

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2022年度)

専門分野区分	デザイン・作画技法	科目名	ドローイング				科目コード	D0430D2		
配当期	前期	授業実施形態	通常				単位数	2 単位		
担当教員名	大塚 英哉	履修グループ	2J(GD/MD/SD)				授業方法	演習		
実務経験の内容	2D格闘ゲーム実機キャラクター制作、3Dカーレースゲーム実機モデル制作、3Dアクションゲーム実機モーション制作、遊技機ムービー・カットシーン及びモーション制作。ゲームCGデザイナーとして9年間勤務した経験を活かしてモデリング制作・モーション制作・カットシーン制作を実践的に講義する。									
学習一般目標	遠近法の基礎から応用までを学び、あらゆる作画に自然に取り入れることができるようになる。									
授業の概要および学習上の助言										
教科書および参考書	透視図法を使った作画を自由にできるようになるため、基礎となる透視図法をしっかりと身に着ける。解剖学以外の人体のとらえ方ができるようになる(センス・ムーヴメント)									
履修に必要な予備知識や技能										
使用機器	シャープペン、消しゴム、三角定規、直線定規(50cm程度)									
使用ソフト										
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	透視図法を理解することで、物の形を正しく見られるようになる								
	1	透視図法を理解することで、デフォルメとは何かを知る								
	1	透視図法を身に着けることで、あらゆるタッチの絵が描けるようになる								
	1	透視図法を身に着けることで、時代の変化に対応出来るようになる								
	1									
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					40			40
		2.思考・判断		5			30			35
		3.態度					10			10
		4.技能・表現		5						5
		5.関心・意欲					10			10
	総合評価割合		10				90			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	復習を兼ねた小テスト
レポート	
成果発表(口頭・実技)	
作品	学んだことの集大成として評価 根気のいる基礎勉強なので、作品により授業態度と意欲を測ることが出来る
ポートフォリオ	
その他	

### 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	自己紹介。授業概要説明。 実力テスト 質疑応答	講義 実習	
第2回	1点透視図法/基礎 ・基本概念の理解 ・作画(立方体背景)	講義 実習	
第3回	ドローイング/人物 ・基本概念の理解 ・作画講義 実習	講義 実習	
第4回	3点透視図法/基礎 ・基本概念の理解 ・作画(立方体、背景)	講義 実習	
第5回	総合演習/応用 ・作画(自分の企画した世界観の背景)	講義 実習	
第6回	総合演習/応用 ・作画(自分の企画した世界観の背景)	講義 実習	
第7回	総合演習/応用 ・作画(自分の企画した世界観の背景)	講義 実習	
第8回	総括 実力テスト	実習	
第9回	ドローイング/人物 ・基本概念の理解 ・作画	講義 実習	
第10回	ドローイング/人物 ・基本概念の理解 ・作画	講義 実習	
第11回	ドローイング/人物 ・基本概念の理解 ・作画講義 実習	講義 実習	
第12回	ドローイング/人物 ・基本概念の理解 ・作画	講義 実習	

第13回	総合演習/イラスト ・作画	講義 実習	
第14回	課題解決型授業1		
第15回	課題解決型授業2		