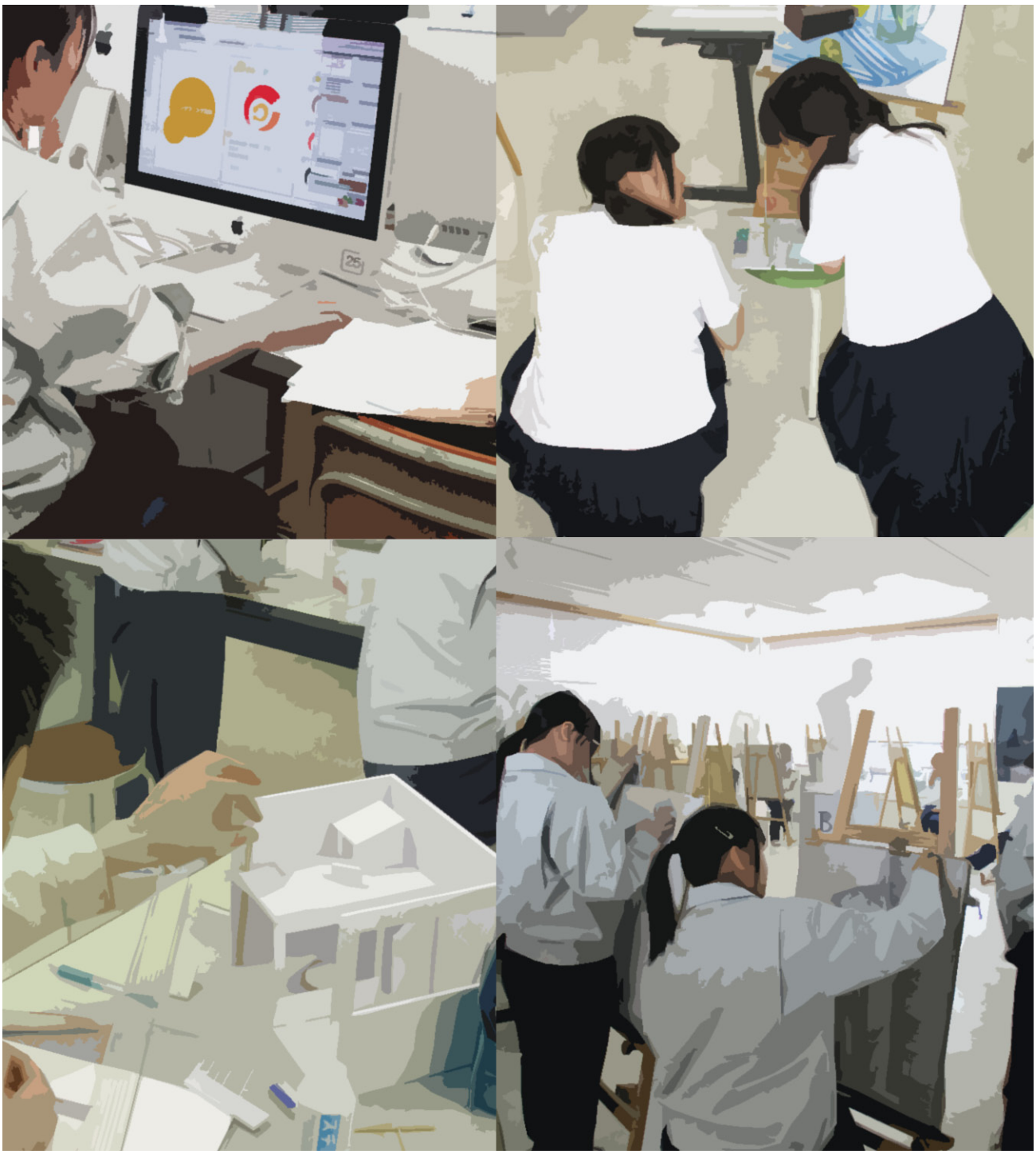


高岡工芸高校デザイン・絵画科

# 令和元年度　学びの体験オープンハイスクール

日　時／令和元年 7 月 25 日(木)・26 日(金)

会　場／富山県立高岡工芸高等学校　デザイン・絵画科実習棟

※この資料は、昨年（令和元年）度実施のものです。

## 日　程

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. | 受　　付 | 8：30～ 9：00 | 第１体育館 |
| 2. | 全　体　説　明 | 9：00～ 9：20 | |
| 3. | 移動・学科説明・質問コーナー | 9：20～10：40 | デザイン・絵画科実習棟 |
| 4 | 休憩 | 10：40～10：50 | |
| 5. | 体験学習（鉛筆デッサン） | 10：50～11：50 | |
| 6. | 講評会・まとめ | 11：50～12：20 | |
| 7. | アンケート調査、解散 | 12：20～12：30 | |

実習風景写真
デザイン・絵画科では、様々な実習を通して「ものづくり」を学びます。

## デザイン・絵画科とは

### 1. 学科の紹介

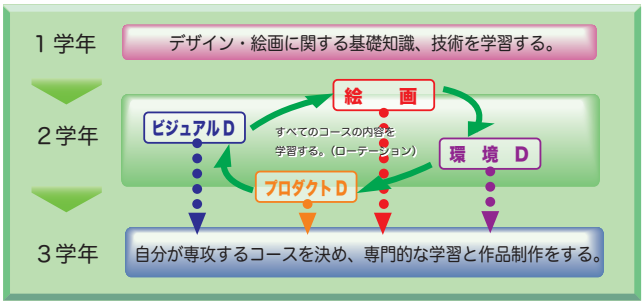
デザイン・絵画科の歴史は古く、明治 32 年に図案絵画科として設置され、明治 33 年工芸図案科、昭和 23 年に図案絵画科となり、昭和 38 年から現在のデザイン科の名称となり平成 22 年度よりデザイン・絵画科となりました。これまでの卒業生は 2,000 余名を数え、産業界やデザイン界、教育界や芸術の分野等、多くの先輩達が活躍しています。

### 2. 教育方針

・工業デザイン、ビジュアルデザイン、環境デザインと絵画を軸とする基礎的な技術と知識を修得し、産業界のニーズに応えられるデザイナー、クリエイターの育成につとめています。

・創造性豊かなアイデアを生かし、デザインのプロセスを経て、製品計画や販売計画の提案ができる能力を養います。

### 実技を伴う授業




…1 学年　実習（週 2 時間）
　　工業技術基礎／ものづくり学（週 3 時間）

・デッサン（静物、石膏像初級）
・レタリング（ひらがな、カタカナ、漢字、英字、数字、ロゴマーク）
・色彩構成（色の作り方や使い方、配色の方法）
・平面構成（彩色用具の使い方、テーマに従って構成する）
・絵画構成（自然物の精密描写）
・その他のデザイン（表現技法、エアブラシ、初歩の CG 等）
・ものづくり学 ( 他学科での実習を通して工業について様々な技術の基礎を体験する）

…2 学年　実習（週 5 時間）

・デッサン（静物、石膏像中級）
※ 4 つのコースを体験し、3 学年でのコース選択を考える。
・工業デザインの基礎（椅子のデザイン、レンダリング、製品の三面図、組立図）
・ビジュアルデザインの基礎　（リアルイラストレーション、ポスター、コンピュータ基本操作）
・環境デザインの基礎（着彩パース、模型基礎、レンダリング、平面図）
・絵画の基礎（絵画技法の基礎）
・その他のデザイン（ロゴタイプ、クラフトデザイン等）

…3 学年　実習（週 4 時間）　課題研究（週 3 時間）

・デッサン（静物、石膏像上級）
※ 4 コース制 ,1 つのコースを専攻する。
・工業デザインコース（家庭用品のデザイン、課題研究）
・ビジュアルデザインコース（パッケージデザイン、ポスター制作、課題研究）
・環境デザインコース（テーマに基づいた造形と空間構成、課題研究）
・絵画コース（テーマに基づいた作品制作、課題研究）
・その他のデザイン（CI 計画、Macintosh によるデザイン制作等）

### 専門教科

・工業技術基礎 ( デザインを中心に工業に必要な技術の基礎を学ぶ）
・ものづくり学（2 年）（環境に関する学習をする）
・情報技術基礎 ( ソフトウエア、ハードウエアなど情報技術についての基礎知識を身に付ける）
・製図（三面図や透視図などの描き方や製図のきまりについて学習する）
・デザイン技術（デザインをするために必要な技術、知識を学習する）
・デザイン材料（デザインに使用されるさまざまな材料の特性と役割について学習する）
・デザイン史（デザインの発生から造形の歴史を総合的に学習する）

## 生徒の実績

### 検定・資格について

全員受験
- トレース技能検定（3 級）
- 情報技術検定（3 級）
- 基礎製図検定

希望者
- トレース技能検定（2 級）
- レタリング技能検定（2・3 級）
- 色彩検定（1・2・3 級）
- 危険物取扱者試験
- 漢字能力検定（準 1 級〜2 級）
- 品質管理検定（3・4 級）ほか

### ジュニアマイスター顕彰制度

（社）全国工業高等学校長協会が主催する制度で、全国の工業高等学校で学ぶ生徒を支援する制度。シルバー表彰とゴールド表彰の 2 種類があり、本校デザイン・絵画科では取得をめざし、自主的に資格取得や公募展での入賞・入選に挑戦する生徒が多い。

過去取得歴（H18 〜 H30）

ゴールド　45 点以上…6 名
シルバー　30 点以上…2 3名
ブロンズ　20 点以上　6 名（申請中）

### 公募展入賞・入選歴

- 平成 17 年度　第 14 回全国高等学校漫画選手権大会（まんが甲子園）　最優秀賞
- 全国高校生ポスターコンクール　最優秀賞（H25）・奨励賞ほか入選多数
- 平成 18 年度　全国高等学校総合文化祭優秀校東京公演ポスター　優秀賞・学校賞
- 富山県立高岡高等支援学校校章デザイン　最優秀賞（採用）、優秀賞
- 平成 24 〜 31（元）年度高岡万葉マラソンポスター、T シャツ・記念タオルデザイン　採用
- 平成 23・27・28 年度おおしま絵本コンクール　文部科学大臣賞、金賞ほか入選多数
- 平成 23・24・25・26・27・28・29・30 年度　薬物乱用防止啓発ポスターコンクール　最優秀賞、優秀賞
- 平成 22 〜 31（元）年度愛鳥に関するポスター　富山県知事賞・富山県教育長賞ほか
- 平成 22・23 〜 26・28 〜 31（元）年度　さわやか運動ポスターコンクール　ポスター部門最優秀賞、優秀賞
- 第 36 回全国高等学校総合文化祭富山大会　富山県代表
- 富山県デザイン展　学生の部　学生大賞 (H25)・優秀賞ほか入選多数
- 平成 22 年度　富山県交通安全シンボルマスコット募集　最優秀賞　採用（とやまるくん）・優秀賞
- 平成 25 〜 29 年度　全国きものデザインコンクール　金賞・銀賞・銅賞・入選
- 平成 25 年度　戸出七夕祭りキャラクター募集　最優秀賞　採用（たなっちょ）
- 平成 27・28 年度献血に関するポスター募集　優秀賞
- 平成 28 年度全国高校生ものづくり大会ポスターデザイン募集　優秀賞
- 平成 29 年度　第 17 回全国高校ファッションデザイン選手権大会　全国大会出場
- 第 8 回ファッションデザインコンクール　全国大会出場
- 平成 30 年度全国高等学校総合文化祭優秀校東京公演ポスター募集　優秀賞・優良賞

**ほか、受賞多数**

### 進路状況

… おもな進学先（含合格校）

- 富山大学
- 金沢美術工芸大学
- 長岡造形大学
- 武蔵野美術大学
- 多摩美術大学
- 女子美術大学
- 大阪芸術大学
- 嵯峨美術大学
- 金沢学院大学
- 京都精華大学
- 京都造形芸術大学
- 成安造形大学
- 金城短期大学
- 青山女子短期大学
- 秋田公立美術工芸短期大学部
- 女子美術大学短期大学部
- 富山クリエイティブ専門学校
- 大原簿記公務員医療専門学校

ほか

… 就　職

- アキデザイン
- 朝日印刷（株）
- （株）ウィン・ディー
- （株）オプテス
- （株）桑山
- 三協立山アルミ（株）
- CMIC
- ショウワノート ( 株 )
- （株）TAN-EI-SYA
- 国家公務員（法務）

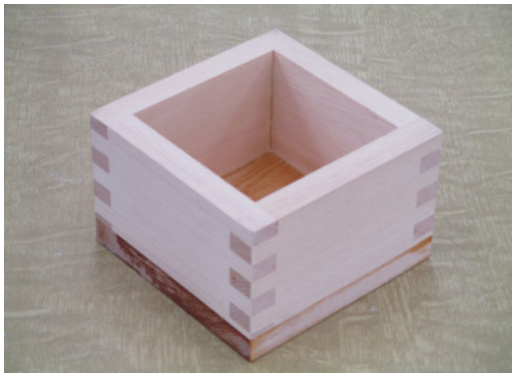
ほか

学びの体験オープンハイスクール課題

# 静物の鉛筆デッサン　テーマ「見る＝知る」

**◆モチーフ（１合ます１個）を、八つ切り画用紙表側に鉛筆でデッサンしよう。**
**ポイント**
**☆大きさは、本物よりも 1.2 ～ 1.5 倍程度に。画用紙の中央あたりに、のびのびと描こう。**
**☆モチーフは、自分の場所から「３つの面」が見えるように置きましょう。**
**☆画用紙は、縦・横自由に使用してください。**

モチーフ実写

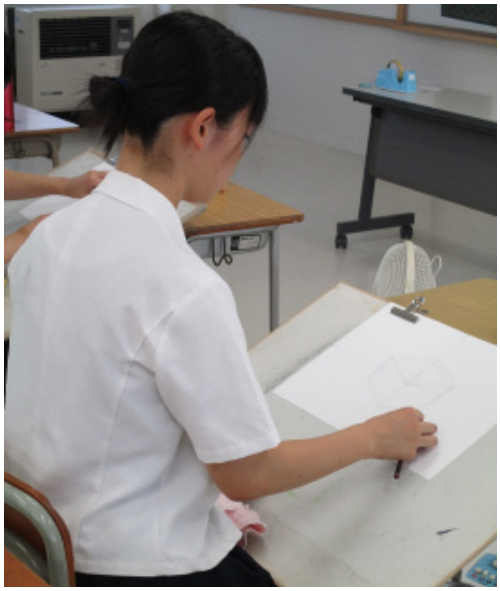


モチーフとは？
描く対象のことです。

今回は木製の
１合ますを
描きます。

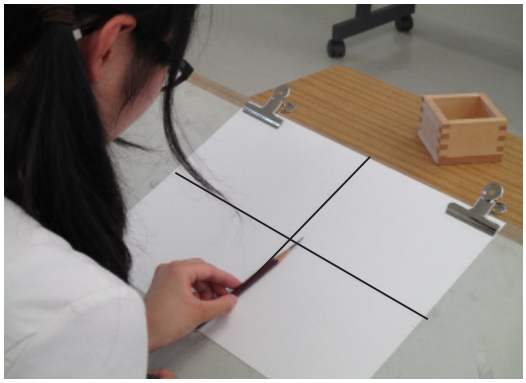
## 1. 描く姿勢

画面に近寄りすぎないよう、背筋は伸ばそう。



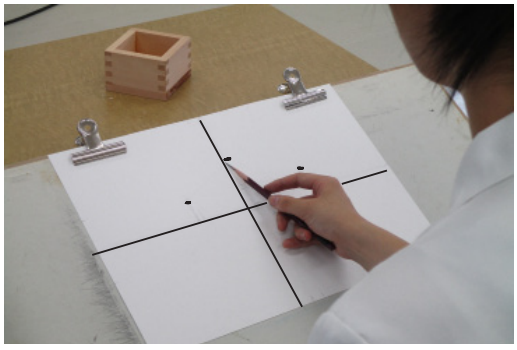
## 2. 形　態… I

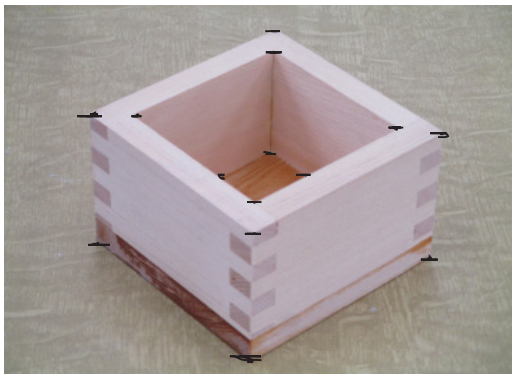
画用紙に中心線を描こう。



写真は、わかりやすくするために実際よりも
線を濃くしてあります。線は最終的に消すので、
薄く書いてください。

## 3. 構　図　おおまかに「あたり」をつけよう。

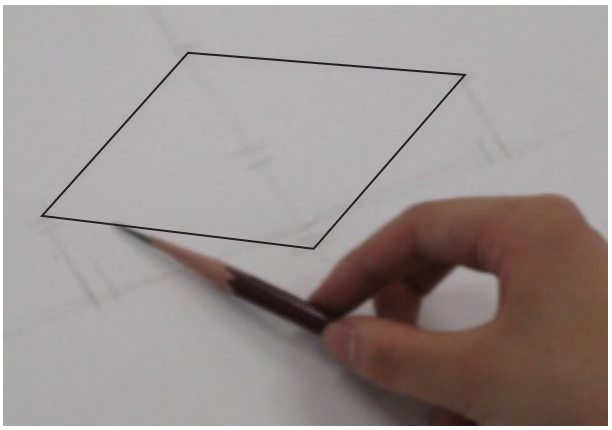




モチーフをよく見て、『あたり」をとる＝形のポイントになるところ（ますの角など）に印をつける。
形は常に確認することで、狂いがなくなってくる。
「あたり」も濃くしないよう注意しよう。

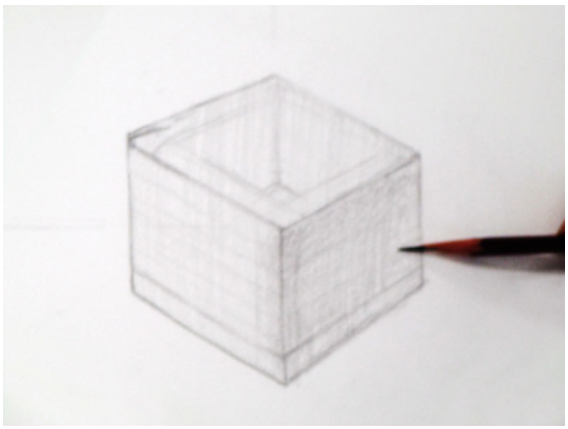
4．形　態…Ⅱ

あたり（ポイント）をつなげよう。りんかく線を濃く描かないように注意しよう。



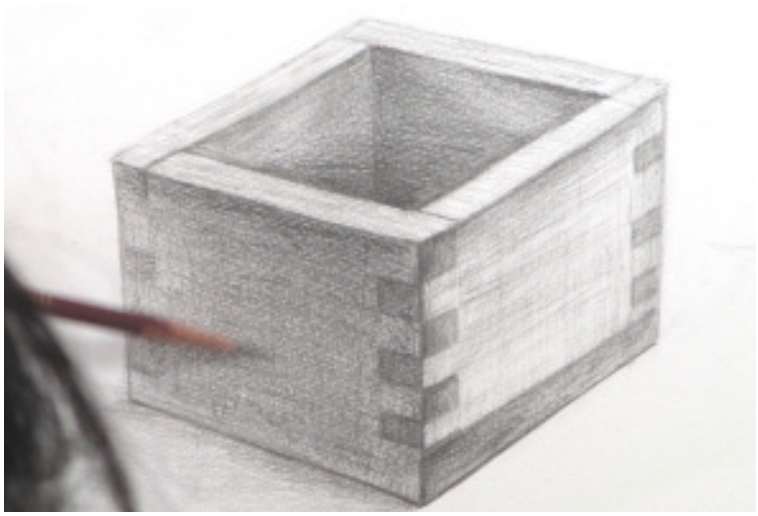
5．調　子…Ⅰ

明るいところと暗いところ分けて描こう。
明暗をつけると立体感がでてくるよ。
最初は明・暗の２段階から。



7．調　子…Ⅱ

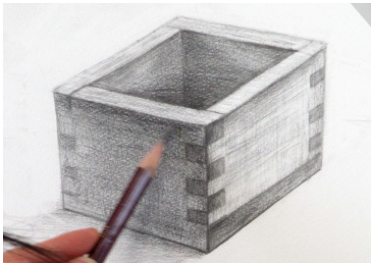
さらに明暗の段階を作ろう。

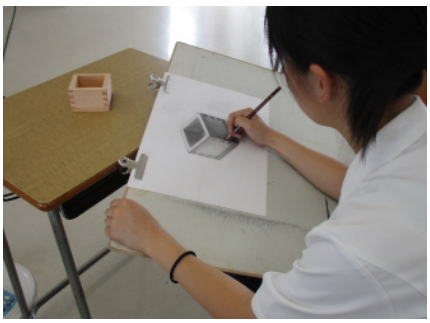


細部を、しっかりと描き込んでいこう。

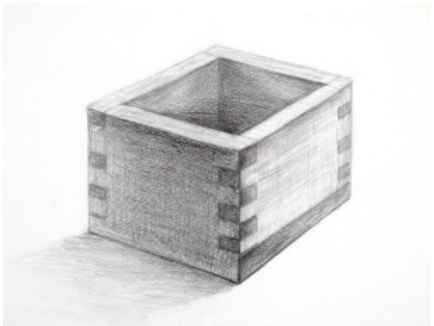
8．材質感・空間感

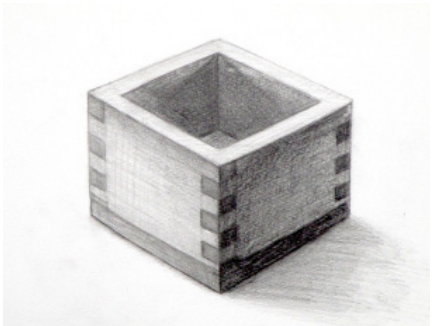
質感を描き分けよう。ますは木製です。
木の材質感がでてるかな？





8．完成間近





光は、どの方向からきているかな。よく観察して、影をつけてみよう。

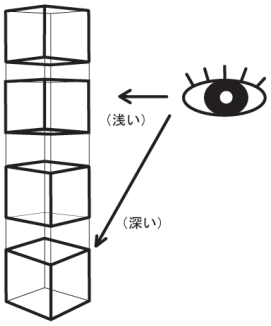
デッサンで大切なこと
見る＝知る。
知らないものは描けないから、まずはモチーフをじっくりと観察しよう！

# デッサンのポイント１

## 直方体

●見え方のポイント

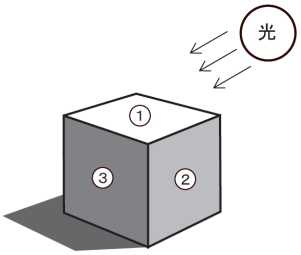
・目の高さによって見え方がちがうよ。




●調子のポイント

・光はどの方向から来ているかな？

・大きく３段階の明暗がみえるね。

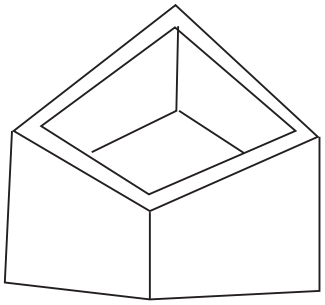


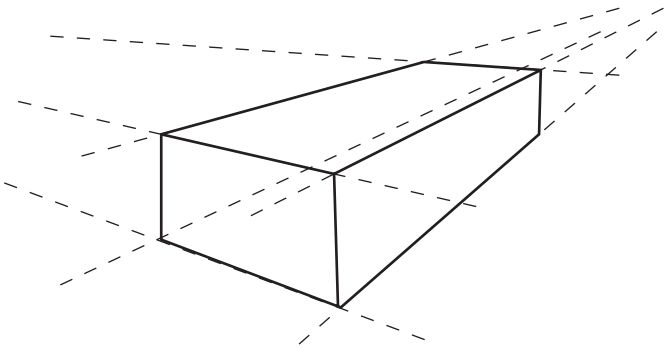

●姿勢が変わると、見え方が変わる

・姿勢良く、目の高さを変えずに描こう！

## 遠近感

なんだか形がおかしいね。どこがおかしいか、
右図と比べてみよう。

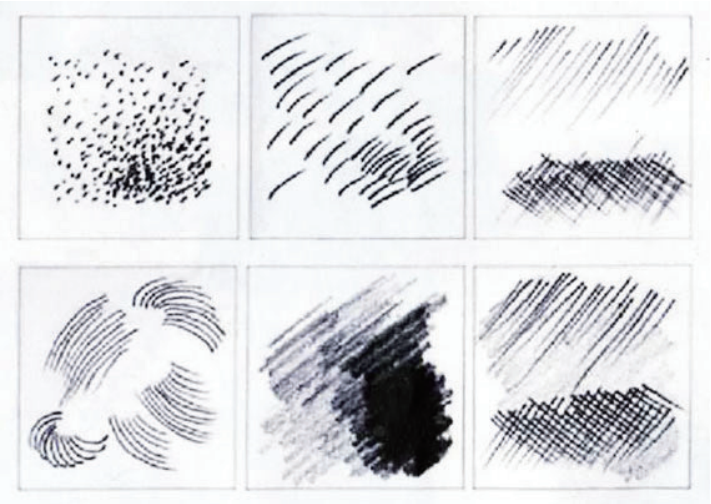


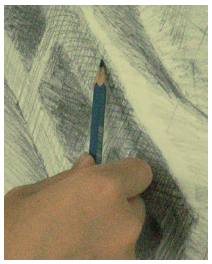


遠くのモノは小さく、近くのモノは大きく見えるはず。

## タッチ

●鉛筆のタッチの違いで、モチーフ（対象物）の質感や
固有色、明暗を描き分けよう。
鉛筆の使い方でデッサンは変わるよ。





## 材質感（質感）

かたい⇔やわらかい
ザラザラ⇔つるつる
あたたかい⇔つめたい
おもい⇔かるい
など

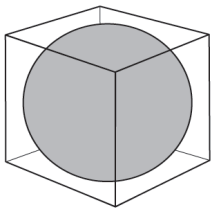
ガラス？
金属？
木？
紙？

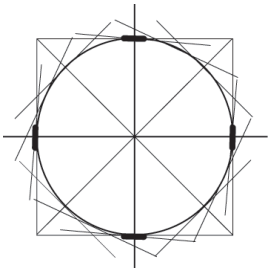
# デッサンのポイント２

## 参考．球体

●描き方のポイント

・立方体の中に球体があるイメージ。



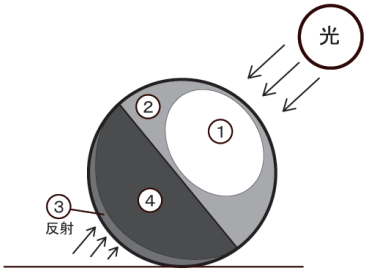


●調子のポイント

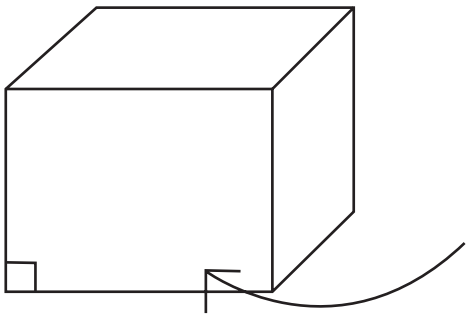
・光はどの方向から来ているのかな？

・大きく４段階の明暗が見えるね。

・床から反射している光③も大切。




## 参考．数学の図形問題はデッサン的には、まちがい!?



この面

図形の問題でよく見る直方体ですが、
実際は、こんなふうに見えるのかな？
ヒント＝直角９０°

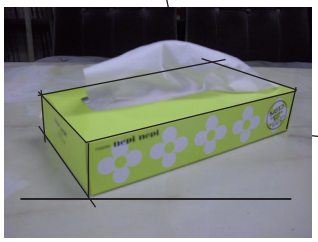
この図だと、正面の面が「長方形」に
なっています。

実際には、ここが長方形に見える（４つの角が直角）
ときは、直方体の３つの面は見えません。

本当に見えないの？

正面が長方形だと２面しか見えない。（正面と上面）

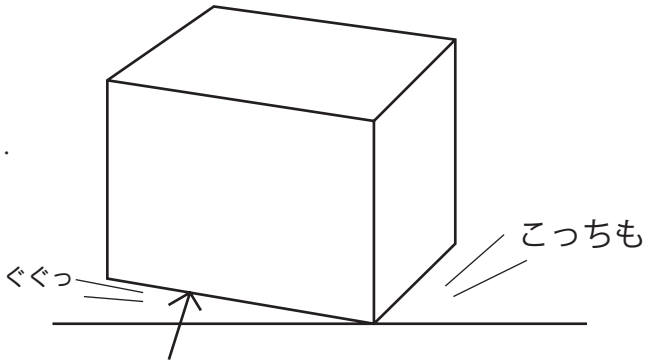
ティッシュボックスで確認



デッサンは、２次元の世界に３次元を
表すんだよ。上手くなるには練習あるのみ！

デッサンとしては、まちがっているのですが、
図形問題や製図のときには、わかりやすいので
上の図のように描くのですね。この描き方を
「斜投影図法」といいます。

正しくは…



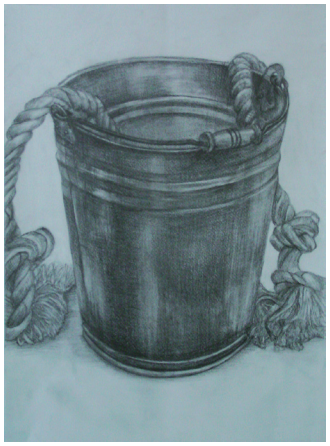

３面すべてが見えるときは、この辺が斜めに見えるはず。角も直角にはなりません。

## 生徒作品ギャラリー

▲鉛筆デッサン「石膏像」

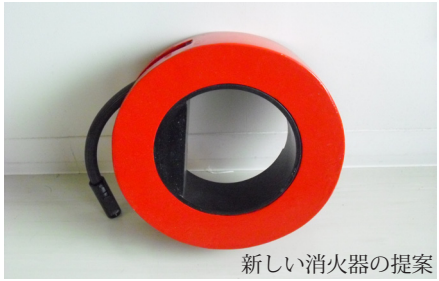
木材を加工し、模型を制作▲

鉛筆デッサン
「バケツとロープ」▶



◀油彩

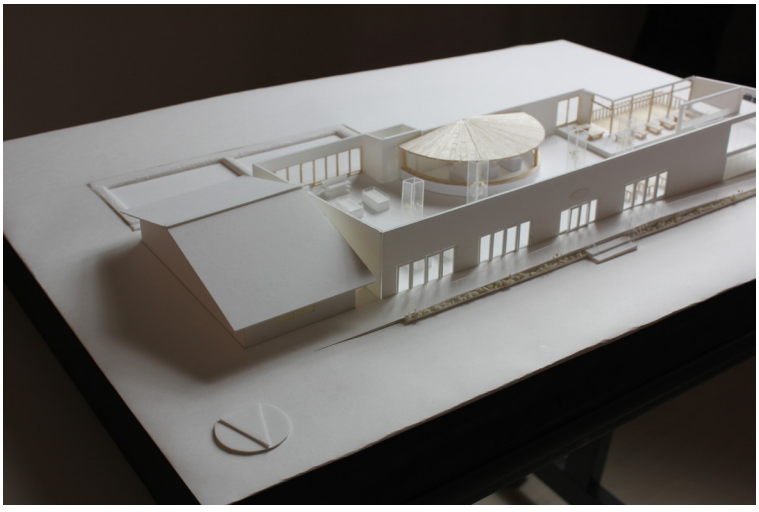
自分のデザインが製品に！　▲



新しい消火器の提案

授業で制作した作品は、公募展へ出しています！

環境デザインコースで制作する建築模型▼



水彩画▲

**memo**（記録、感想、クラスのみんなに伝えたいこと…など）

質問事項など

中学校　　氏名