

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	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	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	2J(MD/SD/SL)	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	実技は実際の現場でのイラストレーションの発注→ラフ→仕上げ→納品。 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と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		10		20	70			100	
	学部 D P	1.知識・ 理解					30			30
		2.思考・ 判断		5			10			15
		3.態度				10				10
		4.技能・ 表現		5		10	20			35
		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	基礎知識とドローイングの小テスト								
	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 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	ピンタレストの活用
第2週 4/15	世界観とは/業界におけるイラストレーションの意味/知識の必要性/設定/ラフ制作 (キャラ)	講 義 実習	
第3週 4/23	知識の必要性/設定/ラフ修正 (キャラ)	講 義 実習	
第4週 5/13	知識の必要性/やり遂げることの大切さ/仕上げ	講 義 実習	
第5週 5/21	発表/口頭説明の重要性/講評 次回制作概要	講 義 実習	
第6週 5/27	世界観とは/業界におけるイラストレーションの意味/知識の必要性/設定/ラフ制作 (1枚絵)	講 義 実習	
第7週 6/3	知識の必要性/設定/ラフ修正	講 義 実習	
第8週 6/10	仕上げ	講 義 実習	
第9週 6/17	ブラッシュアップ	講 義 実習	
第10週 6/24	発表/口頭説明の重要性/講評 次回制作概要	講 義 実習	
第11週 7/1	世界観とは/業界におけるイラストレーションの意味/知識の必要性/設定/ラフ制作 (絵コンテ)	講 義 実習	
第12週 7/8	知識の必要性/設定/ラフ修正	講 義 実習	
第13週 7/15	仕上げ	講 義 実習	
第14週 7/22	ブラッシュアップ	講 義 実習	
第15週 7/29	発表/口頭説明の重要性/講評 実力テスト	講 義 実習	