

2022年度 日本工学院専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制											
美術基礎 2 A											
対象	2 年次	開講期	後期	区分	選択	種別	実習	時間数	45	単位	1
担当教員	川合 正剛			実務経験	有	職種	アニメーター				
担当教員紹介											
作画監督・アニメーター。『進撃の巨人』『ポケットモンスター』など、多数のアニメ作品で原画・作画監督を努める。準備中の最新アニメ作品も多数担当中。											
授業概要											
この科目を受講する学生は、コンテンツ業界で就業する際の基礎描写力の習得、向上をめざし幅広い分野の仕事に臨む技術の発展に活かしていくこと。またクリエイティブ分野に必要な関心・研究心を養い自ら能動的に活動できる人材を育成していくことを第一の目的とする。また、職業開発能力向上を目的とし、デザインシンキング、アクティブラーニングを活用した総合的能力の向上を第二の目的とする。											
到達目標											
この科目では、学生が目指す業種の基礎技術を理解すると共に自らの適性に合わせ画面構成や人体描写、観察力を養い、就職活動の際求められる描写力を身に着けることを第一の目標とする。また、学自ら新しいものを生み出す力をつけることで、実際の業務や、幅広いアイディアが発想できる人材育成を第二の目標にしている。											
授業方法											
この授業では、シラバスに沿って個人作業を段階ごとに進めていく。学生は授業毎に説明を受け時間を設定し作業を進めていく。時間終了時に課題の見本を毎回提示し、自身の課題点を見つけ克服しながら進めていく。授業は人体描写から始め、キャラクターにおける基本構造から運動・生活芝居を学び、透視図法を中心に空間描写と広角・望遠レンズの概念を画面に落とし込むこと、またクリエイティブな発想力を養うためにデザインの基礎を学んで聞く。											
成績評価方法											
試験・課題	50%	各授業の節目に課題を行い総合的に評価									
成果発表	20%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価									
平常点	30%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価									
履修上の注意											
この授業では、各学生の授業理解・進行度を確認するため、数度の課題テストを実施する。また学生の集中力を養うため、進行に当たっては①課題説明②取組③見本提示④確認のサイクルを適宜行う。また社会人としての人格形成、他者とのコミュニケーション能力向上の為、学生の意見・作品発表を行う。遅刻や欠席は認めない。4 分の 3 以上出席しない者は課題評価の対象にならない。											
教科書教材											
シラバスに沿って授業進行し、レジュメ・資料を配布する。都度参考図書を用いる。											
回数	授業計画										
第1回	顔の試し描き・正面・側面を理解する										
第2回	表情 アオリ・フカンを理解する										
第3回	全身骨格 正面・側面・重心・バランスを理解する										
第4回	前屈・ひねり・生活芝居について理解する										
第5回	予備動作・運動ポーズについて理解する										

2022年度 日本工学院専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制	
美術基礎 2 A	
第6回	覗き込む・座るなど表現について理解する
第7回	キャラクターを用いてアングルを意識した生活芝居を描写する
第8回	前期課題1 テーマを基にキャラクターを描く
第9回	1点透視図法 空間を理解し、キャラクター配置する
第10回	2点透視図法 空間の中に2人称で描写する
第11回	3点透視図法 建築物や部屋の中でのアオリ・フカンを描写する
第12回	広角・望遠を意識した描写法を理解する
第13回	前期課題2 テーマに基づいた画面構図を描く
第14回	学生よりテーマ出しをし、デザイン上の足し算を行い事実に基づいた創造を理解する
第15回	設定提示によるキャラクター・レイアウト描写