

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	イラストレーション I				科目コード	D0451D5		
配当期	後期	授業実施形態	通常				単位数	4 単位		
担当教員名	栞田 優香	履修グループ	1L(DG/DM/DW/MA)				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。 ・漫画家アシスタント5年 ・企業向け広告漫画・動画制作50件以上 ・ソーシャルゲームキャラクターデザイン数件 ・専門学校での非常勤講師アシスタント4年。 ・在学中漫画賞受賞、デビュー									
学習一般目標	マンガ家やイラストレーターといった、絵を仕事に知るための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	Photoshopの基礎を教えていきます。イラスト制作に他のソフトを使うとしてもphotoshopは基礎のソフトとして良いのと、イラストの仕事でもマンガの仕事でも最終的にphotoshopの形式での納品がほとんどなのでまずはphotoshopを使えるようになってもらいます。 後半のイラスト制作は他のソフトを使用しても良いです。									
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	Photoshop									
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		レイヤーの理解、応用する事ができる。							
	2		Photoshop,デジタルでのイラスト制作の基礎を理解する。							
	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(授業説明・必須教材説明) 簡単にツールの説明をし、A4用紙で自己紹介落書きをしてもらいます。次回も続きをしますので完成させなくても良いです。 名前、クラス、今ハマっているコンテンツ、自分が絵を描く技術でしたい事(マンガ、イラスト、もっと明確にあれば)を記入してもらいます。	講義・実習	
第2回	デジタルとアナログの違い、解像度の理解。ペンタブ練習、原稿の作り方(解像度や塗り足す部分のガイドラインの引き方)、自己紹介完成させる。もう自己紹介が完成してる人は第4週でつかうキャラクターイラスト(バストショット)のラフ、下書きを進める。	講義・実習	第4週に使うキャラクターイラストのラフをしてくる。
第3回	塗り絵① こちらで線画を用意します。 レイヤー、簡単なツールの使い方を理解する。 ペン入れのレクチャーをする。	講義・実習	第4週に使うキャラクターイラストのペンを入れてくる。
第4回	キャラクターイラスト① 自分で描いたバストショット程度のキャラクター(動物、アイテムでも良い)にレイヤーをしっかり考えて色を塗る。 どうレイヤーを分けるかが一番の課題です。他人が見てもわかるレイヤー分けを目指す。 サイズはA4完成。ペン入れ前に原稿をしっかり作って制作しておく事。	講義・実習	イラスト制作①のラフを3種ほど制作しておく。
第5回	パスの使い方、パスシェイプの違い、パターンの作り方、使い方を理解する。	講義・実習	イラスト制作①のペン入れを進めておく。
第6回	イラスト制作① サイズはA4完成。ペン入れ前に原稿をしっかり作って制作しておく事。 イラストに必ず自分なりの課題を作ること。 例)夏の日差しっぽい色にする。好きな作家さんの塗りを真似してみる。苦手なアイテムを取り込んでみる。クリスマスイラストにする。 課題に関しても面談で質問するので答えられるようにしておいてください。	実習	イラスト制作②のラフ3種
第7回	イラスト制作① 制作 イラスト制作②のラフの面談、決定	実習	イラスト制作②のラフ3種

第8回	エフェクト、レイヤーオプション、ブラシの制作方法 雷や炎、葉っぱのブラシを作り、表現できる幅を広げる。 検索すれば素材などもイラスト制作に使用する事ができるという見識を広げる。	講義・実習	イラスト制作②の下書き完成
第9回	イラスト制作② サイズはA4完成。ペン入れ前に原稿をしっかり作って制作しておく事。 イベントテーマを決めてイラストを制作する。今までに習ったパターン、ブラシ制作、パス、レイヤースタイル、素材の流用、のどれかを応用してイラストに使用すること。 イベントテーマ例)お正月、バレンタイン、クリスマス、夏、etc...	講義・実習 イメージとしてはFGOの概念礼装、ウマ娘のサポートカードのようなイラストをめざす。 ※コミックイラストを制作するつもりのない人はポストカード、年賀状など一般層に使ってもらえそうなグリーティングカードを制作する。	ペン入れを進める
第10回	イラスト制作② ペン入れ完成	実習	ペン入れ完成
第11回	イラスト制作② 色塗り	実習	
第12回	イラスト制作② 色塗り	実習	
第13回	イラスト制作② 完成	実習	
第14回	課題解決型授業1 キャラクターイラスト① 完成させる。	遠隔授業 実施時期:5期	別途提示
第15回	課題解決型授業2 イラスト制作① 続き 必ずラフを完成させる	遠隔授業:7期	別途提示