

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

総合コミックイラストコース

授業科目		授業時数
デッサン		180(12単位)
学年	学科	コース
1	総合	総合コミックイラスト(総合コミック)コース
担当講師(プロフィール)		
古田道恵 (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	基礎デッサン	球体 (前半 石膏球 後半 バスケットボール)
4	デッサン	ブロック・軟式テニスボール
5	デッサン	オイル缶・紙風船
6	石膏デッサン① クロッキー強化週間	石膏デッサン ミロのビーナスorメヂチ or青年ブルータス ・アグリッパorラボルト or獅子冠女神
7	石膏デッサン① クロッキー強化週間	石膏デッサン ミロのビーナスorメヂチ or青年ブルータス ・アグリッパorラボルト or獅子冠女神
8	石膏デッサン②クロッキー強化週間	石膏デッサン② ① で描いてない像 顔クロッキー導入(コンテダーマト)
9	石膏デッサン② クロッキー強化週間	石膏デッサン② ① で描いてない像 顔クロッキー導入(コンテダーマト)
10	デッサン	手二態 (構図、空間、疎と密) ・指5本の存在がわかるポーズ！
11	デッサン	自画像
12	色彩構成	16色面(色彩構成)後半→『あまい・からい』
13	色彩構成	着色描写 [導入] 前半 : ハートランドビン 後半 : 赤リング(各自持参)
14	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
15	着色 スケッチ キャラ変	着衣人物(女性立ちポーズ) 顔スケッチ

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	ハートランド瓶、リボン、レンガ
2 デッサン・着色	前半 ビール瓶(デッサン) 後半 ビール瓶(着色)
3 石膏デッサン③	石膏デッサン③ ・カッパのビーナスorアポロor ギリシャ婦人像 ・アリアスor闘士像orカラカラ帝
4 石膏デッサン③	石膏デッサン③ ・カッパのビーナスorアポロor ギリシャ婦人像 ・アリアスor闘士像orカラカラ帝
5 石膏デッサン③	石膏デッサン③ ・カッパのビーナスorアポロor ギリシャ婦人像 ・アリアスor闘士像orカラカラ帝
6 果物or野菜2個	果物or野菜2個
7 着衣人物	午前→男性座りポーズ(鉛筆デッサン)午後→女性色々ポーズ(スケッチ) (コンテ、ダーマトグラフ、透明水彩等使用)
8 ヌードクロッキー	ヌードクロッキー
9 ヌードデッサン (女性座りポーズ)	ヌードデッサン (女性座りポーズ)
10 想定描写	想定描写 1m石膏球・任意の階段
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 着色	着色描写 ユッカ または ゴムの木
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		120(4単位)
学年	学科	コース
1	総合	総合コミックイラスト(総合コミック)コース
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	

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 秋休み明け
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 ラプシーン・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。