

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
グラフィックデザイン科											
イラストレーション実習2											
対象	2年次	開講期	後期	区分	選	種別	実習	時間数	60	単位	2
担当教員	飯島 章嘉			実務 経験	有	職種	イラストレーター				
授業概要											
<p>コンセプトアート、ゲームビジュアル、アニメーションの美術設定の世界では、ソフトウェアを柔軟に使いこなし、なおかつ画力に優れた作品が描ける人材が以前にも増して求められている。それを踏まえてPCによる描画、データ作成および管理能力を身に着けることがこの授業の目的である。また、感性と論理に裏打ちされた発想力、表現力の充実をはかる事が後期授業ではねらいである。</p>											
到達目標											
<p>この科目では以下のスキルを身に着ける事を目標とする。そのため、①ソフトウェアリテラシーを習得することで柔軟に自らの構想に沿った描画ができること。②制作したデータをクライアントとのやり取りにおいて適切に管理できること。③クライアントの言葉をビジュアル化する表現力を持つこと。④説得力のある画力を得ること。これらが是非学生たちに到達してもらいたい目標である。</p>											
授業方法											
<p>授業はPC、ペンタブレットなどを用い、描画ソフトで課題を制作する。課題はまず模写を行い、実際のコンセプトアートなどのワークフローを学ぶ。言葉による設定書を視覚化し、鉛筆画からいかにデジタル2DCGにするかを知り、実践する。次に設定書から自分自身の表現をいかにデジタルの世界で実現するかを学び、3つ目の課題で、自分自身の内的欲求を見つめ、説得力のあるビジュアル化を行う過程を学ぶ。</p>											
成績評価方法											
<p>課題完成度40% 課題を総合的に評価する。 リサーチ30% 制作準備と過程を評価する。 平常点30% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。</p>											
履修上の注意											
<p>模写の段階では、多分にマニュアル的要素が含まれるため、教材の分析だけでなく実際にノートを執るなど、知識収集のための努力を図りたい。また、後半は資料の収集、分析といった制作前段階での準備を怠らぬよう注意したい。自己の発想を豊かにするために、常に多くの様々な創作物に当たること。なお授業時数の4分の3以上出席しない者は課題提出とプレゼンテーションの実施ならびに評価を受けることができない。</p>											
教科書教材											
参考作品・参考資料等は、授業中に配布、掲示する。											
回数	授業計画										
第1回	ガイダンス、課題スケジュール										
第2回	コンセプトアート 模写①										
第3回	コンセプトアート 模写②										

2020年度 日本工学院八王子専門学校

グラフィックデザイン科

イラストレーション実習2

第4回	コンセプトアート 模写③
第5回	コンセプトアート 模写④講評
第6回	指定に沿って描く「水族館、動物園」①
第7回	指定に沿って描く「水族館、動物園」②
第8回	指定に沿って描く「水族館、動物園」③
第9回	指定に沿って描く「水族館、動物園」④
第10回	指定に沿って描く「水族館、動物園」⑤
第11回	自分自身の表現「行ってみたい場所」①
第12回	自分自身の表現「行ってみたい場所」②
第13回	自分自身の表現「行ってみたい場所」③
第14回	自分自身の表現「行ってみたい場所」⑤
第15回	自分自身の表現「行ってみたい場所」⑥講評