

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2021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	授業実施形態	通常			単位数	2 単位			
担当教員名	大塚 英哉	履修グループ	2J(GD/MD/SD/SL)			授業方法	演習			
実務経験の内容	2D格闘ゲーム実機キャラクター制作、3Dカーレースゲーム実機モデル制作、3Dアクションゲーム実機モーション制作、遊技機ムービー・カットシーン及びモーション制作。ゲームCGデザイナーとして9年間勤務した経験を活かしてモデリング制作、及びカットシーン、モーション制作を実践的に講義する。									
学習一般目標	仮想のゲーム作品を想定し、その主人公や登場キャラクターをデザインする。 デザインしたキャラクターを使って プロモーションを想定したポスターイラストを制作。 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	自分で思い描いたゲームのキャラクターを創造し、それらをイラスト作品として構成する作業の中で、独自のクオリティの高い表現、制作を目指す。									
教科書および参考書	やさしい美術解剖図(マール社)ほか									
履修に必要な予備知識や技能	基礎デッサン力。									
使用機器	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)	学生が到達すべき行動目標								
	2	創作において適切な思考と判断力を身につける。								
	2/3/4	想定した世界観に対して適切なキャラクター作成法を身につける。								
	2/4	市場を意識したポスター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。								
	3	完成度の高いイラストを制作することができる								
達成度評価	評価方法	試験	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	
	学部DP	1.知識・理解								
		2.思考・判断					40			40
		3.態度							10	10
		4.技能・表現					30			30
		5.関心・意欲							20	
	総合評価割合						70		30	100
評価の要点										
評価方法		評価の実施方法と注意点								
試験										

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、態度などを含め総合的に判断する。

授業明細表

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	到達目標、授業時間以外の過ごし方、 授業概要(提出課題)、学習方法について説明 昨年度の復習(身についたものの確認) 人体を立方体、デク人形で表現(Rの説明) ポーズファイルからRのついた人体・立方体に描き起こす	講義・実習	
第2回	四足・鳥解剖学・恐竜・モンスター等の復習・確認と作画 キャラクター(主人公)の仲間のデザイン(四足など人外であること)	講義・実習	
第3回	パースをつける 空気遠近法をイラストに応用し、作画 2体のキャラクターをパースのついた構図で作画	講義・実習	
第4回	パースをつける(縦列表現) 空気遠近法をイラストに応用し、作画 2体のキャラクターをパースのついた構図で作画	講義・実習	
第5回	キャラクターの着彩を以下ポイントに注力して作成 ①陰影表現 ②質感表現(コントラストや質感を5段階で表現)	講義・実習	
第6回	四足・鳥解剖学・恐竜・モンスター等の復習・確認と作画 キャラクター(主人公)の仲間のデザイン(四足など人外であること)	講義・実習	
第7回	パースをつける(空気遠近法) 空気遠近法をイラストに応用し、作画 2体のキャラクターをパースのついた構図で作画	講義・実習	
第8回	総作画実習(ゲームソフトパッケージ、ポスター的構図にまとめる) 構図、視点誘導(ゲームソフトパッケージ) 7週までの要素を含んだ構図のラフ作成(10案)	講義・実習	ポスターイラストの制作
第9回	総作画実習(ゲームソフトパッケージ、ポスター的構図にまとめる) 7週までの要素を含んだ構図のラフ作成(10案)	講義・実習	ポスターイラストの制作
第10回	総作画実習(ゲームソフトパッケージ、ポスター的構図にまとめる) 7週までの要素を含んだ構図のラフ作成(10案)	講義・実習	ポスターイラストの制作
第11回	総作画実習(ゲームソフトパッケージ、ポスター的構図にまとめる) デジタル上で構成・着彩	講義・実習	ポスターイラストの制作

第12回	総合作画実習(ゲームソフトパッケージ、ポスター的構図にまとめる) デジタル上で構成・着彩	講義・実習	ポスターイラストの制作
第13回	総合作画実習(ゲームソフトパッケージ、ポスター的構図にまとめる) デジタル上で構成・着彩	講義・実習	ポスターイラストの制作
第14回	総合作画実習(ゲームソフトパッケージ、ポスター的構図にまとめる) デジタル上で構成・着彩	講義・実習	ポスターイラストの制作
第15回	総合作画実習(ゲームソフトパッケージ、ポスター的構図にまとめる) デジタル上で構成・着彩 合評	講義・実習	ポスターイラストの制作