

科目名	一般教養A2								年度	2024
英語科目名	English Conversation								学期	後期
学科・学年	演劇スタッフ科 1 年次		必／選	必	時間数	15	単位数	1	種別※	講義
担当教員	藤城 陽			教員の実務経験		有	実務経験の職種		アニメーター	
【科目の目的】										
アニメを表現、イラストを描く、図形や人体を描くことなどを通して、物を注意深く見る観察力やアイデアの出し方を学び、創造力を身に付ける										
【科目の概要】										
イラスト、図形、人体の書き方を学び、オリジナルキャラクターのデザインを行う 創造することの楽しさを知り、表現力を習得する										
【到達目標】										
イラストを通して、基本の描写方法を学び、独自のアイデアを表現することができるようになる アイデアの表現、観察力を身に付けることにより、より演劇の空間へのアプローチの視野を広げることができる										
【授業の注意点】										
評価基準＝ルーブリック										
ルーブリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい		レベル3 ふつう		レベル2 あと少し		レベル1 要努力		
到達目標 A	イラストの模写ができることを通して観察力が強化された			イラストの模写ができる				イラストの模写ができなかった		
到達目標 B	図形の描き方を理解し、実際に描くことがようになった			図形の描き方を理解している				図形の描き方がわからない		
到達目標 C	人体構造や遠近法理解し、実際に描くことができるようになった			人体構造や遠近法理解し、観察力が身に付いた				人体構造や遠近法が理解できない		
到達目標 D	アイデアの出し方を学び更にモノづくりの楽しさを感じることができた			アイデアの出し方を学び視野が広がった				アイデアを出すことに楽しさを見出すことができない		
到達目標 E	満足したオリジナルキャラクターのデザインが完成し課題提出ができた			オリジナルキャラクターのデザインが完成し課題提出ができた				オリジナルキャラクターのデザインは難しく出来ない		
【教科書】										
【参考資料】										
随時、資料を配布する										
【成績の評価方法・評価基準】										
レポート課題による評価										
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。										

科目名		一般教養A2			年度	2024
英語表記					学期	0
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容		到達目標＝修得するスキル	評価
1	イラスト	イラスト模写		イラスト	イラストについて学ぶ	
				イラスト模写	イラスト模写をする、観察力を高める	
				まとめ	復習	
2	図形①	図形を描く		図形	図形の書き方	
				図形	図形を描く	
				立体感	立体感の出し方を学ぶ	
3	図形②	図形を描く		図形	図形の基本フォームを使用したスケッチ法を学ぶ	
				図形	図形の基本フォームを使用したスケッチをする	
				まとめ	振り返り	
4	図形③	図形を描く		図形	図形のアタリの取り方を学ぶ	
				図形	図形のアタリを描く	
				まとめ	振り返り	
5	人体構造①	人体構造について		人体構造	人体構造、骨格について学ぶ、描く	
				人体構造	人体構造、筋肉について学ぶ、描く	
				まとめ	振り返り	
6	人体構造②	人体構造について		人体構造	性別によるフォルムの違いを学ぶ	
				人体構造	性別によるフォルムの違いを描く	
				まとめ	振り返り	
7	人体構造③	人体構造について		人体構造	人体のアタリの取り方を学ぶ	
				人体構造	人体のアタリを描く	
				まとめ	振り返り	
8	人体構造④	人体構造について		体型	体型のバリエーション（頭部）を学ぶ	
				体型	体型のバリエーション（頭部）を描く	
				まとめ	振り返り	
9	振り返り	振り返り		振り返り	まとめ、復習	
				作品制作	今まで学んだことを元に作品を描く	
				作品制作	課題提出	
10	遠近法①	遠近法		遠近法	パースについて学ぶ①	
				遠近法	パースを使った手法で描く	
				質疑応答	振り返り	
11	遠近法②	遠近法		遠近法	パースについて学ぶ②	
				遠近法	パースを使った手法で描く	
				課題	課題提出	
12	透視図法	透視図法		透視図法	透視図法を学ぶ	
				透視図法	透視図法を元に描く	
				課題	課題提出	
13	アイデアの出し方	アイデア		アイデア	アイデアを出すことについて学ぶ	
				アイデア	アイデアを出す、最終目標に繋げる	
				課題	課題提出	
14	デザイン課題	デザイン		オリジナルキャラクター	オリジナルキャラクターのデザインを行う	
				オリジナルキャラクター	発表する	
				課題	課題提出	
15	総まとめ	総まとめ		振り返り	今まで学んだことの振り返り	
				質疑応答	疑問点の解決	
				まとめ	まとめ	

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等