

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2021年度)

専門分野区分	専門エクステンション	科目名	マンガイラスト実践A				科目コード	S3519A1		
配当期	前期	授業実施形態	通常				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漫画家としてweb連載を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、絵を仕事に知るための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、作品を仕上げしていきます。 授業の始めにクロッキーを行い画力向上を図る。 最終目標(マンガ、イラストどちらを描くか)をしっかり決めさせ、作品のイメージを固めさせていく。 12周までにプロット、ラフを仕上げさせていく。									
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									
使用ソフト	ペンセット、インク、コピックマルチライナーブラシタイプ(細がき)※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	オリエンテーション(授業説明・必須教材説明) A4の紙(デジタルでも良い)に自己紹介落書きをしてもらいます。 名前、クラス、今ハマっているコンテンツ、自分が絵を描く技術でしたい事(マンガ、イラスト、もっと明確にあれば)を記入してもらいます。	講義・実習	個人シート提出
第2回	人体を描く①(素体～全身) 全身を正面、横、背面、正面のあおりふかんの5種類で描く。 下描きまででよい	講義・実習	
第3回	人体を描く①(素体～全身) 全身を正面、横、背面、正面のあおりふかんの5種類で描く。 完成	講義・実習	完成させる
第4回	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 ●4タイプ描き分け、下描きまで 年齢別の描き分け方、顔の描き分けの講義後に実習。 子供、少年、青年、老人の4種。 A4の紙(縦)に2種ずつ描く。	講義・実習	
第5回	人体を描く②(キャラの描き分け)	実習	
第6回	パース① ●パースについての講義・ドリルでパースを理解する。	講義・実習	次回各部屋のレイアウトを決めておく。写真、資料を用意する。 次々回の課題のイラスト① テーマ/キャラクターと動物と植物のラフ3枚以上用意しておく。
第7回	パース② ●部屋を描く。 ●次回の課題のイラスト①テーマ/キャラクターと動物と植物のラフ3枚を確認。	実習	
第8回	イラスト① テーマ/イベント クリスマス、ハロウィン、海、雪、春など イメージとしてはFGOの概念礼装やウマ娘のサポートカードのイラストを目指す。 ●どんなイベントか分かるようにアイテムや衣装をしっかりとデザインする。 ●キャラクターだけでなく背景も使って雰囲気を出す。 ●原稿用紙の使い方を理解する。 B5サイズ原稿用紙を用意する。デジタルでもよい。	講義・実習	ペンの練習のために以前の課題の顔の描き分けの原稿を準備しておく。

第9回	イラスト① テーマ/イベント ペン入れの講義をする。ペンの練習のために以前の課題のキャラの描き分けの原稿を準備しておく。 ●ペンの練習 ●下描き完成	講義・実習	下描きを完成させてくる
第10回	イラスト① テーマ/イベント ペン入れ	実習	
第11回	イラスト① テーマ/イベント 完成させる。	実習	次週模写をする好きなマンガの資料を準備しておく事。
第12回	マンガの描き方① マンガの描き方の手順を講義後に実習。 ●2ページ好きなマンガの模写をする。 ●原稿用紙の使い方をしっかり理解する。 ペン入れ、トーンまで完成させる。	講義・実習	
第13回	マンガの描き方①	実習	
第14回	マンガの描き方①	実習	
第15回	マンガの描き方① 早く完成した人は次の課題をマンガにするか、マンガにするか決めて作品のラフかプロットを進めてもらう。	実習	