

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	イラストレーションI	科目コード	D0451D2
配当期	前期・後期・通年	授業実施形態	通常・集中	単位数	4単位
担当教員名	倉本幸代	履修グループ	1J(GD/MD/SD)	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	ゲームにおけるイラストレーションとは何?の追究。 実技とロジカル思考を学ぶことで、現場に近い能力を出すための基礎力を身に着ける。				
授業の概要および学習上の助言	実技は、イラストレーションを世界観設定と位置づけ、広域のデザインから細部への描き込みへ徐々に移行し、自分に必要な技術力は何かを把握する。 ロジカル志向はイラストレーションの発生理由、歴史、精度の段階とその理由、どう使われるのか、それらがゲーム制作にもたらすものとは?など。				
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	基礎画力				
使用機器	PC、ペンタブ				
使用ソフト	Adobe Photoshop CLIP STUDIO				
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	世界の創作の意味と必要性を知る(世界観の理解力向上)			
	1	創造の表現に必要な知識を学べる(世界観の発想力向上)			
	4、5	第三者に世界観を伝える技術を学べる(世界観の表現力向上)			
	2、3	インプットとアウトプットの重要性和技術を身に着けることができる(プレゼン能力の向上)			
	1、2	業界におけるイラストレーションの立ち位置を知る(交渉力の向上)			

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					20	80			100
	学 部 D P	1.知識・ 理解					30			30
		2.思考・ 判断					10			10
		3.態度				10	10			20
		4.技能・ 表現				10	20			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)		人前発表の経験値のアップ							
	作品		学んだことの集大成として評価							
	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 9/23	自己紹介。授業概要説明。 質疑応答	講義 実習	ゲーム仕様を考えておく
第2週 10/7	業界におけるイラストレーションの意味/世界観設計に必要な情報(色、形、時代、天候、位置、地形、重力 etc…)	講義 実習	
第3週 10/14	ラフ制作(空間設計)	講義 実習	
第4週 10/21	ラフ制作(パーツデザイン)	講義 実習	
第5週 11/4	ラフ制作(パーツデザイン続き)	講義 実習	
第6週 11/11	ラフ制作(細部描き込み) 世界観を説明するために必要なパーツの描き込み	講義 実習	
第7週 11/18	ラフ制作(仕上げ/ブラッシュアップ)	講義 実習	
第8週 11/26	発表/口頭説明の重要性/講評 次回制作概要	講義 実習	
第9週 12/2	キャラ設定/デザイン 世界観設計に必要な情報が組み込まれていること	講義 実習	
第10週 12/9	キャラ設定/作画	講義 実習	
第11週 12/16	アイテム設定/デザイン 世界観設計に必要な情報が組み込まれていること	講義 実習	
第12週 12/23	アイテム設定/作画	講義 実習	
第13週 1/13	背景設定/デザイン 世界観設計に必要な情報が組み込まれていること	講義 実習	
第14週 1/20	アイテム設定/作画	講義 実習	
第15週 1/27	発表/口頭説明の重要性/講評	講義 実習	