

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2019年度)

専門分野区分	ゲームデザイン	科目名	イラストレーションII			科目コード	D0451F1			
配当期	後期	授業実施形態	通常			単位数	2単位			
担当教員名	赤津豊	履修グループ	2J(MD/SD/SL)			授業方法	演習			
実務経験の内容	マンガ家としてデビューしてから20年の間に、マンガの他、ゲーム、書籍、広告、映像作品等多岐にわたってイラストレーション、デザインなど担当してきた経験を活かし、実践的なワークフローや考え方について講義する。									
学習一般目標	イラストレーションの制作を中心に進める。 設定されたテーマやモチーフを元に、独自でクオリティの高い表現、制作を目指す。 スキル、知識面での習熟を試みながら制作に反映させる。 自身の制作が他者にアピールできるものになるようプレゼンテーションの技術を向上させる。									
授業の概要および学習上の助言	講義と課題制作実習。 ラフ制作(コンセプト定義) > 本制作 > プレゼンテーションの段階を踏んで成果を残せるようにする。									
教科書および参考書										
履修に必要な予備知識や技能	基礎デッサン力									
使用機器	I mac ペンタブレット									
使用ソフト	Adobe Photoshop									
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が達成すべき行動目標								
	1・2	創作において適切な知識、思考と判断力を身につける								
	2・4	想定した世界観、コンセプトに対して適切なキャラクター作成のアプローチを身につける								
	2・4	場を意識したイラスト制作の中から構成力、表現力を身につける								
	3・5	講義・実習に意欲的に取り組むことができる								
達成度評価	評価方法	試験	クイズ 小テスト	レポート	成果発表 (口頭・実技)	作品	ポート フォリオ	その他	合計	
	総合評価割合					70		30	100	
	学部 D P	1.知識・理解							10	10
		2.思考・判断					40			40
		3.態度							10	10
4.技能・表現						30			30	

	5.関心・意欲							10	10
評価の要点	評価方法	評価の実施方法と注意点							
	試験								
	クイズ 小テスト								
	レポート								
	成果発表 (口頭・実技)								
	作品	提出課題作品から思考力、表現力を判断する							
	ポートフォリオ								
	その他	授業への出席、取り組み、態度など含め総合的に判断する。							

授業明細表

回数 日付	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1週 4/9	自己紹介。質疑応答 授業概要についての説明	講義	
第2週 4/16	モノクロ、アナログによるキャラクターイラストの制作。	講義、実習	
第3週 4/23	モノクロ、アナログによるキャラクターイラストの制作。 講評	講義、実習	
第4週 5/7	アクション、シューティングゲームの設定を想定してのキーヴィジュアル、パッケージイラストレーションの制作。	講義、実習	資料集め
第5週 5/14	ラフ制作、コンセプト設定	講義、実習	
第6週 5/21	ラフ制作、ラフチェック	講義、実習	
第7週 5/28	全体講評	講義、実習	
第8週 6/11	線画制作	講義、実習	
第9週 6/18	線画制作	講義、実習	
第10週 6/25	着色	講義、実習	
第11週 7/2	着色	講義、実習	
第12週 7/9	着色	講義、実習	
第13週 7/16	仕上げ	講義、実習	
第14週 7/23	完成、全体講評	講義、実習	

