

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2020年度)

専門分野区分	デザイン・作画 技法	科 目 名	マンガイラスト制作基礎	科目コード	D0453B1
配 当 期	前期・後期・通年	授業実施形態	通常・集中	単 位 数	4 単位
担当教員名	西村優美	履修グループ	2L(DM)	授業方法	演習
実務経験の内容	グラフィックデザイナーとして2年、デザイン・イラスト系専門学校アシスタント2年、専任教員4年、BLマンガ家としてweb連載4年				
学習一般目標	マンガ家やイラストレーターといった、絵を仕事にするために必要な基礎知識と画力、技術を身につけ、プロを目指す。				
授業の概要 および学習上 の助言	講義では、マンガ制作における基礎知識の説明をします。 実習では、講義内容を踏まえた練習問題を行い、作品を仕上げていきます。				
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	PC、				
使 用 ソ フ ト	ペンセット、インク、G面相筆、コピックマルチライナーブラシタイプ (細描き) ※学校から購入、クロッキー帳				
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が達成すべき行動目標			
		骨格や人体描画を理解し、キャラクター作成が出来る。			
		空間表現の基本、遠近法を理解することが出来る。			
		積極的に授業に参加し、提出期限を厳守する。			
		ニーズを取り入れ、オリジナリティな作品を作る事が出来る。			
	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	クイズ 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	
	総合評価割合									
	学部 D P	1.知識・理解								
		2.思考・判断								
		3.態度								
		4.技能・表現								
		5.関心・意欲								
評価の要点	評価方法	評価の実施方法と注意点								
	試験									
	クイズ 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。 作品のクオリティ等の総評をします。								
	ポートフォリオ									
	その他	授業に対する姿勢や課題提出、取組みの姿勢で判断します。								

授業明細表

回数/日付	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1週 4/23	オリエンテーション (授業説明・必須教材説明)	講義・実習	個人シート提出
第2週 /30	人体を描く①(素体～全身) バランスのとり方を講義のち実習	講義・実習	
第3週 5/7	人体を描く②(キャラの描き分け) 顔の描き分けの講義後実習 5タイプ描き分け、下描きまで	講義・実習	
第4週 /14	人体を描く②(年齢別描き分け)	実習	
第5週 /21	ディフォルメを描く① 4種類の頭身の描き分けペン入れまで	講義・実習	
第6週 /28	ディフォルメを描く①		
第7週 6/4	ディフォルメを描く①		
第8週 /11	人体を描く②(年齢別描き分け) 顔の描き分けの講義後実習	講義・実習	
第9週 /18	人体を描く②(年齢別描き分け)	実習	
第10週 /25	人体を描く②(年齢別描き分け)		
第11週 7/2	ペンの練習・原稿の使い方の講義	講義・実習	
第12週 /9	テーマ①:キャラクターと動物と植物 自分のキャラに合わせたディフォルメを考える。下描きまで	講義・実習	
第13週 /16	テーマ①:キャラクターと動物と植物		
第14週 8/20	テーマ①:キャラクターと動物と植物		
第15週 8/27	テーマ①:キャラクターと動物と植物		