

実務経験のある教員等による授業科目

シラバス

総合学科

総合コミックコース

授業科目		授業時数
デッサン		186
学年	学科	コース
1	総合	総合コミック
担当講師(プロフィール)		
山本まゆみ・樋口晃史・古田道恵 (全講師、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・その他		
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 フロック・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・演習・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・課題評価・小テスト・その他	
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
コミック表現技法		124
学年	学科	コース
1	総合	総合コミック
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」出版などの経歴があり、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漫画制作に必要な作画技能を身につける		
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	効果線① フラッシュ・ベタフラッシュ・イナズマフラッシュ	
3	効果線② ウニフラッシュ・ベタウニフラッシュ	
4	効果線③ カケアミ・ナワアミ	
5	特殊技法 血しぶき・バッティング・スパッタリング・スブラッシュ	
6	人物描写①基本の顔編 人物の基本的な顔の描き方。オリジナルキャラクターで	
7	人物描写②基本の全身編 人物の基本的な全身の描き方。オリジナルキャラクターで	
8	筆の技法・髪の描き方 髪の描き方。ツインテール・坊主頭・ツヤベタの塗り方など	
9	トーン表現① スクリーントーンの使い方。基本の切る・貼る	
10	トーン表現② スクリーントーンの使い方。基本の削る・ぼかす	
11	トーン表現③ スクリーントーンで、雲・森を表現する	
12	雲形定規① 基本編。定規の使い方	
13	雲形定規② 応用編。ティーカップ・イス・建物・車の写真のアウトラインをトレース	
14	背景描写・人工物編① 影切り(グラデーションを利かせる)。鉛筆のみ	
15	背景描写・人工物編② 四色(黒・白・薄いグレー・濃いグレー)の4つの色に分ける。鉛筆のみ	
16	背景描写・人工物編③ 前半…単色(黒・白のみ)。鉛筆のみ。後半…漫画風な背景にする。ペン入れ	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
漫画の作画に必要なテクニックの基礎を、ひと通り学ぶ。	
使用教材:	
後期	
到達目標	
漫画に必要な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	アオリ顔 ヤセ型・筋肉質型・肥満型の3種の体型を描き分ける
2	アオリ全身 アオリのついた顔を描く。練習用紙からトレース
3	フカン顔 フカンのついた顔を描く。練習用紙からトレース
4	フカン全身 フカンのついた全身を描く。練習用紙からトレース
5	年齢別描き分け 赤ちゃん・幼児・少年期・青年期・中年期・老人の描き分け
6	体型別描き分け ヤセ型・筋肉質型・脂肪型の3種類を描く
7	手・足の描き方 特に、手先・足先・脚線を重視して描く
8	物と大きさ 人体との大きさや形をつかみ、描く
9	背景自然① 影切り(グラデーションを利かせる)。鉛筆のみ
10	背景自然② 四色(黒・白・薄いグレー・濃いグレー)の4つの色に分ける。鉛筆のみ
11	背景自然③ 前半…単色(黒・白のみ)。鉛筆のみ。後半…漫画風な背景にする。ペン入れ
12	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
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 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
16	終了 簡単なパースの描き方。