

2023年度 日本工学院専門学校											
C G 映像科											
美術基礎 4											
対象	2 年次	開講期	後期	区分	必修	種別	実習	時間数	60	単位	2
担当教員	金光 拓也			実務経験	有	職種	映像編集				
担当教員紹介											
映像制作の現場で多数の作品にエディターとして携わる。海外での美術留学経験により美術と映像技術の両面から作品制作に役立つ制作指導を行う。											
授業概要											
造形力の向上のためにはソフトウェア操作だけでなく、手を使い立体物を制作することが有効である。また、CGやイラストで人体表現をする際、違和感の無い構造と自然な動きを実現するには身体の成り立ちを把握することが必要である。骨格、筋肉、バランスを観察・理解することにより、人物描画の技術向上に反映させる。CGやゲーム制作の現場での作業で必要とされることを踏まえ、体の部位の名称も知識として身につける。可動部位や可動範囲を理解することでモデリングだけでなくアニメーション制作の質の向上に繋げることができる。											
到達目標											
デフォルメされたキャラクターをデザインする際に骨格の要となる部分を把握することで高度な表現となることを目指す。アナログとデジタル両方の利点と欠点を理解する。両方の造形力向上を実現するだけでなく、勉強実績を掲載することでポートフォリオの説得力を増すことができる。											
授業方法											
配布資料のスケッチを繰り返す（毎回提出）。名称の紹介も行うため、理解度を測るための試験を2度実施する。 針金と粘土を使用し骨格・筋肉の造形を行う。											
成績評価方法											
試験・課題	50%	制作物(塑像)の仕上がりにより評価									
小テスト	30%	2 回実施する									
平常点	20%	積極的な制作態度、授業態度によって評価する									
履修上の注意											
毎回新しい構造や部位を学んでいくため、欠席すると習得できることへの損失が大きいため注意が必要。配布された資料は授業期間中保管し、毎回持参すること。 授業時数の 4 分の 3 以上出席しない者は評価しない(不合格とする)。											
教科書教材											
配布物は以下の2冊を資料として使用。「やさしい美術解剖図」「美術解剖図ノート」											
回数	授業計画										
第1回	「授業内容紹介」 人体バランスのスケッチを通して個々の骨格把握度を認識する										
第2回	「骨 スケッチ・名称紹介」 全身骨格スケッチと部位(脊柱・胸郭)の名称記入を通して理解を深める										
第3回	「骨 スケッチ・名称紹介」 骨格スケッチと部位(骨盤・頭部)の名称記入を通して理解を深める										
第4回	「骨 スケッチ・名称紹介」 骨格スケッチと部位(腕・手・脚・足)の名称記入を通して理解を深める										
第5回	「骨格部小テスト」 名称・構造の確認テストにより理解度を確認する										

2023年度 日本工学院専門学校	
C G 映像科	
美術基礎 4	
第6回	「筋肉 スケッチ・名称紹介」 筋肉スケッチと部位(胴体)の名称記入を通して理解を深める
第7回	「筋肉 スケッチ・名称紹介」 筋肉スケッチと部位(頭部・腕・脚)の名称記入を通して理解を深める
第8回	「骨格・筋肉総合テスト／材料配布」 名称・構造の確認テストにより理解度を確認する
第9回	「骨格造形」 針金と粘土を使用しての骨格造形を通して理解度を高め、観察力と造形力を向上させる
第10回	「骨格造形」 針金と粘土を使用しての骨格造形を通して理解度を高め、観察力と造形力を向上させる
第11回	「骨格造形」 針金と粘土を使用しての骨格造形を通して理解度を高め、観察力と造形力を向上させる
第12回	「骨格造形（採点・写真撮影）」 針金と粘土を使用しての骨格造形を通して理解度を高め、観察力と造形力を向上させる
第13回	「筋肉造形」 針金と粘土を使用しての筋肉造形を通して理解度を高め、観察力と造形力を向上させる
第14回	「筋肉造形」 針金と粘土を使用しての筋肉造形を通して理解度を高め、観察力と造形力を向上させる
第15回	「筋肉造形（採点・写真撮影）」 針金と粘土を使用しての筋肉造形を通して理解度を高め、観察力と造形力を向上させる