

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2020年度)

専門分野区分	デザイン・ 作画技法	科 目 名	ドローイング	科目コード	D0430D1
配 当 期	前期・後期・通年	授業実施形態	通常・集中	単 位 数	2単位
担当教員名	倉本幸代	履修グループ	<u>2J(MD/SD/SL)</u>	授業方法	演習
実務経験の内容	1983年、株式会社サンビ（現・カプコン）入社。初の女性管理職として開発室を束ねる。退社後はフリーランスのゲームCGクリエイターとして活動。昨年、CGグラフィックス制作会社を立ち上げ、現在も多くのクリエイターを束ねている。				
学習一般目標	遠近法の基礎から応用までを学び、あらゆる作画に自然に取り入れることができるようになる。				
授業の概要および学習上の助言	バイアスに気づきそれを排除し、ロジックのみで作画を行うことで、リアルからアートまで幅広く表現することが可能になる。				
教科書および参考書	特になし				
履修に必要な予備知識や技能	観察力				
使用機器	シャープペン、消しゴム、三角定規、直線定規(50 cm程度)、電卓				
使用ソフト					
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	透視図法を理解することで、物の形を正しく見られるようになる			
	1、2	透視図法を理解することで、デフォルメとは何かを知る			
	4	透視図法を身に着けることで、あらゆるタッチの絵が描けるようになる			
	3、5	透視図法を身に着けることで、時代の変化に対応出来るようになる			

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		10			90			100	
	学部 D P	1.知識・ 理解					40			40
		2.思考・ 判断		5			30			35
		3.態度					10			10
		4.技能・ 表現		5						5
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	復習を兼ねた小テスト								
	レポート									
	成果発表 (口頭・実技)									
	作品	学んだことの集大成として評価 根気のいる基礎勉強なので、作品により授業態度と意欲を測ることが出来る								
	ポートフォ リオ									
	その他									

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 4/8	自己紹介。授業概要説明。 実力テスト 質疑応答	講 義 実習	
第2週 4/15	1点透視図法/基礎 ・基本概念の理解 ・作画	講 義 実習	
第3週 4/23	2点透視図法/基礎 ・基本概念の理解 ・作画	講 義 実習	
第4週 5/13	3点透視図法/基礎 ・基本概念の理解 ・作画	講 義 実習	
第5週 5/21	1点透視図法/応用 ・基本概念の理解 ・作画	講 義 実習	
第6週 5/27	2点透視図法/応用 ・基本概念の理解 ・作画	講 義 実習	
第7週 6/3	3点透視図法/応用 ・基本概念の理解 ・作画	講 義 実習	
第8週 6/10	総括 実力テスト	講 義 実習	
第9週 6/17	1点透視図法/人物 ・基本概念の理解 ・作画	講 義 実習	
第10週 6/24	2点透視図法/人物 ・基本概念の理解 ・作画	講 義 実習	
第11週 7/1	3点透視図法/人物 ・基本概念の理解 ・作画	講 義 実習	
第12週 7/8	透視図法/イラスト ・基本概念の理解 ・作画	講 義 実習	
第13週 7/15	透視図法/イラスト ・作画	講 義 実習	
第14週 7/22	透視図法/イラスト ・作画	講 義 実習	
第15週 7/29	イラスト作品発表 講評 実力テスト	講 義 実習	