

科目名	デザインA							年度	2025
英語科目名	Design A							学期	前期
学科・学年	マンガ・アニメーション科四年制 1年次	必／選	必	時間数	60	単位数	4	種別※	演習
担当教員	赤保谷則子 / 鈴木大樹	教員の実務経験		有	実務経験の職種		背景美術家 / VFXアーティスト		

【科目の目的】

- ・様々な業界で制作業務が実施できるように、クリエイターにとっての基礎的な知識や制作手法を学ぶ
- ・画材によらず、指定された条件に添った制作物を生み出すための過程を理解することができる

【科目の概要】

作品画面に対して影響を及ぼすデザイン的な視点について学習する。
また、デザインにまつわる技術を複数個習得する。

【到達目標】

アニメ、イラスト、マンガのどの分野においても共通して必要となる背景美術の分野について学習し、理論を覚えて実制作ができるようになる。
また、実務に必要な専門的な技術を深く理解することができる。

【授業の注意点】

挨拶をすること。人の話をよく聴くこと。時間と〆切を守り、早めの行動を心がけること。作画作業時には資料をよく見ること。失敗を恐れず、失敗を繰り返さないよう心掛けること。授業の内容が理解できない場合は分からないままにせず質問すること。資料閲覧以外で、許可なくスマートフォンまたはタブレットの使用は厳禁とする。

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	背景美術の理論を深く理解し、独自の解釈を加えることができる。	基本的な理論を理解し、一般的な解釈を適用できる。	背景美術の基礎理論についての基本的な理解がある。	背景美術の理論の理解が浅く、解釈に不足がある。	背景美術の基本理論の理解が乏しく、適切な解釈が困難。
到達目標 B	実務に必要な専門的な技術を深く理解している。	実務に必要な専門的な技術をおおむね理解している。	実務に必要な専門的な技術を半分程度理解している。	実務に必要な専門的な技術についての理解が不足している。	実務に必要な専門的な技術についての理解できない。

【教科書】

参考書・参考資料等は授業中に指示する

【参考資料】

特になし

【成績の評価方法・評価基準】

課題作品の評価を主体とする。また、授業参加度や授業態度によって評価する

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名		デザイン A				年度	2025
英語表記		Design A				学期	前期
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	評価方法	自己評価
1	【概要説明/立方体を描く】	背景の特徴、魅力や創作における必要性を理解する	1	演習	背景の特徴、魅力や創作における必要性を理解する	3	
			2	演習	デザイン実務に必要な技術を習得する		
2	【遠近法/基礎パース1/1点透視図法】	1点透視図法の基本を理解する	1	演習	1点透視図法を用いて絵を描く	3	
			2	演習	デザイン実務に必要な技術を習得する		
3	【遠近法/基礎パース1/1点透視図法(応用)建物を描く】	1点透視図法の基本を理解する	1	演習	1点透視図法を用いて絵を描く	3	
			2	演習	デザイン実務に必要な技術を習得する		
4	【遠近法/基礎パース2/2点透視図法】	2点透視図法の基本を理解する	1	演習	2点透視図法を用いて絵を描く	3	
			2	演習	デザイン実務に必要な技術を習得する		
5	【遠近法/基礎パース2/2点透視図法(応用)建物を描く】	2点透視図法の基本を理解する	1	演習	2点透視図法を用いて絵を描く	3	
			2	演習	デザイン実務に必要な技術を習得する		
6	【自然物/雲・木・草などのレクチャー】	自然物の柔らかな線の習得	1	演習	自然物の柔らかな線の習得	3	
			2	演習	デザイン実務に必要な技術を習得する		
7	【自然物/雲・木・草などのレクチャー(実践・応用)木を描く】	自然物の柔らかな線の習得	1	演習	自然物の柔らかな線の習得	3	
			2	演習	デザイン実務に必要な技術を習得する		
8	【校内写生(習得した技術の応用)】	創作における観察とスケッチの大切さを理解する	1	演習	創作における観察とスケッチの大切さを理解する	3	
			2	演習	デザイン実務に必要な技術を習得する		
9	【校内写生(実践・応用)質感と陰影】	物の質感表現の大切さと光の陰影、特に影の表現を理解する	1	演習	物の質感表現の大切さと光の陰影、特に影の表現を理解する	3	
			2	演習	デザイン実務に必要な技術を習得する		
10	【校内写生(実践・応用)クリンナップ】	物の質感表現の大切さと光の陰影、特に影の表現を理解する	1	演習	物の質感表現の大切さと光の陰影、特に影の表現を理解する	3	
			2	演習	デザイン実務に必要な技術を習得する		
11	【美術ボードの模写】	参考ボードの模写を行うことで線の描き方を学習する	1	演習	参考ボードの模写を行うことで線の描き方を学習する	3	
			2	演習	デザイン実務に必要な技術を習得する		
12	【美術ボードの模写】	参考ボードの模写を行うことで線の描き方を学習する	1	演習	参考ボードの模写を行うことで線の描き方を学習する	3	
			2	演習	デザイン実務に必要な技術を習得する		
13	【背景の中にキャラクターを入れる】	背景のバースに合わせ、キャラクターにもバースをつけて背景の中に溶け込ませる方法を学ぶ	1	演習	背景のバースに合わせ、キャラクターにもバースをつけて背景の中に溶け込ませる方法を学ぶ	3	
			2	演習	デザイン実務に必要な技術を習得する		
14	【背景の中にキャラクターを入れる(キャラクターのバース)】	背景のバースに合わせ、キャラクターにもバースをつけて背景の中に溶け込ませる方法を学ぶ	1	演習	背景のバースに合わせ、キャラクターにもバースをつけて背景の中に溶け込ませる方法を学ぶ	3	
			2	演習	デザイン実務に必要な技術を習得する		
15	【背景の中にキャラクターを入れる(キャラクターのバース)】	背景のバースに合わせ、キャラクターにもバースをつけて背景の中に溶け込ませる方法を学ぶ	1	演習	背景のバースに合わせ、キャラクターにもバースをつけて背景の中に溶け込ませる方法を学ぶ	3	
			2	演習	デザイン実務に必要な技術を習得する		
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							