

授業科目名	イラスト応用	年 次		2年								
		学 科		CGデザイン科								
担当教員名	上村 聖美・鬼東実咲	開講年度・学期		2025年度・通年								
授業の方法	実習	週時限数	4	年間授業時数	152時間							
実務経験の有無	有	実務経験	ゲーム業界等におけるイラスト(キャラクターデザイナー)業務に携わる。									
授業の概要(実務経験を活かした教育内容)	Photoshop、ClipStudioPaintを使用したデジタルイラスト作成を学びます。商業を意識した様々な課題(ゲームグラフィック、コンペ、印刷媒体作品など)に取り組み、ポートフォリオを制作していきます。											
授業の到達目標	<ol style="list-style-type: none"> ゲーム業界で求められるラインを意識したキャラクターグラフィック作成ができる。 印刷媒体 作品制作ができる(CMYKやRGB、モアレ等理解、印刷知識)。 作品自己発信方法を考え行動することができる(WEBポートフォリオ、名刺など作成)。 コンペ参加(受賞を目標に作品作りができる)ができる。 											
授業計画	月	内容										
	4	・名刺+ポートフォリオ表紙作成										
	5	・ゲームグラフィック 企画書～ラフ										
	6	・ゲームグラフィック 線画～着色										
	7	・ゲームグラフィック エフェクト～完成プレゼン										
	9	・オリジナル冊子デザイン ・前期末試験実施										
	10	・CDジャケットデザイン										
	11	・自由コンペ										
	12	・コンペ										
	1	・名刺、卒業イラスト集作品作り ・卒業試験実施										
	2	-										
	3	-										
成績評価の方法	前期(9月)と後期(1月)の定期試験で評価を行う。 成績評価:優(100～90)・良(89～70)・可(69～40)・不可(39～0)											
準備学習・事後学習等	課題提出時に修正指導を行いますが、分からない操作法などを授業で質問できるようにしてください。											
テキスト	光と色のチュートリアル(マール社)											
参考書・参考資料等	なし											
その他(学生に対する要望、メッセージ)	「すきなものを描く」から「業界で求められるものを描く」にシフトチェンジする為に、基礎画力を上げることはもちろん、需要に沿って常に新しいものを創り出すことが求められます。課題をこなしながら力を身に付け指導を受けることで、外部から意見を作品に生かし、更なるレベルアップが見込めます。											