

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制 アニメーションコース											
美術4 作画背景											
対象	3年次	開講期	後期	区分	必	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	築地史郎			実務 経験	有	職種	画家				
授業概要											
デッサンやクロッキーなどを通じて、観察力や描画力を高めます。											
到達目標											
人物クロッキーでは、3分程度で人物を描く為に、意識して集中力を高める事ができ、画面に2、3人程描き加えた時の配置をも考えられるようになる。静物画等では、鉛筆以外の材料も使い立体感を出す為に面や線の使い方を会得できる。											
授業方法											
モデルやモチーフを用い対象物のより深い観察の方法を学び、鉛筆や木炭を用いた実習では立体物の平面への落とし込み方を学びます。											
成績評価方法											
課題提出と、授業参加への積極性と自発性を重視する。											
履修上の注意											
クロッキー帳とスケッチブックを指示により用意すること。室外での写生は天候にも左右されるためシラバスの順不同がある。											
教科書教材											
必要に応じて説明プリント（参考資料）を各課題時に配布します。											
回数	授業計画										
第1回	指定背景の人物クロッキー										
第2回	人物クロッキーと着彩デッサン(1)										
第3回	人物クロッキーと着彩デッサン(2)										

美術4 作画背景

第4回	人物クロッキーと着彩デッサン(3)
第5回	人物クロッキーと着彩デッサン(4)
第6回	人物と小動物
第7回	写真から描く(1)
第8回	写真から描く(2)
第9回	写真から描く(3)
第10回	写真から描く採点
第11回	人物クロッキー総合
第12回	木炭石膏デッサン(1)
第13回	木炭石膏デッサン(2)
第14回	木炭石膏デッサン(3)
第15回	学年のまとめ

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制 アニメーションコース											
美術4 仕上撮影											
対象	3年次	開講期	後期	区分	必	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	寒川歩			実務 経験	有	職種	演出・作画監督				
授業概要											
背景原図等実際に使われる素材の知識、実務に必要な観察力や描画力を高めます。											
到達目標											
線の種類を使い分ける事ができ、イメージしたものを、ラフで素早く描ける。又、面による空間表現が、色彩をも加味して描ける。自己作品としてアピールできる。就職活動にも活用できる作品を完成させることができる。											
授業方法											
修了制作の実制作において作画・背景・仕上撮影・制作管理を中心とした専門分野別に分かれて各グループもしくは個人別に指導する。											
成績評価方法											
授業時間内に行われる課題制作、内容について評価する他、積極的な授業参加度、授業態度によって評価する											
履修上の注意											
制作の打合せ等で声を発する場合は周囲の学生への配慮を忘れないこと。長時間の打合せは教員に申請・許可を得ること。											
教科書教材											
資料を配布し、参考書・参考資料等は、授業中に指示する											
回数	授業計画										
第1回	オリエンテーション工程確認										
第2回	作画打ち合わせの確認すべき点を学ぶ										
第3回	絵コンテで読み取るべき情報の取得法を学ぶ										

2020年度 日本工学院八王子専門学校

マンガ・アニメーション科四年制 アニメーションコース

美術4 仕上撮影

第4回	絵コンテから尺の読み取り方を学ぶ
第5回	絵コンテから構図の取り方を学ぶ
第6回	修了制作中間チェック(1)作画スケジュール
第7回	ラフレイアウトを絵コンテから起こせる
第8回	レイアウトから原画を起こせる
第9回	原画を起こせる
第10回	中間公表
第11回	修了制作中間チェック(2)ラッシュチェック
第12回	修了制作のリテイクができる
第13回	修了制作のリテイクができる
第14回	修了制作のリテイクができる
第15回	総評・まとめ

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制 キャラクターデザインコース											
美術4											
対象	3年次	開講期	後期	区分	必	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	山内唯志田中良太			実務 経験	有	職種	デッサン指導員				
授業概要											
<p>前期で学んだ様々な要素を発展させた授業展開を行う。後半は想定課題、応用的課題で総合的な描写力の底上げをする。基本的に2～4週で1課題というペースで授業を進める。※カリキュラムは、都合により変更されることがあります。</p>											
到達目標											
<p>紙という二次元に、鉛筆によって三次元空間を表現するための様々な技術を身に付け、今まで学んできた技術をさらに向上させることがねらいである。プロの目に留まるようなポートフォリオに入れられる作品レベルを制作できる。</p>											
授業方法											
<p>鉛筆その他描画面材で、設置されたモチーフ、風景、人物などを画用紙に描写する。応用編として、モチーフのない想定課題も実施する。</p>											
成績評価方法											
<p>作品提出率（全体の70%以下は不合格判定）、時限出席率75%以下は課題を提出していても不合格となります。</p>											
履修上の注意											
<p>忘れ物をしない事。課題提出締め切り日は守る事。大切なことは一番最初に話すので、理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。作画は量なので、とにかく多く描けるように努力すること。</p>											
教科書教材											
<p>入学時に購入したデッサン参考書など。個人で参照する資料として活用してください。</p>											
回数	授業計画										
第1回	クロッキー										
第2回	クロッキー										
第3回	風景デッサン②										

美術4

第4回	風景デッサン②
第5回	静物デッサン③（想定要素を含む）
第6回	静物デッサン③（想定要素を含む）
第7回	静物デッサン③（想定要素を含む）
第8回	想定デッサン②
第9回	想定デッサン②
第10回	想定デッサン②
第11回	想定デッサン②
第12回	大型静物デッサン
第13回	大型静物デッサン
第14回	大型静物デッサン
第15回	大型静物デッサン

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制 マンガコース											
美術4											
対象	3年次	開講期	後期	区分	必	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	加藤礼次朗			実務 経験	有	職種	漫画家				
授業概要											
デッサンやクロッキーなどを通じて、観察力や描画力を高めます。また美術解剖学も学びます。											
到達目標											
作画資料をよく見て描く観察力、実物写真を作画技術を駆使して漫画絵に落とし込む応用力、最後まで我慢して描きあげる根気を養う。											
授業方法											
講義内容を元にした課題制作を主とする。											
成績評価方法											
定期課題、試験の提出率、点数で評価。遅刻、欠席、早退は減点とする。											
履修上の注意											
授業時数の4分の3以上出席すること。											
教科書教材											
参考書・参考資料等は授業中に指示する											
回数	授業計画										
第1回	擬人化漫画4コマ(2)(ネタ出し1)再びアイデアを練り、講師と相談しながら思考を整理する。										
第2回	人物スケッチ、クロッキーバランス良く動きが感じられるように描く										
第3回	擬人化漫画4コマ(2)(ネタ出し2)講師の指示に従って修正点があれば修正。アイデアを追加するなどの対応力をつける。										

美術4

第4回	ヌードデッサン(女性)人体のプロポーションを理解し、不自然さがないように描写する
第5回	擬人化漫画4コマ(2)(作画1)作業効率を考えながら下書きをする。
第6回	ヌードデッサン(男性)人体のプロポーションを理解し、不自然さがないように描写する
第7回	擬人化漫画4コマ(2)(作画2)作業効率を考えながら下書きをする。下書きを終わらせる。
第8回	ペン画(人物を描く)(1)ペン画の特性を活かした描き方を理解する
第9回	擬人化漫画4コマ(2)(ペン入れ1)作業効率を考えながらペン入れをする。
第10回	ペン画(人物を描く)(2)ペンでの明度の階調や質感の出し方を理解する
第11回	擬人化漫画4コマ(2)(ペン入れ2)作業効率を考えながらペン入れをする。ペン入れを終わらせる。
第12回	ペン画(人物を描く)(3)描き過ぎないように注意し作品のクオリティを上げる
第13回	擬人化漫画4コマ(2)(仕上げ)デジタルによる仕上げ等。課題を提出。締め切りを守る。
第14回	表現について(制作上のポイント)作品のテーマに合った表現の仕方を理解する
第15回	総評、講評会