

実務経験のある教員等による授業科目

## シラバス

マンガ・イラスト学科

キャラクターデザインコース

授業科目		授業時数
デッサン		186
学年	学科	コース
1	マンガ・イラスト	キャラクターデザイン
担当講師(プロフィール)		
山本まゆみ・樋口晃史 (両名ともに美術系大学を卒業後、作品展、個展等を行い現在も作家として活動)		
前期		
到達目標		
明暗や立体のとらえ方を理解する		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・ <u>その他</u>		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	基礎デッサン	円筒形(前半 石膏 後半 植木鉢) 鉛筆の削り方 クロッキー
2	基礎デッサン	立方体(前半 白立方体 後半 立方体・ワイン瓶2)
3	着彩	透明水彩絵の具導入(前半 ハートランドビール 後半 りんご)
4	基礎デッサン・色彩構成	前半 球体(石膏球) 後半 16色面(色彩構成)
5	デッサン・色彩構成	前半 段ボール箱デッサン 後半 対比色彩構成(あまい・辛い)
6	デッサン	ブロック・リンゴ
7	デッサン	オイル缶・紙風船
8	石膏デッサン① キャラ変	石膏デッサン2回続き 1回目 キャラ変(4限目)
9	石膏デッサン② キャラ変	石膏デッサン2回続き 2回目 キャラ変(4限目)
10	デッサン	木製椅子 顔スケッチ導入
11	石膏デッサン③	石膏デッサン 2回続き ①②で描いていないもの
12	石膏デッサン④	石膏デッサン 2回続き ①②で描いていないもの
13	デッサン	自画像
14	デッサン	手 三態
15	デッサン(人物)	着衣人物デッサン(座りポーズ) 2人交代でポーズ
16	着彩 スケッチ キャラ変	午前 着衣人物(女性立ちポーズ) 午後 顔スケッチ 4限目 キャラ変コンテスト

授業の方法	
講義・ <u>演習</u> ・実験・実技・実習	
授業概要	
形を捉えるクロッキー力や明暗、立体感などの捉え方を学び、基礎的な画力をつける ものを見る観察力を養う	
使用教材:	
後期	
到達目標	
様々なモチーフの描き方を理解する	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・ <u>課題評価</u> ・小テスト・ <u>その他</u>	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	デッサン・着彩 前半 ビール瓶(デッサン) 後半 ビール瓶(着彩)
2	机上デッサン 机上デッサン (果物・野菜・ワイン瓶)
3	石膏デッサン⑤ 石膏デッサン3回続き クロッキー週間(+4限目)
4	石膏デッサン⑥ 石膏デッサン3回続き クロッキー週間(+4限目)
5	石膏デッサン⑦ 石膏デッサン3回続き クロッキー週間(+4限目)
6	色彩構成 想定描写 午前 ビール瓶色彩構成(ボスカラ) 午後 想定描写エスキース
7	想定描写 想定描写(浮遊) ピン リボン テニスボール
8	人物デッサン・着彩スケッチ 着衣人物(座り) 午前 男性(鉛筆デッサン)午後 女性(着彩スケッチ)
9	ヌード ヌードクロッキー
10	着彩 着彩描写 ユッカ または ゴムの木 +4限目 キャラ変コンテスト
11	想定描写 想定描写 1m石膏球・任意の階段
12	デッサン 花(百合の花)
13	ヌード ヌードデッサン
14	デッサン 特大自画像①
15	デッサン 特大自画像②

授業科目		授業時数
キャラクターデザイン		124
学年	学科	コース
1	マンガ・イラスト	キャラクターデザイン
担当講師(プロフィール)		
松村 陽子 (連載マンガ、コミック本出版などの経験から自身書き下ろしの漫画の書き方本「マンガの上達レッスン」出版などの経験があり、ストーリーマンガを中心に幅広く活躍)		
前期		
到達目標		
ペンテクニックの基本とキャラクターの描き方の基礎を身につける		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	基本の描き方 原稿用紙・各ペン先の使い方	
2	頭部の描き方① 頭・首のトレース	
3	頭部の描き方② 基本的(リアル)な顔、頭の形の描き方	
4	頭部の描き方③ 髪の毛の描き方	
5	頭部の描き方④ ①～③を元に、オリジナルキャラクターを作る(p.10～p.17、)	
6	全身を描く 基本的(リアル)な全身が描かれた、練習用紙をトレースする	
7	下半身の描き方① 基本的(リアル)な足が描かれた、練習用紙をトレースする	
8	下半身の描き方② 基本的(リアル)な腰・尻周りの描き方	
9	下半身の描き方③ 基本的(リアル)な足先の描き方。足指・靴を履いた足など	
10	上半身の描き方① 基本的(リアル)な上半身が描かれた、練習用紙をトレースする	
11	上半身の描き方② 基本的(リアル)な胸・肩・首・腕の描き方。オリジナルキャラでの描き方	
12	上半身の描き方③ 基本的(リアル)な手先の描き方。オリジナルキャラでの描き方	
13	トーン表現 スクリーントーンの使い方。基本の切る・貼る・削る 夏休み前	
14	影のつけ方 アニメ風に、人物に影をつける 夏休み明け	
15	年齢別描き方① 赤ちゃん～15才くらいまでのキャラクターの描き方	
16	年齢別描き方② 20才～老人までのキャラクターの描き方 秋休み前	

授業の方法	
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
漫画・イラスト風の人物キャラクターを描けるように、1年かけて習得する。	
使用教材:	
後期	
到達目標	
高度なキャラクターの描き方やそれに付随した服などの描き方を身につける	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	体型別 秋休み明け ヤセ型・筋肉質型・肥満型の3種の体型を描き分ける
2	アオリ顔①(正面) アオリのついた正面顔を描く
3	アオリ顔②(斜め前) アオリのついた斜め面顔を描く
4	アオリ全身①(正面) アオリのついた正面全身を描く
5	アオリ全身②(斜め前) アオリのついた斜め全身を描く
6	フカン顔①(正面) フカンのついた正面顔を描く
7	フカン顔②(斜め前) フカンのついた斜め顔を描く
8	フカン全身①(正面) フカンのついた正面全身を描く
9	フカン全身②(斜め前) フカンのついた斜め全身を描く
10	動き人物 歩く・走る・スポーツをするなど、普段良く目にする動作を描く
11	マンガの描き方 冬休み前 基本的な見せ方、読ませ方、描き方などを説明する
12	物と大きさ 冬休み明け 人体との大きさや形をつかみ、描く
13	服のシワ 服のシワの、特によく発生する部分のシワの形について勉強する
14	着物 現代着物・江戸時代の着物の描き方の違いなど
15	重なり合った人物 終了 ラブシーン・モブシーンなど、複数の人間が重なった時の描き方 簡単なパースの描き方。