

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2019年度)

専門分野区分	DCエクステンション	科目名	マンガイラスト実践A			科目コード	S3519A1			
配当期	前期・後期・通年	授業実施形態	通常・集中			単位数	2単位			
担当教員名	西村優美	履修グループ	選択			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年の経験を活かし、イラスト制作について実践的に指導する。									
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する。 実習では、講義内容を踏まえた練習問題を行い、作品を仕上げる。 最終の目標(漫画、イラストをどちらを描くか)をしっかりと決めさせ、今回作ろうと思っている作品のイメージ固めをさせていく。12週までにプロット制作、ラフ上げをしていく。									
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										
使用画材	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					70			70
		2.思考・判断								
		3.態度								
4.技能・表現										

	5.関心・意欲							30	30
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 4/10	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 /17	人体を描く①(素体～全身)	講義・実習	宿題で実写映画、 ドラマの人物の模 写(1週間に5体)
第3週 /24	人体を描く②(頭部～喜怒哀楽)	講義・実習	
第4週 5/8	ペン入れ練習①	講義・実習	次週ペン入れする キャラクター絵の ラフ
第5週 /15	モノクロイラスト	実習	線画1枚提出
第6週 /22	透視図法①(一点透視、二点透視、三 点透視の説明)	講義・実習	写真やイラストで 消失点を見つけ出 すドリル
第7週 /29	透視図法②(二点透視)	実習	
第8週 6/5	人体を描く④(年齢別描き分け)	講義・実習	ペン入れまで
第9週 /12	人体を描く④(年齢別描き分け)	実習	
第10週 /19	マンガのコマの作り方 構図の作り方S	講義	
第11週 /26	ストーリー作成① (ネーム作成方法)	講義・実習	
第12週 7/3	ストーリー作成② (ネーム作成方法)	講義・実習	
第13週 /10	ストーリー作成② (ネーム作成方法)	講義・実習	
第14週 /17	ストーリー作成③ (ネーム作成)	講義・実習	ネーム提出