

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2025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応用					科目コード	D0454B2	
配当期	後期	授業実施形態	通常					単位数	4 単位	
担当教員名	畠山 貴代美	履修グループ	2H(DM)					授業方法	演習	
実務経験の内容	専門学校卒業後すぐフリーランスとして活動。 と同時に専門学校でアシスタントを経験後非常勤講師へ ・非常勤講師アシスタント ・専門学校での非常勤講師10年。 ・TCGキャラクターデザイン ・ソーシャルゲームキャラクターデザイン ・大人向けおもちゃなどのパッケージデザイン・グッズイラスト ・台湾などでのワークショップ・ライブペイント									
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、技術を見つけプロを目指す。									
授業の概要および学習上の助言	講義ではマンガ、イラスト制作における基礎知識を説明します。 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。 最終目標(マンガ、イラストどちらを描くか)をしっかりと決めてもらい、作品のイメージを固めていく。									
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	iPad、PC、つけペンセット									
使用ソフト	つけペンセット、インク、修正液 etc※学校から購入 Photoshop又はclipstudio クロッキー帳、又は絵が描ける紙(コピー用紙も可) 筆記用具									
学習到達目標	学部DP(番号表記)		学生が到達すべき行動目標							
	1		骨格や人体描画を理解し、キャラクター制作ができる。							
	2		空間表現の基本、遠近法を理解する事が出来る。							
	3		積極的に授業に参加し、提出期限を厳守する。							
	4		ニーズを取り入れ、オリジナリティのある作品を作る事が出来る。							
	5		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	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
	学部DP	1.知識・理解					70		70	
		2.思考・判断								
		3.態度								
		4.技能・表現								
		5.関心・意欲							30	30
	総合評価割合									100

評価の要点	
評価方法	評価の実施方法と注意点
試験	
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。 作品のクオリティなどを総評します。
ポートフォリオ	
その他	授業に対する姿勢や課題提出、取組の姿勢で判断します。

授業明細表

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	【パース】 パースに関する講義の後、 簡単な正方形の部屋に数個の家具を配置する。 下書きまで完成。	講義・実習	
第2回	【パース課題】 簡単な背景の制作	実習	
第3回	【パース課題】 完成	実習	
第4回	【三面図課題】 ゲームの設定資料集にあるような正面・横・後ろを描いたキャラクターの制作 (このあとの課題で同じキャラクターを使用します)	講義・実習	
第5回	【三面図課題】 続き	実習	
第6回	【三面図課題】 続き	実習	
第7回	【三面図課題】 完成	実習	
第8回	【マンガ・イラスト制作】 自分がマンガかイラストどちらをやりたいか決め、 課題を制作していく。 マンガ ・4ページ ・トーンも貼って完成させる (雑誌に投稿するマンガを描きたい場合は要相談) イラスト ・A4サイズ『1枚』 ・ゲームで使われるカードやスチルをイメージして制作	実習	
第9回	【マンガ・イラスト制作】 続き	実習	

第10回	【マンガ・イラスト制作】 続き	実習	
第11回	【マンガ・イラスト制作】 続き	実習	
第12回	【マンガ・イラスト制作】 続き	実習	
第13回	【マンガ・イラスト制作】 完成	実習	
第14回	課題解決型授業①	遠隔授業 実施時期:6期	
第15回	課題解決型授業②	遠隔授業 実施期間:8期	