

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	マンガイラスト実践B	科目コード	D0454B1
配 当 期	前期・ <u>後期</u> ・通年	授業実施形態	<u>通常</u> ・集中	単 位 数	4 単位
担当教員名	西村優美	履修グループ	<u>2L(DM)</u>	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、作品を仕上げて行きます。 漫画、イラストどちらを描くか決めさせ、制作させる。最後に卒業後にどんな活動ができるかを伝え、実際に印刷物を作る体験をさせたい。				
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 9/23	テーマ②;キャラクターと金属とガラスや宝石 ペン入れまで:ペン入れの研究	講義	
第2週 10/7	テーマ②;キャラクターと金属とガラスや宝石	講義	
第3週 /14	テーマ②;キャラクターと金属とガラスや宝石		
第4週 /21	マンガ:制作手順、コマ割り、目線誘導の講義	講義	
第5週 11/4	2ページマンガ 話がなくてもいい。見栄え良く画面を作る練習をする。		
第6週 /11	2ページマンガ		
第7週 /18	2ページマンガ		
第8週 /25	2ページマンガ		
第9週 12/2	完成		
第10週 /9	授業外での活動の仕方のアドバイス	面談	
第11週 /16	グッズ、印刷物用のイラストを制作 (マンガを描きたい学生はマンガでも可)	実習	
第12週 /23	グッズ、印刷物用のイラストを制作	実習	
第13週 1/13	グッズ、印刷物用のイラストを制作	実習	
第14週 /20	グッズ、印刷物用のイラストを制作	実習	
第15週 /27	グッズ、印刷物用のイラストを制作	実習	