授業科目名	ドローイングⅡ	学年	2	学 科 コース	CGデザイン科 アニメ・イラストコース	年度	2026
担当教員名	増元　貴美子					実務経験	有
授業の方法	演習	科目区分	選択必修	学期	通年	単位数	4	時間数	60
実務 / 指導経験	印刷物、絵本、展示パネル用イラスト筆、法廷スケッチ、イベントにて似顔絵に携わる。						
授業の概要 :実務/指導経験を活かした教育内容	キャラクターに求められるテーマやその表現力を養い、基本の技法を自由に使いこなすスキルを 学びます。人物の描き方を中心に、顔・身体のバランス、ポーズ、表情のバリエーションを学び、アニメ・ゲーム分野を意識し、魅力的なキャラクター制作の基礎力を養います。						
授業の到達目標	1. 基本動作を描きこなすことができる。 2. 表現力を養うことができる。 3. イメージ通りの作画ができる。						
成績評価の方法	方法	定期試験:60% ・ 平常点:40%　　※前期と後期で評価し、その平均が通年評価					
	基準	優(100～90) ・ 良(89～70) ・ 可(69～40) ・ 不可(39～0)					
準備学習・事後学習等	・好きなキャラクターを観察し、顔・身体のバランスを模写すること。 ・ポーズ集などを参考にラフスケッチを数点描くこと。 ・授業で描いたキャラクターの「比率・違和感」を修正すること。 ・別ポーズ・別表情で同じキャラクターを描き、表現力を強化すること。						
テキスト	無						
参考書等	有	参考サンプル					
その他 :学生に対する要望、メッセージ等	全国には、絵、イラストの上手な人は山ほどいます。 いかに個性的なイラストが描けるか、自分の作風と技術を進化させてください。						

授業計画

	内容		
1	動きのあるイラストを描く		
	・走る		
	・スポーツ		
	サッカー　バスケット　水泳　バレーボール		
	テニス　バドミントン　ゴルフ　スキー		
	スケート　等		
～			
12	動きのあるイラストを描く		
13	1か月の最終週　その日のお題でイラストを描く		
	各自描きたいイラストを描く		
～			
30	動きのあるイラストを描く		
31	オリジナルイラストを描く		
～			
32	オリジナルイラストを描く		
33	創業制作　コンセプト　彩色仕上げ		
～			
60	創業制作　コンセプト　彩色仕上げ		