	情報量のコントロール	キャラクターの完成度は描き込みではなく情報整理で決まることを理解させる回とする。受講者が「増やす/減らす」の判断ができる状態を目指す。視覚ノイズという概念を導入する。（例：装飾過多など）	キャラの装飾を増減させた2バージョンを作る
13	キャラクター差別化	キャラクターが他と区別されるための条件を考える回。市場の中での立ち位置という視点を導入し、デザインの方向性を決める力を養う。（例：競合との差など）	好きなキャラ2人を比較し違いを分析

回	タイトル	講座の狙い	ミッション（課題）
■ 第4章 分析してみよう			
14	人気キャラクターの構造	既存キャラクターを分解し「なぜ成立しているのか」に気づく回とする。感覚的に見ていたものを構造として捉えられる状態を目指す。分析に正解はなく、視点を増やすことを目的とする。（例：要素分解など）	人気キャラ1人を分析し特徴を書き出す
15	人格とデザイン	性格や設定と外見の関係に着目する回とする。見た目が意図を持ってデザインされていることに気づかせる。受講者が内面から外見を考えられる状態を目指す。（例：元気→色など）	性格設定からキャラの外見要素を考える
16	キャラクターの記号	キャラクターを覚えやすくする要素を抽出する回とする。細部ではなく印象に残る特徴に着目する力を養う。（例：髪・小物など）	キャラを象徴する特徴を3つ決める
■ 第5章 キャラクターデザイン			
17	VTuberキャラクターの特徴	VTuber特有のデザイン条件を理解する回とする。画面距離や使用シーンを前提とした見え方に気づくことを目的とする。（例：バストアップなど）チェックリストでデザインに必要な要件を確認する。	好きなVTuberのデザインを観察し特徴をまとめる
18	ラフデザイン	アイデアの広げ方と絞り方を理解する回とする。最初から完成形を目指すのではなく、複数の方向性を試しながら発散と収束を繰り返すことでデザインを決定していく流れを把握させる。（例：シルエットラフ、モチーフ違いのラフなど）	ラフスケッチを5案描く
19	キャラクターデザイン統合	個別に検討してきた要素（形・色・モチーフ・表情など）を一つのキャラクターとしてまとめる考え方を理解する回とする。部分最適ではなく全体としての整合性を重視し、どのように優先順位をつけて判断するか基準を持ってもらう。完成に近づく過程で何を調整すべきかを把握させる。（例：統一感、テーマとの整合など）	キャラクターデザインを1体完成させる
20	キャラクターのブラッシュアップ	完成したデザイン案を客観的に見直し、改善していく視点を理解する回とする。制作は一度で終わるものではなく、修正を前提としたプロセスであることを認識させる。どのような観点で違和感を見つけるか、どのように修正の方向性を決めるかを考えられる状態を目指す。（例：情報量の整理、印象のズレの修正など）	デザインを見直し修正点を3つ挙げる

回	タイトル	講座の狙い	ミッション（課題）
■ 第5章 キャラクターデザイン（つづき）			
21	表情差分デザイン	表情差分によってキャラクターの表現幅が広がることを理解させる回とする。単なるバリエーションではなく、用途や状況に応じたデザインであることを認識させる。受講者が意図的に差分を作れる状態を目指す。（例：配信用差分、感情の強弱など）	表情差分を3つ追加する
■ 第6章 VTuberキャラクターの制作			
22	顔のデザイン	キャラクターの印象を大きく左右する顔のデザインについて扱う回。顔はパーツ単体ではなく、配置やバランスによって印象が決まることに気づかせたい。複数パターンを比較することで「何が違いを生んでいるのか」を捉えられる状態を目指す。特定の描き方を教えるのではなく、違いを認識し選択できるようにする。（例：目の形や配置の違いなど）	同じキャラで顔デザインを2パターン作る
23	髪型のデザイン	髪型がキャラクターの識別性と印象に与える影響を理解させる回とする。細部ではなく全体の形や流れによって印象が変わることに気づかせる。シルエットとの関係にも着目し、形としての特徴を捉えられる状態を目指す。バリエーションを比較することで選択の幅を持たせる。（例：長さ・ボリューム・分け方など）	髪型デザインを3案作る
24	衣装デザイン	衣装でキャラクターのテーマや世界観をどのように表現するかを扱う回。装飾の多さではなく、意図を持った要素の配置によって印象が作られることに気づかせる。複数ジャンルの衣装を比較し、共通点と違いを捉えることでデザインの視点を持たせる。（例：制服・ファンタジーなど）	キャラクターのテーマに合った衣装を考える
25	装飾品のデザイン	キャラクターを象徴する要素としての装飾品の役割を理解させる回とする。細部の追加ではなく、印象を強めるための要素として捉えさせる。どのような要素が記号として機能するかに気づかせ、キャラクターの特徴を補強するデザインができる状態を目指す。（例：アクセサリー・持ち物など）	キャラクターの象徴小物を2つ考える

回	タイトル	講座の狙い	ミッション（課題）
■ 第6章 VTuberキャラクターの制作（つづき）			
26	表情デザイン	キャラクターがどのように感情を表現するかを理解させる回とする。表情は単なる差分ではなく、キャラクター性を伝える重要な要素であることに気づかせる。複数のパターンを比較することで、強弱やニュアンスの違いを捉えられる状態を目指す。（例：喜怒哀楽、強弱の違いなど）	基本表情＋感情差分5種類作る
■ 第7章 実務に向けた準備			
27	キャラクターデザインの制作プロセス	キャラクターデザインを仕事として行う際の流れを整理する回。依頼の理解から制作、修正までの一連のプロセスを紹介し、デザインと制作がどのように繋がるかを理解させる。受講者が全体像を持てる状態を目指す。（例：ヒアリング～納品など）	仮想依頼を作り要件整理をする
28	オリジナルVTuber制作まとめ	講座全体のまとめとして、チェックリストでこれまで学んだ内容を再確認する。受講者が自分の思考を反映したキャラクターを作る状態を目指す。（例：オリジナルキャラなど）	オリジナルVTuberキャラクターに名前をつける