

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2025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	D0451D4			
配当期	後期	授業実施形態	通常			単位数	4 単位			
担当教員名	村上 梓弓	履修グループ	1H(GD/MD/SD)			授業方法	演習			
実務経験の内容	高校在学中よりフリーランスのデザイナー・画家として活動を開始し、ゲーム開発会社にてデザイナー・企画職として数年勤務。現在はフリーランスのアートディレクター、2D・3Dデザイナー、コンセプトアーティスト、キャラクターデザイナー等、幅広く活動中。生の現場経験を共有しながら、魅力的で説得力のある作画が出来るよう実践的に講義する。									
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, iPad									
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。							
	2/4		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		リアルな人体の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	20
	総合評価割合						70		30	
	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 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	目標確認 キャラクター3面図作成 (3DCG総合演習 I と連携)
第2回	キャラクター(主人公)の以下3ポーズの作成 ①立つ(重心を考える) ②しゃがむ(股関節の可動範囲を考える) ③あおむけに寝る(重力による体型の変化を考える)	講義・実習	キャラクター3面図作成 (3DCG総合演習 I と連携)
第3回	着衣表現(素体の上からトレースして服を着せる) キャラクターデザインポイントの復習・確認	講義・実習	キャラクター3面図作成 (3DCG総合演習 I と連携)
第4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	キャラクター3面図作成 (3DCG総合演習 I と連携)
第5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	キャラクター3面図作成 (3DCG総合演習 I と連携)
第6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	キャラクター3面図作成 (3DCG総合演習 I と連携)
第7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	キャラクター3面図作成 (3DCG総合演習 I と連携)
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・イメージ アートの制作
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・イメージ アートの制作
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・イメージ アートの制作
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・イメージ アートの制作

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・イメージ アートの制作
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・イメージ アートの制作
第14回	課題解決型授業1		
第15回	課題解決型授業2		