

2021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 1											
対象	2 年次	開講期	前期	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											
現在は2DCGとしてのデジタル描画を中心として、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。それをふまえて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。また写実的な絵としての完成度を高める上でのデッサン力、色彩感覚の向上は必須で、いかなる条件にも対応できる高い技術力を持つことがねらいである。											
到達目標											
本科目において身に着けたいスキルは以下の通りである。学生が2DCG制作のためのソフトウェアに習熟し、柔軟に自らの構想に沿った描画ができること。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。写実的な描画ができること。そのための基礎的な画力、つまり立体感の表現、パースペクティブの習得、質感の表現などを習得することを目標としている。											
授業方法											
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。課題はキャラクターのデザイン、着彩をまず実習するが、PCによるデッサンと模写に力を入れる。デッサンは自分の扱う描画ツールとしてのPCソフトに慣れることと物体を見る目を養うために重要である。模写は近年、独創性重視の美術教育の中では軽視されがちであるが、描写技術を学ぶためにはこの方法がもっとも早く、もっとも効果的なのである。											
成績評価方法											
課題完成度50%提出課題の完成度を評価する。 リサーチ30%制作準備と過程を評価する。 平常点20%積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。											
履修上の注意											
画力を向上させるには自分には何が必要か目標と方法を自覚することが必須である。そのためには、自作すること、デッサンすること、模写すること、この3つの練習を交互に繰り返し行うことが重要である。ただ、授業ではそのことを方法として知り技術向上を目指し、日々刻刻を練習に充てる心構えでいて欲しい。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・評価を受けることができない。											
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、作品鑑賞、CG概要										
第 2 回	キャラクター制作①着彩										
第 3 回	キャラクター制作②デジタルゲーム (1)										

2021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 1	
第4回	キャラクター制作②デジタルゲーム (2)
第5回	キャラクター制作②デジタルゲーム (3)
第6回	キャラクター制作②講評 (4)
第7回	デッサン① 幾何形体
第8回	デッサン② 身近なもの
第9回	自然を描く① 空を表現する (1)
第10回	自然を描く① 空を表現する (2)
第11回	自然を描く② 山と湖の模写 (1)
第12回	自然を描く② 山と湖の模写 (2)
第13回	自然を描く② 山と湖の模写 (3)
第14回	自然を描く② 山と湖の模写 (4)
第15回	自然を描く② 山と湖の模写 (5) 講評