

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2026年度)

専門分野区分	デザイン・作画技法	科目名	イラスト基礎				科目コード	D0450C2		
配当期	前期	授業実施形態	通常				単位数	2 単位		
担当教員名	島山 貴代美	履修グループ	1J(DR)1K(DT/MT)				授業方法	演習		
実務経験の内容	専門学校卒業後すぐフリーランスとして活動。 と同時に専門学校でアシスタントを経験後非常勤講師へ ・非常勤講師アシスタント ・専門学校での非常勤講師11年。 ・TCGキャラクターデザイン ・ソーシャルゲームキャラクターデザイン ・大人向けおもちゃなどのパッケージデザイン・グッズイラスト ・台湾などでのワークショップ・ライブペイント									
学習一般目標	イラストを描く際の要素として、大きく「人物」と「背景」に分けられる。人物では、人体の構造を理解し自在にポーズをつけて描くことができる。顔に様々な表情をつけて、感情を表すことができる。また、2頭身や3頭身のデフォルメキャラを描くことができる。背景では、遠近法を理解しパースのついた背景を描くことができ、イラストの世界観を表現することができる。総合的にイラスト作品を制作することができる。									
授業の概要および学習上の助言	イラスト制作に必要な表現手法の習得。描画ソフトを使ったイラスト作品制作。 日頃から、イラスト作品に関心を持ち、オリジナル作品の制作に向けてアイデアソースを収集しておくこと。 イラスト制作においては、手描きのラフスケッチをしっかりと行い、アイデアを固めてから行うこと。									
教科書および参考書										
履修に必要な予備知識や技能	関連授業「2DCG基礎」「2DCG画像編集」において、Adobe Illustrator, Adobe Photoshopの基礎知識と基本操作を習得しておくこと。 関連科目「デッサンⅠ」において、基礎描写の学習に取り組むこと。									
使用機器	iPad, Apple pencil									
使用ソフト	Adobe Photoshop, Clip Studio, ibis paint などiPad版の描画ソフト									
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								
	1	イラストの基礎表現を理解し、作品として制作する事ができる。								
	1	描画ソフトを連携して使用し、イラスト作品を完成させることができる。								
	1	人物描写の基本を理解し、イラスト制作に活かす事ができる。								
	1	パースペクティブの基本を理解し、デザイン制作に活かす事ができる。								
	5	常に感心と意欲をもってクリエイティブな姿勢を維持する。								
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					80			80
		2.思考・判断								
		3.態度								
		4.技能・表現								
		5.関心・意欲							20	20
総合評価割合						80		20	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	授業毎に出題される課題への取り組み方、表現力、制作に必要な技術の習得度、作品の完成度などを総合的に評価します。
ポートフォリオ	
その他	出席率、授業内容の理解度、作品制作への取り組み方など、総合的に評価します。

### 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	【科目オリエンテーション】 ・科目の主旨について説明・人物と背景の描写について・使用する描画ソフトについて・ウォーミングアップ	講義と実習	アプリをインストールし、課題提出の手順を覚える
第2回	【人物を描く】 ・顔を描く(正面、さまざまな角度から、髪の毛) ・線画で描く	講義と実習	描画について習ったことを復習しておく
第3回	【人物を描く】 ・表情を学ぶ(感情を表現する) ・線画で描く	講義と実習	描画について習ったことを復習しておく
第4回	【人物を描く】 ・年齢と性別の描き分け ・線画+アニメ塗り	講義と実習	描画について習ったことを復習しておく
第5回	【人物を描く】 ・立ち絵を描く(コントラポスト) ・線画(可能であれば色付き)	講義と実習	課題が提出できなかった場合は、次回までに提出
第6回	【人物を描く】 ・大胆なポーズをつけてみる ・線画(可能であれば色付き)	講義と実習	課題が提出できなかった場合は、次回までに提出
第7回	【人物を描く】 ・デフォルメキャラを描く(三面図で描く) ・線画(可能であれば色付き)	講義と実習	課題が提出できなかった場合は、次回までに提出
第8回	【背景を描く】 ・一点透視図法で部屋を描く ・線画(可能であれば色付き)	講義と実習	課題が提出できなかった場合は、次回までに提出
第9回	【背景を描く】 ・空気遠近法を学ぶ ・グリザイユ技法で描く	講義と実習	課題が提出できなかった場合は、次回までに提出
第10回	【背景を描く】 ・空(雲)の表現 ・カラーで描画する	講義と実習	課題が提出できなかった場合は、次回までに提出

第11回	<b>【建物を描く】</b> ・質感の表現(木・石・レンガなど) ・カラーで描画する	講義と実習	課題が提出できなかった場合は、次回までに提出
第12回	<b>【人物と背景】</b> ・ストーリー、世界観など設定をもとにイラスト制作 ・ラフスケッチから下描きまで	講義と実習	進行が遅れた場合は自宅で進めておくこと
第13回	<b>【人物と背景】</b> ・ストーリー、世界観など設定をもとにイラスト制作 ・着彩から完成まで	講義と実習	未完成であっても、期限までにいったん提出。 夏季休暇期間に必ず完成させ、再度提出する。
第14回	<b>【課題解決型授業2】</b> ・キャラクター自由創作(人間以外のもの動物や空想の生き物、ロボット、アンドロイドなど自由に発想して描く) ・背景の有無はお任せ ・線画(可能であればカラーで)	iPadを使用し、自主的に学習を進める 実施時期:2期	課題の進め方は別途提示します。
第15回	<b>【課題解決型授業2】</b> ・キャラクター自由創作(人間以外のもの動物や空想の生き物、ロボット、アンドロイドなど自由に発想して描く) ・背景なし ・線画まで	iPadを使用し、自主的に学習を進める 実施時期:4期	課題の進め方は別途提示します。