

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	D0451D7		
配当期	後期	授業実施形態	通常				単位数	4 単位		
担当教員名	畠山 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	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に必要な基礎知識と画力、技術を見つけプロを目指す。									
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										
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 クリップスタジオ アイビスペイント等									
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 素体の説明	講義・実習	
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
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
第4回	モンスター等の確認と作画 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5回	パースをつける 空気遠近法をイラストに応用し、作画 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
第6回	パースをつける 空気遠近法をイラストに応用し、作画 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
第7回	キャラクターの着色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表現)	講義・実習	キャラクター3面図作成
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5案以上	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5案以上	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5案以上	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		