

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	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	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					
これまで取り組んできた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する。 さらに、前期授業での技術や知識の習得を踏まえ2年間の修学の集大成として卒業制作作品を制作する。各専攻ごとに専門分野の制作物を完成させ、統合・合成したアニメーション映像を卒業制作展や学外イベントで公開・上映を行う。制作の過程を通して各専門分野の技術をより高めることができる他、教員・講師の指導を受けながら制作グループ内やクラスメイト間のコミュニケーションを醸成することから、異なる考えや視点を得ながら共同作業を行うことで社会人基礎力を養うことができる。					
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。 また、卒業制作を完成させる工程を通して昨年度の制作の反省や改善点を考慮しながら制作グループ内での役割分担や仕事の配分を制作スケジュールや内容に落とし込み2年間の修学尾の集大成となる作品作りをすることで自らの技術をより伸ばすことを目標とする。 また完成した作品を様々な場所や機会を通して公開・上映し視聴者からの評価を受ける中で自らの制作特性や特徴をつかみ、他社の視点を取り入れより感性豊かな表現を学ぶことも目指す。					
教育方法等					
授業概要	美術2(A)は班分けにかかわらず全員履修する。後期は2年間の学習のまとめの時期である。オープンな雰囲気の中で、各課題に、全体で協力しあったり、少人数でアイデアを出しあったりして、絵画の実践的学習を進め、各自の目標とする将来の実務の基礎となる授業を展開する。美術2(B)は専攻により履修内容が分かれる。作画・デジタル班は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、技術向上などを目指す。背景班は美術設定、美術ボードに合わせてより正確に細密な描写力を習得することを目指す。カメラアングルを変えたカットのレイアウト作画演習も行う。				
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。制作の打ち合わ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。長時間の打ち合わせは教員に申請の上別教室を使用することもできる。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2(A)授業計画（1回～15回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	指定背景と人物のデッサン		課題によって異なる背景と人物が描ける		
2回	人物クロッキーと着彩デッサン(1)		モチーフを決めることができ構図が取れる		
3回	人物クロッキーと着彩デッサン(2)		ほぼ鉛筆による線描きを終えて着彩の準備ができる		
4回	人物クロッキーと着彩デッサンの仕上げ		講師のデモの後着彩する 透明水彩の使い方がわかる		
5回	人物クロッキー着彩の採点		着彩のデッサンを仕上げることができる		
6回	人物クロッキー コンテで描く静物		描画材料の違いを認識して構図どりできる		
7回	人物クロッキー トーンをつける		おおまかなトーンのポジションがとれる		
8回	人物クロッキーと静物の採点		細部を描きこんで仕上げることができる		
9回	人物クロッキーと写真から描くデッサン(1)		写真を描く時の注意と方法がわかり取り組める		
10回	人物クロッキーと写真から描くデッサン(2)		描き進める手順について確認できる		
11回	人物クロッキーと写真・採点		写真から描くデッサンの細部に取り組み完成できる		
12回	透明水彩の技法、水張		水張りともモチーフが決まりデッサンがとれる		
13回	透明水彩の技法、着色		色の三要素がわかり着色できる ウェットオンウェットの技法を会得する		
14回	透明水彩の技法、混色		肌の色の表現、白いものの着色の技法がわかり仕上げられる		

1 5 回	人物クロッキーと学年のまとめ	2年間の振り返ってのまとめと感想
美術2(B)作画・デジタル班 授業計画		
回	授業内容	各回の到達目標
1 回	オリエンテーション 工程確認	卒業制作の作業を進めるにあたって工程・注意点などを学ぶ
2 回	作画打ち合わせの確認すべき点を学ぶ	前後カット、シーンを通しての合わせ等を学ぶ
3 回	絵コンテで読み取るべき情報の取得法を学ぶ	必要な設定の説明を聞き理解する
4 回	絵コンテから尺の読み取り方を学ぶ	カット単位ではなく流れ全体をみることができるようになる
5 回	絵コンテから構図の取り方を学ぶ	パースの復習ができる
6 回	卒業制作中間チェック(1) 作画スケジュール	スケジュールから現状の進捗を把握し、予定を立て直す
7 回	ラフレイアウトを絵コンテから起こせる	チェック時に必要な部分の説明ができる
8 回	レイアウトから原画を起こせる	作画監督の修正ポイントなどをつかむ
9 回	原画を起こせる	合わせの時に使える効率化テクニックを学ぶ
1 0 回	中間公表	中間講評
1 1 回	卒業制作中間チェック(2) ラッシュチェック	色指定・レイアウト撮・原撮等のプレビューから修正点と今後の予定を確認し修正する
1 2 回	卒業制作のリテイクができる	TPデータの修正方法を学ぶ
1 3 回	卒業制作のリテイクができる	背景データの修正、パース変更方法を学ぶ
1 4 回	卒業制作のリテイクができる	素材兼用の仕方を学ぶ
1 5 回	総評・まとめ	まとめと不明部分の復習、新人が抑えておくべき会話術を習得する
美術2(B)背景班 授業計画（1 回～1 5 回）		
回	授業内容	各回の到達目標
1 回	オリエンテーション	オリエンテーション
2 回	個別課題練習(1)	個別課題制作により正確な模写力を高める(1)
3 回	個別課題練習(2)	個別課題制作により正確な模写力を高める(2)
4 回	個別課題練習(3)	個別課題制作により模写力のスピードアップをはかる(1)
5 回	個別課題練習(4)	個別課題制作により模写力のスピードアップをはかる(2)
6 回	個別課題制作(1)	不得意分野を描く(1) 個別対応
7 回	個別課題制作(2)	不得意分野を描く(2) 個別対応
8 回	課題チェック、予定確認	卒業制作の課題点が把握でき、今後の制作予定を見直す
9 回	背景スタジオシミュレーション(1)	絵コンテに基づいた各カットが制作できる(1)
1 0 回	背景スタジオシミュレーション(2)	絵コンテに基づいた各カットが制作できる(2)
1 1 回	背景スタジオシミュレーション(3)	絵コンテに基づいた各カットが制作できる(3)
1 2 回	背景スタジオシミュレーション(4)	美術設定を考えてオリジナル美術ボードを作成できる(1)
1 3 回	背景スタジオシミュレーション(5)	美術設定を考えてオリジナル美術ボードを作成できる(2)
1 4 回	背景スタジオシミュレーション(6)	美術設定を考えてオリジナル美術ボードを作成できる(3)
1 5 回	まとめ	就学成果と今後の目標が設定できる

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	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		
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	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。				
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。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	10%			
	成果発表 (口頭・実技)	20%	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	クロッキー		物を短時間で捉える見方を身につける		
2回	クロッキー		物を短時間で捉える見方を身につける		
3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。		
4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。		
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	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。		
7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。		
8回	想定デッサン(2)		設定した世界観を説得力を持って作り込むことを経験する。		
9回	想定デッサン(2)		設定した世界観を説得力を持って作り込むことを経験する。		
10回	想定デッサン(2)		設定した世界観を説得力を持って作り込むことを経験する。		
11回	想定デッサン(2)		設定した世界観を説得力を持って作り込むことを経験する。		
12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。		
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		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	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 礼次朗			実務経験の有無・職種	有・漫画家		
学習目的							
漫画原稿の実製作に入る。商業漫画製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。学生には本講を受講することで、漫画原稿実製作の醍醐味と原稿完成の自信と達成感を体験できるようになることを目的とする。							
到達目標							
長編漫画の原稿製作にはそれなりのまとまった時間が必要。しかし限られた授業時間内では長編を製作するのは困難である。本講では授業時間内で原稿を完成させることを目標とする。そのために頁数は極短編、その短編の数を積み重ねていく方式をとる。かつその完成作品が商業への持ち込みなどの時に見本となるような「課題の域を超えた完成度」クオリティのアップを目標とする。							
教育方法等							
授業概要	「シナリオ付き漫画原稿」製作。講師が作成したシナリオを元にしてアイデアを練り、6～8頁程度の短編漫画を製作する。						
注意点	提出課題の指定頁数はノルマだがひとつの目安である。ノルマ達成にこだわりすぎると授業についていけず脱落してしまう学生が必ず出てしまう。漫画を描くことは専門技術とセンスを要する知的創作作業なので個人差がある。どうしても目標到達困難な学生については(「もう漫画なんて描きたくない」という場合を除いて)別の課題を用意するなど個別に相談して対処する。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	75%	授業内で提出された課題の提出ノルマ達成率、課題の完成度で評価する。				
	小テスト	0%					
	レポート	0%					
	成果発表表 (口頭・実技)	0%					
	平常点	25%	欠席数を含む授業への参加姿勢、積極性などで評価する。				
授業計画（1回～15回）							
回	授業内容			各回の到達目標			
1回	シナリオ付漫画(シナリオ配布)			シナリオを読みこみアイデアを膨らませる。読解力を養う。			
2回	シナリオ付漫画(ネーム製作)			ネーム(漫画のコマ割り、構成)作業。構成力を養う。課題(ネームのコピー)を回収。			
3回	シナリオ付漫画(下書き(1))			原稿用紙にコマ割りをしアタリ(ラフな下書き)を入れる。			
4回	シナリオ付漫画(下書き(2))			人物とセリフ吹き出し(スピーチバルーン)の下書き。			
5回	シナリオ付漫画(下書き(3))			背景の下書き。			
6回	シナリオ付漫画(下書き(4))			その他、残り部分の下書き。課題(下書きのコピー)を回収。			
7回	シナリオ付漫画(ペン入れ(1))			コマ割り、セリフ吹き出し、擬音文字等ペン入れ。			
8回	シナリオ付漫画(ペン入れ(2))			人物ペン入れ。			
9回	シナリオ付漫画(ペン入れ(3))			背景ペン入れ。			
10回	シナリオ付漫画(ペン入れ(4))			その他、残り部分のペン入れ。ペン入れ状況をチェック。			
11回	シナリオ付漫画(仕上げ(1))			トーンによる画面効果など仕上げをする。			
12回	シナリオ付漫画(仕上げ(2))			セリフ吹き出しにセリフを入れ完成させる。課題(完成原稿のコピー)を回収。			
13回	ポートフォリオ製作(1)			完成した原稿のコピーなど、作品をファイリングして見本(サンプル)作りをする。			

1 4 回	ポートフォリオ製作(2)	ファイリングした作品に簡単な説明文を入れる。
1 5 回	まとめ	後期全体のまとめ。