

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	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	スケッチブック、クロッキー帳、鉛筆消しゴム			
担当教員情報				
担当教員	築地 史郎、寒川 歩、赤保谷 則子		実務経験の有無・職種	有・画家、演出作画監督、背景美術
学習目的				
<p>課された物やテーマを素早く描くことができるようになる。その為クロッキーでは人物と自然、人物と人工物といった組み合わせの見方や描き方を体得する。時間をかけるデッサンではパースを捉え、面やトーンを意識して表現できるようになり、表現の楽しさや喜びを味わえるようになる。</p> <p>さらに作画・デジタル班は作画についてより理解を深めた上で精度を高め、卒業制作等において実践していくことができる。描き上げたアニメ作画素材を、デジタルツールやペイント、エフェクトツールでより効果的な見せ方ができるようになり、ポートフォリオ用作品を準備することで次年度の就職活動に備えることができる。背景班は1年次で身につけた基礎パースを理解した上でカメラのあらゆる視点からでも構図が取れるようにする。また、アナログの技法を学ぶことにより今後のデジタル制作に活かせる目を養うことができる。</p>				
到達目標				
<p>絵を描くときには必ずeyelevelとvanishingpointが意識できることが目標である。立体を表現するために大きな面の処理ができるようになる。モチーフの形だけでなくネガの形や単純な形を発見することができ、仕上げに向かうことができるようになる。遠近法を使って楕円が描け応用できる。面を意識できるようになり、実物を見なくても基本的な影をつけることができる。</p> <p>さらに作画・デジタル班は、就職活動に向けて作品集制作に向けた絵作り、また就職してからも役立つ知識、技術などを習得、定着させ、即戦力になりうるレベルまで到達することを目標とする。技術と共に業界用語や制作上の基準やルールについても理解を深めることが目標である。</p> <p>また背景班はデジタル描画では難しい自然物をアナログ技法で色の配合（混色）と構図と空間表現のバランスを習得する。また、水彩画制作に必須となる紙や絵筆等画材の特性を理解し、作品をつくるための最適な環境やツールを自ら選べるようになることが目標である。</p>				
教育方法等				
授業概要	<p>美術1(A)は班分けにかかわらず全員履修する。1年次に取り上げた室内での学習に加え、2年次の前期は室外のモチーフを描くことが多くなる。個人指導を毎回行う。ヌードクロッキーの際は机の移動や終了後の片付けなど協力して行うこと。美術1(B)は専攻により履修内容が分かれる。</p> <p>作画・デジタル班：より説得力のある絵作りのために必要なパース等画面構成の知識を習得するとともに、各自の画力、技術向上などを旨とする。</p> <p>背景班：背景分野で活躍できるように学生が意欲的に制作に取り組み、美術ボードを模写することにより描画力と完成度を高める。鉛筆画からポスターカラーをつかった水彩画までアナログ背景作成を一通り学んでいく。</p>			
注意点	2年次では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。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			
	小テスト			
	レポート			
	成果発表 (口頭・実技)	60%	授業時間内に行われる課題制作、内容について評価する	
平常点	40%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する		
美術1(A)授業計画（1回～15回）				
回	授業内容	各回の到達目標		
1回	パースと人物 車のスケッチ	E.LとV.Pを使って机が描け、人物の手足の位置にもパースが動くことがわかる。車の描き方がわかる		
2回	パースと人物 楕円の描き方	両足の位置に注意して描ける。正四角から楕円が描け、車輪などに応用できる。		
3回	自然物と人物 木のスケッチ	人物の動作表現がクロッキーできる。大きな面の処理をすることで木の描き方がわかる。		
4回	自然物と人物 木のディテール	人物の動作の目的を想定したデッサンが描ける。ネガとシンプルな形の発見により木のディテールが描ける。		
5回	人物と人工物（建築物）	階段をモチーフに登り坂のV.Pの位置を知る。登る動作がクロッキーできる。		
6回	3時間で描く静物デッサン	ポートフォリオに入れる作品を3時間で仕上げる。モチーフは花瓶。		
7回	彫刻を描く その(1)	室内にある彫刻を選びスケッチする。		
8回	彫刻を描く その(2)	学内にある彫刻を選びスケッチする。		
9回	馬の彫刻を描く	全員で同じテーマで描く。その為構図の取り方は打ち合わせておく。		
10回	ヌードクロッキー	ムービングクロッキーで様々なポーズを描くことができる。		
11回	ヌードクロッキー	ムービングクロッキーで特に手の表現を見落とさず描くことができる。		
12回	ヌードクロッキー	固定とムービングの組み合わせで固定ポーズに簡単に影がつけられるようになる。		

13回	人物デッサンとクロッキー総合	課されたテーマをラフスケッチで描くことができる。
14回	人物の骨格と筋肉（ポートフォリオ）	ヌードクロッキーを使って骨や筋肉の表現がより深くできるようになる。
15回	前期授業まとめ	描画力の判定とアドバイスを受ける。

美術1(B)作画・デジタル班 授業計画（1回～15回）

回	授業内容	各回の到達目標
1回	現場で働くことについて	仕事や働き方を選ぶ基準についてと、学生時代との違いを理解する
2回	作画技術、知識の応用(1)	クリンナップ、タップ割、合成等作画に必要な技術の復習
3回	作画技術、知識の応用(2)	絵コンテの読み方からレイアウトの起こし方
4回	デジタルツールの話	効率化のために使用するデジタルツールなど選択肢を増やすことについて考える
5回	作画技術、知識の応用(3)	主にパース、レンズ効果の違いに関すること
6回	作画技術、知識の応用(4)	原画において必要な指示、注意点
7回	ポートフォリオについて	就職に必要な自己アピール、作品集について理解する
8回	手の動き	作画において地味なようでとても重要な手の動きについて考える
9回	動物の動き	動物の動きについて考える
10回	エフェクトの動き	エフェクトについて考える
11回	カメラワークの復習(1)	レイアウトへの指示の方法の復習
12回	カメラワークの復習(2)	タイムシートへの指示の方法の復習
13回	スケジュール管理の話	スケジュールコントロールについて考える
14回	その他	個人事業主起業についてや、確定申告について理解しフリーランスの仕事術を学ぶ
15回	後期に向けて	卒業制作完成に向けてすべきこと、準備するものについて考える

美術1(B)背景班 授業計画（1回～15回）

回	授業内容	各回の到達目標
1回	美術ボードの模写(1)(レイアウト含む)	模写を通して空気遠近法による空間の色づかみや柔らかな木々の葉を表現する
2回	美術ボードの模写(2)(森の風景)	模写を通して空気遠近法による空間の色づかみや、草の表現を高める
3回	美術ボードの模写(3)(森の風景)	草の表現をより高め細部の微調整を含めて完成させる
4回	美術ボードの模写(4)(岩場の風景)	自然の岩場を資料で観察し光の陰影による岩陰の部分の表現方法を学ぶ（レイアウト）
5回	美術ボードの模写(5)(岩場の風景)	自然の岩場を資料で観察し光の陰影による岩陰の部分の表現方法を学ぶ（着彩）
6回	美術ボードの模写(6)(岩場の風景)	自然の岩場を資料で観察し光の陰影による岩陰の部分の表現方法を学ぶ（仕上げ）
7回	美術ボードの模写(7)(アングルの変更)	カメラアングルを変更した場合の目線位置を決めてレイアウトを描く1
8回	美術ボードの模写(8)(アングルの変更)	カメラアングルを変更した場合の目線位置を決めてレイアウトを描き完成させる
9回	美術ボードの模写(9)(アングルの変更)	レイアウト完成後のチェックを受けて修正部分を直す
10回	個別制作、ポートフォリオ制作(1)	個々の制作能力に応じ、ポートフォリオに入れられる独自背景画を制作する（ラフ）
11回	個別制作、ポートフォリオ制作(2)	個々の制作能力に応じ、ポートフォリオに入れられる独自背景画を制作する（下描き）
12回	個別制作、ポートフォリオ制作(3)	個々の制作能力に応じ、ポートフォリオに入れられる独自背景画を制作する（着彩1）
13回	個別制作、ポートフォリオ制作(4)	個々の制作能力に応じ、ポートフォリオに入れられる独自背景画を制作する（着彩2）
14回	個別制作、ポートフォリオ制作(5)	個々の制作能力に応じ、ポートフォリオに入れられる独自背景画を制作する（着彩3）
15回	まとめ	講評とまとめ

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	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		
教科書/教材	鉛筆、練り消し、消しゴム、クロッキー帳、デスケール等				
担当教員情報					
担当教員	山内 唯志、田中 良太、寺谷 和寛		実務経験の有無・職種	デッサン指導員、イラストレーター	
学習目的					
鉛筆による立体、空間を、鉛筆によって表現することができるようになるのがねらいである。デッサンを通して、物の見方と表現を学び、イラスト制作の向上を図るためのトレーニングである。					
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、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目指す。					
教育方法等					
授業概要	鉛筆デッサンの応用力を高めるために、陰影の法則、基本的な形態のデッサンから展開する。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	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。ただし、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。就職活動等で講評日に課題を提出できない場合は、原則として次週に提出を受け付ける。				
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 (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	手を描く※プラスαの要素を加える	自分の手の観察を通して、骨格、筋肉などの構造を理解する。			
2回	手を描く※プラスαの要素を加える	自分の手の観察を通して、骨格、筋肉などの構造を理解する。			
3回	風景デッサン	風景を描くことで、大きな於けるパースペクティブの表現方法を理解する。			
4回	風景デッサン	風景を描くことで、大きな於けるパースペクティブの表現方法を理解する。			
5回	コスチュームデザイン	人物モデルを描くことで、基本的な人体の構造、また、衣服の皺、質感表現を身につける。			
6回	コスチュームデザイン	人物モデルを描くことで、基本的な人体の構造、また、衣服の皺、質感表現を身につける。			
7回	自画像デッサン	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。			
8回	自画像デッサン	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。			
9回	静物デッサン(1)	様々な質感、形体のモチーフを描くことにより、質感、空間表現の完成度を高める。			
10回	静物デッサン(1)	様々な質感、形体のモチーフを描くことにより、質感、空間表現の完成度を高める。			
11回	静物デッサン(2)	複数のモチーフをじっくり時間をかけて描くことにより、さらに完成度の高い作品を目指す。			
12回	静物デッサン(2)	複数のモチーフをじっくり時間をかけて描くことにより、さらに完成度の高い作品を目指す。			
13回	静物デッサン(2)	複数のモチーフをじっくり時間をかけて描くことにより、さらに完成度の高い作品を目指す。			
14回	想定デッサン	今までで培った観察、描写を応用し、モチーフを見ずに画面内に空間を構築する。			
15回	想定デッサン	今までで培った観察、描写を応用し、モチーフを見ずに画面内に空間を構築する。			

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	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、加藤 礼次朗	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することが学習の目的である。デッサンという見えて考え手を動かす単純作業を通して、集中力と観察力、それに忍耐力を涵養する。また、そこで得た技術と知識を活かし、漫画原稿を作成する。					
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)の理解をふまえ、自分の感性を素直に表現できる描写力を身につける。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、ものの見方、観察眼を養う。人体のプロポーションを理解する。					
教育方法等					
授業概要	前期の授業は人物画が主体となる。人物は幼少の頃から誰もが慣れ、慣れ親しんでいるため、それだけに描いた絵と対象物とのギャップ、違和感を見つけやすい題材といえる。デッサンはそのギャップを埋める作業となる。デッサンの狂いを自分で発見できる観察力を磨くこと、そしてそれを修正する技術の習得を目指して授業を進める。				
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。クロッキー帳、鉛筆、練り消しゴムは毎回持参するように。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	80%	課題作品の評価		
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表 (口頭・実技)	0%			
	平常点	20%	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	自画像を描く	自分らしく見えるように描く			
2回	擬人化漫画4コマ(1)(ネタ出し1)	アイデアを練り、講師と相談しながら思考を整理する。			
3回	校内写生(雨天順延)	構図に注意し、遠近感と対象物の質感を出すことに考慮する			
4回	擬人化漫画4コマ(1)(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。			
5回	質感想定デッサン[立方体と球](1)	光が物に当たってできる陰影の明度の違いを理解する			
6回	擬人化漫画4コマ(1)(作画1)	作業効率を考えながら下書きをする。			
7回	質感想定デッサン[立方体と球](2)	さまざまな質感を描写できるようにする			
8回	擬人化漫画4コマ(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。			
9回	石膏像デッサン(1)	形態の把握と構図について理解する			
10回	擬人化漫画4コマ(1)(ペン入れ1)	作業効率を考えながらペン入れをする。			
11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			
12回	擬人化漫画4コマ(1)(ペン入れ2)	デジタルによる仕上げ等。課題を提出。締め切りを守る。			
13回	人物を写真を見て描く(1)	リアルな描写をめざす			

14回	擬人化漫画4コマ(1)(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。
15回	人物を写真を見て描く(2)	リアルな描写をめざす
授業計画(16回~30回)		
回	授業内容	各回の到達目標
16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。
17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
18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。
19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
20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。
21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
22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。
23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
24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。
25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
26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。
27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
28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。
29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
30回	まとめ	前期全体のまとめ。