

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2	
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	後期
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/スケッチブック 筆 ポスターカラー				
担当教員情報					
担当教員	築地 史郎・枚浦 正一郎		実務経験の有無・職種	有・画家/背景美術	
学習目的					
主として人物や静物をモチーフとして立体的に表現するための見方や方法を会得し実践できる。人物クロッキーでは様々な角度から描くことができ、骨格や筋肉も表現できるようになり表現者としての基礎力の強化をする。アニメーション制作における背景美術の役割を理解する。					
到達目標					
画面の目的に合った構図が取れ、絵を描くための垂直と水平線がツールとして使えるようになる。パースのE・LとV・Pが活用でき遠近の表現に役立てるようにする。人物の骨格の構造や筋肉の付き方を理解し表現に生かせるようになる。また、描画時の集中力の管理や作品完成までの計画性を持って作業できるようになる。シナリオ、絵コンテに基づいたアニメ背景及び美術ボードを作画出来るようになる。					
教育方法等					
授業概要	授業の前半は人物クロッキーを繰り返し自分の描画スタイルを確立するための時間とする。中盤は時間をかけて制作する中規模の制作課題に取り掛かり、絵画の本質に迫ってゆく。精神面の育成も含め制作者としての成長を促す。 絵具と筆を使い前期に学習した基礎をもとに実践的な背景画を作成する。				
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	人物クロッキー・静物デッサン(1)	人物クロッキーはネガティブスペースから見て全身を描く静物はモチーフと構図の設定を理解する			
2回	人物クロッキー・静物デッサン(2)	人物は足の構造と描き方を理解し静物は垂直と水平の使い方を理解する			
3回	人物クロッキー・静物デッサン(3)	人物は表情の素早い捉え方を学び静物ではトータルポジションを会得し実践できるようになる			
4回	静物デッサンの仕上げと講評	トーンの重要性を確認し立体的に表現するためのモチーフの捉え方を理解し実践できるようになる			
5回	ヌードクロッキー(1)	短時間でモデルの全身が描け筋肉や骨格も描くことができるようになる			
6回	ヌードクロッキー(2)	手や足の位置によって大きさが異なってくる点を見逃さずに描けるようになる			
7回	面取り石膏像デッサン(1)	面取り石膏像の構図取りができるようになる			
8回	面取り石膏像デッサン(2)	面の位置の把握と垂直と水平を基準にした描き方を実践できるようになる			
9回	面取り石膏像デッサン(3)	面取り石膏像のトーンのつけ方と技法を理解し実践できるようになる			
10回	面取り石膏像デッサン仕上げと講評	仕上げ段階でもう一度客観的にモチーフと向き合い修正をいとわず完成度を追求できるようになる			
11回	木炭による石膏首像デッサン(1)	石膏像を描く意義について理解し木炭の使い方を知る			
12回	木炭による石膏首像デッサン(2)	描くときの姿勢の確認と構図取りと計測ができるようになる			
13回	木炭による石膏首像デッサン(3)	トータルポジションとディテールの描きこみができるようになる			
14回	石膏首像デッサン仕上げと講評	仕上げ段階の効果的な作業の理解と作品講評			
15回	学年のまとめ	一年間の学習と作品を自己分析と共に振り返りこれからの制作に活かせるようにする			

授業計画（16回～30回）		
回	授業内容	各回の到達目標
16回	背景着彩(1)	ポスターカラーによる背景画、空、山、木々、雲の描き方を理解する
17回	背景着彩(2)	床のツヤの描き方、壁のボカシ方、溝引き定規の使い方を理解する
18回	背景着彩(3)	ブロック塀をレイアウトし出来たレイアウトにポスターカラーにて背景を描くことができる
19回	模写 白樺の森を描く(1)	構図、下書きの手順を理解する
20回	模写 白樺の森を描く(2)	着彩描画の手順を理解する
21回	模写 白樺の森を描く(3)	着彩描画の手順を理解する
22回	模写 白樺の森を描く(4)	仕上げ完成見に向けての手順を理解し実践できるようになる
23回	模写 夕景の海を描く(1)	構図、下書きの手順を理解し実践できるようになる
24回	模写 夕景の海を描く(2)	着彩描画の手順を理解し実践できるようになる
25回	模写 夕景の海を描く(3)	着彩描画の手順を理解し実践できるようになる
26回	模写 夕景の海を描く(4)	仕上げ完成見に向けての手順を理解する
27回	西洋風の庭園と城壁を描く(1)	構図、下書きの手順を理解し実践できるようになる
28回	西洋風の庭園と城壁を描く(2)	着彩描画の手順を理解し実践できるようになる
29回	西洋風の庭園と城壁を描く(3)	仕上げ完成見に向けての手順を理解し実践できるようになる
30回	まとめ	一年を通じて学んだことを振り返り技術の理解度と定着度を把握し次年度に向けての課題を理解する

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2	
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	後期
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、ガゼ、クロッキー帳など				
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					
<p>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。</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つけ、しっかり物を見る力を培い、表現できるようになることが目標である。</p>					
教育方法等					
授業概要	前期に学習した様々な経験を踏まえ、課題を反復することでしっかりと基本を身につける。基礎を試す応用的課題も実施する。後半は総合的な力を養う課題で、より高いレベルの作品作りと目指す。授業は基本的に2週で1課題というペースで進める。				
注意点	授業中の私語は厳しく対応する。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定期試験を受験することができない。課題は学生のレベルに合わせて変更することがあるので、講師の指示に従う事。				
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	風景デッサン(2)	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。			
2回	風景デッサン(2)	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。			
3回	静物デッサン(3)(想定要素を含む)	実際のモチーフに想定要素を加えることで、応用力を高める。			
4回	静物デッサン(3)(想定要素を含む)	実際のモチーフに想定要素を加えることで、応用力を高める。			
5回	静物デッサン(3)(想定要素を含む)	実際のモチーフに想定要素を加えることで、応用力を高める。			
6回	石膏デッサン	石膏像を描くことで、人体における形の成り立ち、陰影の仕組みを理解する。			
7回	石膏デッサン	石膏像を描くことで、人体における形の成り立ち、陰影の仕組みを理解する。			
8回	人物デッサン(2)	人物モデルを描くことにより、人体の骨格、筋肉の基本的な構造を理解する。			
9回	人物デッサン(2)	人物モデルを描くことにより、人体の骨格、筋肉の基本的な構造を理解する。			
10回	自画像(2)	自分の頭部を観察することにより、頭部の形態、骨格、筋肉、表情の仕組みを理解する。			
11回	自画像(2)	自分の頭部を観察することにより、頭部の形態、骨格、筋肉、表情の仕組みを理解する。			
12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			
13回	大型静物デッサン	大きな空間を有するモチーフをじっくり描くことにより、総合的な描写力を養う。			
14回	大型静物デッサン	大きな空間を有するモチーフをじっくり描くことにより、総合的な描写力を養う。			
15回	大型静物デッサン	大きな空間を有するモチーフをじっくり描くことにより、総合的な描写力を養う。			

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2	
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	後期
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	特に教科書指定はないが、講義に合わせて随時プリント等配布する。ペン、インク等アナログ画材を要す。				
担当教員情報					
担当教員	加藤 礼次朗	実務経験の有無・職種	有・漫画家、デザイナー、役者		
学習目的					
基本的な作画技術の習得、その技術を応用しながら実際に漫画原稿を制作していく。商業漫画制作現場ではまだデジタル、アナログが混合状態であることから本講ではペン画はアナログ、仕上げはデジタル(もしくはアナログ仕上げの選択制)という変則的なスタイルをとる。本講を受講することで、漫画原稿実制作の醍醐味と原稿完成の自信と達成感を体験してもらえるよう、そこを目標とする。					
到達目標					
本講では商業への持ち込み、アシスタント募集への応募にも使えるサンプル(作画見本)となる漫画原稿を課題とする。課題は授業時間内で完成させることを目標とする。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いたい。					
教育方法等					
授業概要	前期、後期を通して「サンプル(作画見本)原稿」制作。講師の出したテーマに沿って写真資料を探し、決められたフレーム(コマ)内に構図を決め、人物やシチュエーションなどアイデアとアレンジを加えて漫画絵に変換していく。				
注意点	漫画を描くことは専門技術とセンスを要する知的創作なので作業には個人差がある。「上手く描けなくても最後まで描くこと」が大事なので、個々の学生のレベル(入学前まで漫画を描いたことがないという初心者を含む)に合わせて個別に対応し、ひとまず原稿完成というゴールを目指す。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 (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～15回）					
回	授業内容	各回の到達目標			
1回	人物デッサンを漫画絵に(単)	クロッキー帳に人物をデッサン。原稿用紙上に漫画絵変換。人物は単体ポーズ			
2回	人物デッサンを漫画絵に(複)	クロッキー帳に人物をデッサン。原稿用紙上に漫画絵変換。人物は二人でポーズ			
3回	サンプル原稿制作(1)(構図決め)	国内観光地+モブ。レイアウト用紙に構図を決める			
4回	サンプル原稿制作(1)(作画1)	作業効率を考えながら下書きをする			
5回	サンプル原稿制作(1)(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			
6回	サンプル原稿制作(1)(ペン1)	作業効率を考えながらペン入れをする			
7回	サンプル原稿制作(1)(ペン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			
8回	(1)のまとめ	黒ベタ、トーンなど仕上げ。課題回収。締め切りを守る			
9回	サンプル原稿制作(2)(構図決め)	海外観光地+外国人モブ。レイアウト用紙に構図を決める			
10回	サンプル原稿制作(2)(作画1)	作業効率を考えながら下書きをする			
11回	サンプル原稿制作(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			
12回	サンプル原稿制作(2)(ペン1)	作業効率を考えながらペン入れをする			
13回	サンプル原稿制作(2)(ペン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			

14回	(2)のまとめ	黒ベタ、トーンなど仕上げ。課題回収。締め切りを守る
15回	まとめ	前期全体のまとめ