

日本工学院八王子専門学校	開講年度	2019年度（平成31年度）	科目名	美術1	
科目基礎情報					
開設学科	マンガ・アニメーション科四年制	コース名	アニメーションコース	開設期	前期
対象年次	2年次	科目区分	必修	時間数	90時間
単位数	3単位	授業形態	実習		
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/クロッキー帳 3～4Bの鉛筆				
担当教員情報					
担当教員	築地 史郎・杵浦 正一郎		実務経験の有無・職種	有・画家/背景美術	
学習目的					
主として人物をモチーフに描画のための様々な見方や描き方を知り実践できるようになる。また、人物のクロッキーや パースを応用した様々な室内空間や自然風景画を描ける様に成る事を通じて学生に備わった潜在的な描く力を引き出し、積極的に描画に取り組む姿勢を持つようになることが狙いである。					
到達目標					
描画の本質とポイントを見極めそれらをつなぐ線を描くことができ、人物の顔や手足が素早く描けるようになる。合わせて、ネガティブスペースの把握や計測の技術を学び人物の全身が短い時間で描けるようになり、また鉛筆を使いパースを基に色々な風景を描きレイアウト作画、美術設定の作成ができるようになることを目標にしている。					
教育方法等					
授業概要	各課題は講師のデモンストレーションを見ながら実践する。実技面での個別指導は毎回あるものとする。人物クロッキーは画力向上のため毎回行い、初期は静止したモデルを5分程度で描くが、学生の習熟度に従いムービングや短時間クロッキーを取り入れるものとする。				
注意点	学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視する。キャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	40%	課題の出来と提出を総合的に評価する		
	小テスト	0%	授業内容の理解度を確認するために実施する		
	レポート	0%	授業内容の理解度を確認するために実施する		
	成果発表 (口頭・実技)	40%	授業時間内の実技内容について評価する		
	平常点	20%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	様々な描画方法、顔の正面		point to pointの線が使え、顔の正面と斜め、横が描ける		
2回	描くための見方、手足の描き方		手や足の見方と構造を理解し、描けるようになる		
3回	顔を含む全身を描く		ネガティブスペースが把握でき、顔を含む全身が5分で描けるようになる		
4回	頭身と計測の仕方		計測して寝ポーズが掛け、パースペクティブについてE・LとV・Pを理解する		
5回	人物の影のつけ方		髪の毛の描き方と顔や手足の影について理解し描けるようになる		
6回	メガネや靴、衣装の描き方(1)		人物が描けると同時に身に着けているものが描けるようになる		
7回	メガネや靴、衣装の描き方(2)		コスチュームに着目して布地ごとの特徴を理解し描けるようになる		
8回	質感の表現(光沢・鉄・ガラス)		トーンの意味と使い方を理解し人物の部位をモチーフにして表現できるようになる		
9回	ムービングと人物デッサン(1)		クロッキーはムービングになれば、人物デッサンは「クラスメートを描く」の構図完了		
10回	ムービングと人物デッサン(2)		ムービングで全身が描ける。人物デッサンは「クラスメートを描く」のトータルポジション		
11回	ムービングと人物デッサン(3)		ムービングで顔まで描ける。人物デッサンは「クラスメートを描く」の仕上げ		
12回	人物クロッキーとデッサン総合(1)		指定されたポーズが描ける		
13回	人物クロッキーとデッサン総合(2)		指定された条件の中で人物が描ける		
14回	ポートフォリオについて		ポートフォリオに入れるクロッキーの描き方がわかり作品として描けるようになる		
15回	前期の学習のまとめ		苦手な部分を分析把握し集中練習ができるようになる		

授業計画（１６回～３０回）		
回	授業内容	各回の到達目標
１６回	背景美術とは	前期授業内容の説明、及びアニメの背景美術について理解する
１７回	遠近法(1)	廊下等を鉛筆にて描きパースの1点透視図法について理解する
１８回	遠近法(2)	自分の席より見た目線にて教室を描きパースの1点透視図法を使えるようになる
１９回	遠近法(3)	ビル群に並木等々を入れて描きパースの2点透視図法を理解する
２０回	遠近法(4)	Y路地パース、坂道パース説明と実習をしパースの3点透視図法について理解する
２１回	スケッチ自然物	樺の木を中心に校庭中庭のスケッチをし自然物と建物の違いを理解する
２２回	クリンナップ(1)	透視図法に合わせてスケッチをクリンナップ（ミリペンを使用）SAKURA、PIGMAペン等
２３回	クリンナップ(2)	前回の続きを仕上げしクリンナップについて理解する
２４回	室内パース(1)	教室内をカメラが斜めの角度より見た位置でパースを作成できるようになる
２５回	室内パース(2)	作成した教室の設定にキャラクターを描くコツを理解する
２６回	レイアウト	アオリのレイアウト作画を描けるようになる
２７回	デザイン	用意した俯瞰美術設定より一点選んで各自寄りサイズの美術デザインを作成することができる
２８回	背景とキャラクター	背景にキャラクターを入れることができるようになる
２９回	背景制作実践	構図、パースを意識しながら裏山のスケッチし杉や檜木を中心に葉の形、枝の出る角度等を研究する
３０回	前期まとめ	前期課題の振り返りと自己分析をし次の課題を見つける

日本工学院八王子専門学校		開講年度	2019年度（平成31年度）		科目名	美術1	
科目基礎情報							
開設学科	マンガ・アニメーション科四年制		コース名	キャラクターデザインコース		開設期	前期
対象年次	2年次		科目区分	必修		時間数	90時間
単位数	3単位		授業形態	実習・実技			
教科書/教材	画材:鉛筆一式（5H～6B）、練りゴム、カッター、デスケール、B3画用紙、ガーゼ、クロッキー帳、紙ヤスリなど						
担当教員情報							
担当教員	山内 唯志、田中 良太			実務経験の有無・職種	有・デッサン指導員		
学習目的							
人体作画の基礎を学びながら、作画制作をする上での演出力を培い、自分でオリジナルの作画制作ができるようになること、また、Adobe Illustratorの技術を習得しながら、基礎的なデザイン概論、DTP基礎技術を学び、実際にオリジナルのグラフィックデザインの制作を行うこと、視覚伝達デザインの理解、SP(セールスプロモーション)の基礎的な概念と、コンセプトを踏まえた上での2Dグラフィックデザイン企画制作を行い、グループでのプレゼンテーションテクニックを学ぶ。							
到達目標							
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つけ、しっかりものを見る力を培い、表現できるようになることが目標である。							
教育方法等							
授業概要	鉛筆デッサンの基礎の確認と応用力を高める。まずは鉛筆の使い方から陰影の法則、基本的な形態のデッサンを反復し、しっかりと基本を身につける。後半は応用的課題で身につけた基礎を確認する。基本的に2週で1課題というペースで授業を進める。						
注意点	授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。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。授業時数の4分の3以上出席しない者は不合格とする。また、課題は都合により変更することがあるので、その場合は講師の指示に従うこと。						
評価方法	種別	割合	備 考				
	試験・課題	60%	課題を総合的に評価する				
	小テスト	0%					
	レポート	0%					
	成果発表表 (口頭・実技)	30%	授業時間内に行われる課題内容について評価する				
	平常点	10%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する				
授業計画（1回～15回）							
回	授業内容			各回の到達目標			
1回	ガイダンス			鉛筆という画材の特徴と使い方を説明したのち、簡単な形体を実際に描き、鉛筆の性質を知る。			
2回	静物デッサン(1)			セットされた基礎的な形体を描くことで、陰影の法則の概要を学ぶ。			
3回	静物デッサン(2)			基礎的な形体、かつ質感を持つモチーフを描くことで、鉛筆の表現の幅を広げる。			
4回	静物デッサン(2)			基礎的な形体、かつ質感を持つモチーフを描くことで、鉛筆の表現の幅を広げる。			
5回	静物デッサン(3)			静物デッサン(1)の経験を元に、さらに発展的なモチーフの描写をし、空間、形体の理解を深める。			
6回	静物デッサン(3)			静物デッサン(1)の経験を元に、さらに発展的なモチーフの描写をし、空間、形体の理解を深める。			
7回	細密デッサン			モチーフをじっくりと時間をかけて観察・描写することにより、「観ること」の本質を理解する。			
8回	細密デッサン			モチーフをじっくりと時間をかけて観察・描写することにより、「観ること」の本質を理解する。			
9回	人物デッサン			人物モデルを描くことにより、人体の骨格、筋肉などの基本的な構造を理解する。			
10回	人物デッサン			人物モデルを描くことにより、人体の骨格、筋肉などの基本的な構造を理解する。			
11回	自画像			自分の頭部を観察することにより、頭部の形体、骨格、筋肉、表情の仕組みを理解する。			
12回	自画像			自分の頭部を観察することにより、頭部の形体、骨格、筋肉、表情の仕組みを理解する。			
13回	想定デッサン			今まで培ってきた経験を応用し、モチーフを見ないで画面内に基本的な空間を構築する。			
14回	風景デッサン			風景を描くことで、大きな空間に於けるパースペクティブの表現方法を理解する。			
15回	風景デッサン			風景を描くことで、大きな空間に於けるパースペクティブの表現方法を理解する。			

日本工学院八王子専門学校	開講年度	2019年度（平成31年度）	科目名	美術 1	
科目基礎情報					
開設学科	マンガ・アニメーション科四年制	コース名	マンガコース	開設期	前期
対象年次	2年次	科目区分	必修	時間数	90時間
単位数	3単位	授業形態	実習		
教科書/教材	参考書・参考資料等は、授業中に指示する。				
担当教員情報					
担当教員	加藤 正		実務経験の有無・職種	有・画家	
学習目的					
デッサンの基礎をマスターすることにより、自分のイメージをより明確に表現できるようになることが学習の目的である。デッサンは、見て考え手を動かす単純作業だが、次第に集中力と観察力、それに忍耐力も培われる。それらがこれからの創作や制作活動に活かされる。					
到達目標					
デッサンの基本的要素（構図、明暗の階調、質感、量感、遠近感など）を理解する。自分の感性を素直に表現できる描写力を身につけ、今後の制作に活かせるようにする。遠近法の理解を深める。自分の絵を客観的に見られるようにするとともに、ものを見る力、観察眼を養う。人体のプロポーシオンを理解する。					
教育方法等					
授業概要	前期は鉛筆でのデッサン実技が授業の主体になります。これまでデッサンの経験がある人ない人さまざまであるため、描き易いモチーフから授業を進めていく。一つの課題が終わるごとに課題作品を並べて講評を行う。他の人の作品と比べることにより、自分の絵のくせや個性に気づくことが出来る。毎回、人物クロッキーを5分×2 回行う。				
注意点	授業の初めに実技のポイントなどを説明するので遅刻をしないこと。10分以上遅刻は欠席となりますので注意する。クロッキー帳、鉛筆、練り消しゴムは毎回持参する。課題作品はできるだけ授業時間内で仕上げるようにする。授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	50%	定期課題の提出率、完成度で評価		
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表表 （口頭・実技）	0%			
	平常点	50%	遅刻、欠席、早退により減点		
授業計画（1 回～1 5 回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1 回	ガイダンス、クロッキー		デッサンをする上での道具や用具の使い方について理解する		
2 回	人体骨格の模写		人体の構造の理解を深める		
3 回	幾何形体(多面体)を描く		基本的なデッサンのプロセスを理解する		
4 回	校内写生(雨天順延)		構図に注意し、遠近感を出すことに考慮する		
5 回	幾何形体(球、円柱、円錐)を描く		明度の違いは、光源との距離と光源に対する面の傾きによって決まる事を理解する		
6 回	手を描く		形態の把握と質感の違いを理解し、表現に結びつける		
7 回	足の石膏デッサン(1)		形態の把握と構図について理解する		
8 回	足の石膏デッサン(2)		空間の認知と存在感を意識する		
9 回	人物スケッチ、クロッキー		基本的な石膏像デッサンのプロセスを理解する		
1 0 回	ヌードデッサン(女性)		人体のプロポーシオンを理解する		
1 1 回	ヌードデッサン(男性)		人体のプロポーシオンを理解する		
1 2 回	石膏像デッサン(1)		基本的な石膏像デッサンの描き方のプロセスを理解する		
1 3 回	石膏像デッサン(2)		質感、量感、明度などに注意し、存在感のある作品に仕上げる		

1 4 回	ピンを描く	透明感のある物の描き方を習得する
1 5 回	遠近法、透視図法について	遠近法、透視図法を理解する