

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	DCエクステンション	科目名	マンガイラスト実践	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	3H(MA)	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 4/22	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 /29	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 5/13	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、ファッションも考える。下描きまで。	講義・実習	年齢ごとのファッションを調べる。 資料集めの練習。
第4週 5/20	人体を描く②(年齢別描き分け)	実習	
第5週 /27	人体を描く②(年齢別描き分け)	実習	
第6週 6/3	デフォルメを描く① 4種類の頭身の描き分け下描きまで	講義・実習	
第7週 /10	デフォルメを描く①		テーマ①で描く動物植物の資料集め。
第8週 /17	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フォルメを考える。下描きまで	講義・実習	
第9週 /24	テーマ①:キャラクターと動物と植物		
第10週 7/1	テーマ①:キャラクターと動物と植物		
第11週 /8	ペン入れ練習①	講義・実習	
第12週 /15	モノクロイラスト① 原稿用紙の使い方の講義 テーマ①を完成させる	講義・実習	自由・線の扱い方を考える
第13週 /22	モノクロイラスト①		
第14週 /29	モノクロイラスト①		
第15週 8/19	モノクロイラスト①		