

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	イラストレーション実習1
科目基礎情報				
開設学科	グラフィックデザイン科	コース名		開設期 前期
対象年次	2年	科目区分	選択	時間数 60時間
単位数	2単位			授業形態 実習
教科書/教材	資料などは授業の際に配布します。			
担当教員情報				
担当教員	ローガン・ハザード	実務経験の有無・職種	有・イラストレーター	
学習目的				
イラストレーションを描くためのベーシックな技法を人体と、空間を含めた構図の2種類のテーマで学びます。				
到達目標				
人物描写が的確にできるようになること。透視図法を理解して空間が描けるようになること。 イラストレーションとして人物の様々なポーズを描き分ける。人物と背景を組み合わせで描く。				
授業概要	毎回、目的に合った課題を出します。その課題を描くことでテクニックを上達させます。描くための理論や技法の説明をします。			
注意点	遅刻、欠席しないこと。課題を必ず提出すること。 配布した資料を忘れてこないこと。スケッチブックや、指定した画材を持ってくること。 授業時数の4分の3以上出席しない者は課題提出と評価を受けることができない。			
評価方法	種別	割合	備 考	
	プレゼン			
	課題完成度	70%	提出課題完成度を総合的に評価する	
	リサーチ			
	平常点	30%	毎回授業での制作進行が適切かどうか、授業態度によって評価します	
授業計画（1回～15回）				
回	授業内容	各回の到達目標		
1回	オリエンテーション	基本フォルムについて		
2回	人体/頭身	バランスについて		
3回	人体/人物の遠近法	様々な視点彼の人物デッサン		
4回	一点透視①	グリッドの使い方 他		
5回	一点透視①	グリッドの作図 他		
6回	二点透視②	消失点について		
7回	二点透視②	一点透視と二点透視の比率 他		
8回	三点透視①	傾斜のスケッチ 他		
9回	三点透視②	パースの取り方 他		
10回	解剖学①	骨について		
11回	解剖学②	骨と筋肉		
12回	解剖学③	骨と筋肉		
13回	解剖学④	手の構造 基本フォルムから		
14回	解剖学⑤	足の構造 基本フォルムから		
15回	スケッチ	根物と背景の組み合わせ		