

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	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	G7105A1		
配当期	前期	授業実施形態	通常				単位数	2 単位		
担当教員名	兪 俊	履修グループ	2H(GD/MD/SD)				授業方法	演習		
実務経験の内容	<p>ゲーム会社で17年間、2D&3Dデザイナーとして勤務。 コンシューマーゲーム・ソーシャルゲーム・パチンコ映像制作の経験あり。 ・ゲームキャラクターの3Dモデル制作(モデリング、テクスチャー、スキニング、リギング、モーションなど) ・ゲーム背景の3Dモデル制作(モデリング、テクスチャー、ギミックなど) ・キャラクターや背景の2Dデザイン制作(新規デザイン案、2Dアニメーションなど)</p> <p>デザイン制作に関しての考え方や、デザイン力・表現力について実践的に講義する。</p>									
学習一般目標	1年の時に描いたキャラクターや他の授業などでデザインしてみたキャラクターを利用し、ポスターイラストを制作。ポートフォリオのメインを飾るものという認識で制作に取り組む。									
授業の概要および学習上の助言	自分で思い描いたキャラクターをどのように配置するかなど、画面構成(画面レイアウト)と演出力を意識してみる。									
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	・ipad、PC									
使用ソフト	Photoshop、Clip studio、イラストが描けるソフト									
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								
	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	<p>到達目標説明 ポスターの実例紹介(ゲーム、映画、イラスト集の表紙など)</p> <p>【ポスター デザイン】 ラフ画作成開始</p> <p>★ポイント:どのようなジャンルなのかを伝わりやすくする工夫が必要。 (格闘ゲーム、推理ゲーム、RPGゲーム、映画ポスター、イラスト集など)</p> <p>決めたジャンルに合わせて、ポスターに必要な情報要素となるものを考えてみる。 ★ポスターにタイトルを入れたい場合、枠も考える。</p>	講義・実習	
第2回	<p>【ポスター デザイン】 ラフ画作成 継続</p> <p>構図、視線誘導 ・キャラの配置、大きさ、色味などをラフ案で大体決めていく。 ・背景や小道具など象徴的なものを入れたい場合、パースや視点も工夫してみる。 例)背景に城を描きたい場合、下から見る場合と上から見る場合で緊張感が違ってくる。 刀や銃など小道具を持つてる場合、先端をデカく見せるなど立体的に見せる工夫をしてみる。</p>	講義・実習	
第3回	<p>【ポスター デザイン】 ラフ画作成 継続</p> <p>構図、視線誘導 ・キャラの配置、大きさ、色味などをラフ案で大体決めていく。 ・複数のキャラを配置する場合、メインキャラクター・サブキャラクターなどがわかりやすいようキャラクターの大きさを調整してみる。</p>	講義・実習	
第4回	<p>【ポスター デザイン】 ラフ画作成 継続</p>	講義・実習	

第5回	<p>【ポスター デザイン】 仮線画、仮彩色</p> <ul style="list-style-type: none"> ・キャラ、背景、アイテムなど仮で彩色してみる。 ・線画や塗りのテクスチャーの材質などでオリジナリティを加えてみるのも有り。 <p>ただし、ポスターのジャンルから違和感のない表現法を選択してみる。</p> <p>例) 水墨画のようなタッチ (線画) クレヨン、水彩色鉛筆 (線画) 油絵(塗り方)</p>	講義・実習	
第6回	<p>【ポスター デザイン】 仮線画、仮彩色 継続</p>	講義・実習	
第7回	<p>【ポスター デザイン】 仮線画、仮彩色 継続</p>	講義・実習	
第8回	<p>【ポスター デザイン】 線画、彩色を本番に向けて制作</p> <p>★彩色のヒント ゲームポスターの場合、空気遠近法を使ってる。 キャラクターの数が多いため、メインキャラクターやサブキャラクターの強調したい部分と、はしよる(省略)部分を意図的に行ってる。</p>	講義・実習	ポスターイラストの制作
第9回	<p>【ポスター デザイン】 線画、彩色 継続</p> <ul style="list-style-type: none"> ・キャラクター、背景、小道具(アイテム)など大きさと配置バランスの調整。 	講義・実習	ポスターイラストの制作
第10回	<p>【ポスター デザイン】 線画、彩色 継続</p> <ul style="list-style-type: none"> ・キャラクター、背景、小道具(アイテム)など大きさと配置バランスの調整。 ・タイトルを入れる場合、フォントを決めていく。もしくは、手書きでもOK。 	講義・実習	ポスターイラストの制作
第11回	<p>【ポスター デザイン】 線画、彩色 継続</p>	講義・実習	ポスターイラストの制作
第12回	<p>【ポスター デザイン】 線画、彩色 継続</p>	講義・実習	ポスターイラストの制作
第13回	<p>【ポスター デザイン】 線画、彩色 完成</p>	講義・実習	ポスターイラストの制作
第14回	課題解決型授業1		
第15回	課題解決型授業2		