科目名	デッサン１							年度	2026
英語科目名	Drawing 1							学期	前期
学科・学年	CG映像科　１年次	必／選	必	時間数	60	単位数	2	種別※	実技
担当教員	佐々木、齋藤	教員の実務経験		有	実務経験の職種		イラストレーター／カメラマン／美術講師		

【科目の目的】

CGデザイナーにとって重要な観察力・造形力を養う。
様々な現象・自然物・人工物を観察し客観的に把握・表現する力、三次元空間・立体感を表現する力をデッサンを通じて身につけることを目的とする。

【科目の概要】

観察力・表現力を養うために、教室内にセットしたモチーフや配布されたモチーフを主に鉛筆でデッサンする。 さまざまな形態や質感を持つ工業製品や自然物、石膏像やモデルや自分自身の体もモチーフになる。 １枚の作品を2週～3週で制作することで、作品の計画・表現・検証・仕上げのプロセスを繰り返し体感する。

【到達目標】

この科目では、実際のモチーフを主に鉛筆を使用し、二次元画面に立体的に表現出来るようになることを目標とする。具体的には、さまざまな形態や質感を持つ工業製品や自然物、およびモデルや自分自身などの人体をよく観察して描くことで、解剖学的・構造的に理解し、モデリングやアニメーションをはじめとしたＣＧ制作に役立てることである。また、構図、光、質感表現など作品の絵作り、見せ方の基本も学ぶ。

【授業の注意点】

実際に描いて経験しデッサンを自分の感覚の中に取り込むことを重視する。したがって、描き、モチーフと比較検証し、直し、より対象に近づくという姿勢が大切であり、制作途中段階での比較検証を怠ったり、完成を焦って直すべき構図や形態をそのままに放置するという態度はとるべきではない。うまく出来ないことを恐れずに積極的に描いてみることが上達に繋がる。

評価基準＝ルーブリック

ルーブリック 評価	レベル５ 優れている	レベル４ よい	レベル３ ふつう	レベル2 あと少し	レベル１ 要努力
到達目標 A 「制作意欲と自主性」	課題に対して、常に意欲を持って取り組んでいる。教室内の制作環境にも気を配っている。	課題に対して考察している。用具の準備が出来ている。周囲の制作環境を意識出来る。	課題について、考察が足りない。用具の準備が不充分な時がある。制作環境に気を使わない。	モチーフや課題に対して、理解しない。自主的に描こうとしない。用具の準備が出来ていない。	制作に対してやる気が感じられない。描く頻度が少ない。画材の準備が全く出来ていない。
到達目標 B 「作品構想と計画力」	課題の意図を良く理解し、構想を立てることが出来る。プロセスを経て作品を完成させられる。	課題の意図を理解している。複数のアイデアから作品を完成させることが出来る。	課題に対して複数のアイデアを出すことが出来るが、計画性が足りず作品が完成しないことがある。	課題に対しての理解が足りない。アイデアが出ないことがある。作品が完成しないことがある。	課題が理解出来ない。アイデアスケッチが出来ない。時間内に作品が完成しない。
到達目標 C 「画面構成力と空間把握」	モチーフや課題に対して最適な構図を取り、遠近法により、自然な空間を表現出来る。	モチーフや課題に対して、最適な構図を探そうとしている。遠近法の表現が不自然なことがある。	モチーフや課題に対して、構図の取り方が適していない。透視図法を充分に理解していない。	モチーフや課題に対して、構図の意識が乏しい。遠近感について、表現出来ない。	画面枠と構図という意識が無い。遠近法について理解が出来ていない。
到達目標 D 「観察力と表現力」	モチーフの構造とプロポーション・質感などを良く観察し、力強く自然に表現出来る。	モチーフの構造とプロポーション、質感を観察しようとしている。	モチーフの構造やプロポーションの観察が不足している。形が不自然になることがある。	モチーフの構造やプロポーションの観察が著しく不足している。つねに形が不自然になる。	モチーフについて、興味が足りない。観察し比較するという意識が足りない。
到達目標 E 「創造性とオリジナリティ」	課題を独自の解釈や表現で制作しようと試み、客観性と説得力のある作品を完成させられる。	課題を独自の解釈や表現で制作しようと試みる。作品は客観性が欠けることがある。	課題を独自の解釈や表現で制作しようと試みる。課題の意図から外れてしまうことがある。	課題を強引に独自の解釈や表現で制作しようと試みる。作品に客観性が乏しい。	作品に独自性を求める気持ちが乏しい。新しい表現への意欲が少ない。

【教科書】

毎回プリントを配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。

【参考資料】

特になし

【成績の評価方法・評価基準】

試験・課題50%完成した企画の完成度について評価する。
平常点　　50%積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名	デッサン1				年度	2026
英語表記	Drawing 1				学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的		授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	道具の準備	デッサンに必要な道具や環境の整え方を理解する	1	道具を準備する	鉛筆や練りゴム等をデッサンができる状態にする	1	
			2	イーゼルの使い方	デッサンに必要な姿勢やイーゼルの使い方を理解する		
2	静物モチーフ①	臆さず描く	1	ビニール袋	鉛筆の黒さを十分に活かして描く	1	
3	静物モチーフ①	臆さず描く	1	ビニール袋	鉛筆の黒さを十分に活かして描く	1	
4	静物モチーフ①	臆さず描く	1	ビニール袋	鉛筆の黒さを十分に活かして描く	1	
5	静物モチーフ②	基本形体を描く	1	丸太	幾何形体を捉える	1	
			2		光源を意識して立体感を捉える		
			3		自然物らしい表情（ディテール）を描く		
6	静物モチーフ②	基本形体を描く	1	丸太	幾何形体を捉える	1	
			2		光源を意識して立体感を捉える		
			3		自然物らしい表情（ディテール）を描く		
7	静物モチーフ②	基本形体を描く	1	丸太	幾何形体を捉える	1	
			2		光源を意識して立体感を捉える		
			3		自然物らしい表情（ディテール）を描く		
8	静物モチーフ③	基本形体を描く	1	ブロック	幾何形体を捉える	1	
			2		光源を意識して立体感を捉える		
			3		工業製品らしい規則性を捉える		
9	静物モチーフ③	基本形体を描く	1	ブロック	幾何形体を捉える	1	
			2		光源を意識して立体感を捉える		
			3		工業製品らしい規則性を捉える		
10	静物モチーフ③	基本形体を描く	1	ブロック	幾何形体を捉える	1	
			2		光源を意識して立体感を捉える		
			3		工業製品らしい規則性を捉える		
11	静物モチーフ④	基本形体を描く	1	剥製	幾何形体を捉える	1	
			2		光源を意識して立体感を捉える		
			3		生き物らしいバランスと表情を捉える		
12	静物モチーフ④	基本形体を描く	1	剥製	幾何形体を捉える	1	
			2		光源を意識して立体感を捉える		
			3		生き物らしいバランスと表情を捉える		
13	静物モチーフ④	基本形体を描く	1	剥製	幾何形体を捉える	1	
			2		光源を意識して立体感を捉える		
			3		生き物らしいバランスと表情を捉える		
14	静物モチーフ⑤	描き出し特訓	1	組みモチーフ	空間性を意識したデッサンの描き出しを理解する	1	
15	静物モチーフ⑤	描き出し特訓	1	組みモチーフ	空間性を意識したデッサンの描き出しを理解する	1	

評価方法：1.作品課題

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等　指定の実習室・教室で受講する。