

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	イラストレーション I				科目コード	D0451D6		
配当期	後期	授業実施形態	通常				単位数	4 単位		
担当教員名	山田 教靖	履修グループ	1K(DG/DW/MA)				授業方法	演習		
実務経験の内容	グラフィックデザイナーとして広告デザイン業界のデザイン制作会社にて10年間、その後フリーランスとして27年の37年間、実務に携わった経験を活かして、グラフィックデザインに必要な、グラフィックソフトの操作、企画の立て方、色彩計画、レイアウトについて実践的に講義する。									
学習一般目標	マンガ家やイラストレーターといった、絵を仕事にするための必要な基礎知識と画力、技術を身につけプロを目指す。									
授業の概要および学習上の助言	講義ではキャラクターデザイン制作における基礎知識を説明します。 実習では、講義内容を踏まえた練習問題を行い、作品を仕上げていきます。									
教科書および参考書										
履修に必要な予備知識や技能										
使用機器	iPad、PC									
使用ソフト	<ul style="list-style-type: none"> ・Photoshop、clip studio、イラストが描けるソフト ・クロッキー帳又はイラストが描ける紙(コピー用紙可) ・筆記用具 									
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	案件が来た時に即戦力となるような魅力的なキャラクター制作ができる。								
	2	空間表現の基本、遠近法を理解する事が出来る。								
	3	積極的に授業に参加し、提出期限を厳守する。								
	4	ニーズを取り入れ、オリジナリティのある作品を作る事が出来る。								
	5	仕事に対する楽しさを学び、継続力を付ける。								
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					70		70	
		2.思考・判断								
		3.態度								
		4.技能・表現								
		5.関心・意欲							30	30
総合評価割合									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	それぞれの授業で出題された課題の提出。 作品のクオリティなどを総評します。
ポートフォリオ	
その他	授業に対する姿勢や課題提出、取組の姿勢で判断します。

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	オリエンテーション(シラバス、授業説明など) A4の紙に自己紹介落書き(クラス番号、名前、好きなもの、自分をキャラクター化して描く・手描き)＞提出	講義／演習	
第2回	「挿絵」について① 絵しりとりで遊んでみる(手描き) ＞絵でモノを伝える、簡略化や特徴をとらえるなど。	講義／演習	
第3回	「挿絵」について② 「手順」を伝える(料理レシピを挿絵つきで)(手描き) ＞どの場面を絵としてきりとるか、など。 ＞課題を提出	講義／演習	
第4回	「挿絵」について③ 文章に挿絵をつける(手描き・PC使用可) ＞物語の一節または、詩に挿絵を付ける ＞下描きまで	講義／演習	
第5回	「挿絵」について③ 文章に挿絵をつける(手描き・PC使用可) ＞物語の一節または、詩に挿絵を付ける ＞課題を提出	講義／演習	
第6回	キャラクター制作① 「頭身」について学ぶ(1) ＞1回目で描いたキャラクター(新規も可)を3頭身または2頭身にしてみる。 ＞手描きの下描きまで	講義／演習	
第7回	キャラクター制作① 「頭身」について学ぶ(2)続き ＞前回描いたキャラクターをスキャンし、Illustratorでトレース。 ＞完成作品を提出(データ)	講義／演習	
第8回	キャラクター制作② 「表情」について学ぶ(1) ＞6回目で描いたキャラクター(顔のみ)に表情を付ける(喜怒哀楽など) ＞手描きの下描きまで	講義／演習	
第9回	キャラクター制作② 「表情」について学ぶ(2) ＞前回描いたキャラクターをスキャンし、Illustratorでトレース。 ＞完成作品を提出(データ)	講義／演習	
第10回	キャラクター制作③ 「ポーズ」について学ぶ(1) ＞前回描いたキャラクターにポーズを付ける(案内、走る、など) ＞手描きの下描きまで	講義／演習	
第11回	キャラクター制作③ 「ポーズ」について学ぶ(2) ＞前回描いたキャラクターをスキャンし、Illustratorでトレース。 ＞完成作品を提出(データ)	講義／演習	
第12回	ご当地キャラ・マスコットキャラの役割について学ぶ ＞最終課題として、LINEスタンプ(8種類)を想定し下描きを制作	講義／演習	

第13回	最終課題提出 ＞完成作品を提出(データ)	講義／演習	
第14回	学生の習得状況により課題内容を提案します。	講義／演習	
第15回	学生の習得状況により課題内容を提案します。	講義／演習	