

科目名	制作特論 1							年度	2026
英語科目名	Production Special Lecture 1							学期	前期
学科・学年	CG映像科 3年次	必/選	必	時間数	60	単位数	4	種別※	講義
担当教員	栗原、榊原、鮫島	教員の実務経験		有	実務経験の職種		画家、予備校講師		
<b>【科目の目的】</b> CGデザイナーにとって重要な観察力・造形力を養います。 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します。 また、就職活動時に必要なポートフォリオに、基礎造形力や観察力の提示として完成した作品を掲載できることを目指します。									
<b>【科目の概要】</b> 最高学年として、より複雑なモチーフや条件の課題内容を実践します。また、支持体もB3サイズから木炭紙大に変更し、大きな画面での作品制作を目指します。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します。 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ります。1枚の作品を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します。 (制作特論1は表現研究1の続きの授業となります。)									
<b>【到達目標】</b> 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。									
<b>【授業の注意点】</b> ここでは、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する姿勢が大切であり、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のが上達に繋がる。									
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。用具の準備が不十分な時がある。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ようとしている。複数のアイデアから作品を完成させることが出来る。	課題に対して考察が足りない。複数のアイデアを出すことが出来るが、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。透視図法を十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・質感など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。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が、作品は客観性が欠けていることがある。	課題を独自の解釈や表現で制作しようと試みるが、課題の意図から外れてしまうことがある。						
<b>【教科書】</b> 鉛筆デッサンきほんの「き」									
<b>【参考資料】</b> 必要に応じてモチーフや資料を配布する。									
<b>【成績の評価方法・評価基準】</b> 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		表現研究 1			年度	2026
英語表記		Production Special Lecture 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	静物デッサン 全3回 最終回は作品講評を実施 「的確な構図を選ぶ／モチーフの描き分け」	適した構図の検討 モチーフの印象を捉える	1 静物＋石膏像デッサン 石膏(アグリッパ、メディチ、青年マルス)＋瓶、角材	モチーフに対して適当な構図を選ぶことができる	1	
2		モチーフの構造を理解し、正確なプロポーションを測る		モチーフの明度を再現できる		
3		ディテールを詰め、遠近感を意識する		モチーフの印象を捉え、描き出すことができる		
4	人物デッサン 全3回 最終回は作品講評を実施 「人体構造を理解する」	適した構図の検討 モデルの印象を捉える クロッキーの実践	1 着衣モデルクロッキー・デッサン	クロッキーを通し、モデルの特徴を捉えることができる	1	
5		ポーズや人体構造を理解し、正確なプロポーションを測る		クロッキーを通し、人体構造を理解する		
6		ディテールを詰め、マスを意識する		エスキースから完成の構図ができる		
7	大型静物デッサン 全3回 最終回は作品講評を実施 「視点を意識した構図選び」	適した構図の検討 モチーフの印象を捉える	1 大型静物デッサン 机、タイヤ、石膏像、ワイン瓶、柄布、ホース、木箱、など様々なモチーフを学生がモチーフを組みむところから始める	自ら意図してモチーフを組み、作品作りへのモチベーションを持つ	1	
8		モチーフの構造を理解し、正確なプロポーションを測る		モチーフに対して適当な構図を選ぶことができる		
9		ディテールを詰め、遠近感を意識する		エスキースから完成の構図ができる		
10	細密デッサン・着彩 全3回 最終回は作品講評を実施 「ディテール表現を極める」	デッサンでモチーフを細密に再現する 質感についての特徴を理解する	1 細密デッサン・着彩 (透明水彩) 栄螺、ワイン瓶、リボン、ビー玉を組み合わせ、細密に描く	モチーフを観察し、特徴や構造を理解できる	1	
11		デッサンの白黒表現で得た情報から、着彩で明度・彩度・色相の表現に繋げる		質感再現を意識し、描き込みができる		
12		デッサン、着彩を見比べ、双方のディテールを詰める		鉛筆、練りゴムなど用具の使い分けができる		
13	想定デッサン 全3回 最終回は作品講評を実施 「再現力・構想力を鍛える」	条件に沿った構想を考え、様々なパターンを検討する	1 想定デッサン 「手と輪とロープを組み合わせ、表現しなさい。」 【輪】は自ら想定すること。	モチーフの明度をコントロールし、見やすい絵作りができる	1	
14		想定モチーフに対しての特徴や情報を検討する		画面全体の印象を捉え、描き出すことができる		
15		3つのモチーフの関係性を描く		明度をコントロールし、見やすい絵作りができる		
				近景・中景・遠景を意識して絵づくりをする	1	
				モチーフと作品の見比べ、印象を合わせることができる		
				モチーフの特徴に合わせた描き込みができる		
				作品を完成させることができる	1	
				モチーフを観察し、特徴や構造を理解できる		
				質感再現を意識し、描き込みができる		
				鉛筆、練りゴムなど用具の使い分けができる	1	
				明度・色相・彩度を意識できる		
				混色や色の重ね方を工夫し、モチーフの色に近づけることができる		
				筆の使い方を工夫し、細部の描き込みができる	1	
				デッサン、着彩作品を見比べ、双方モチーフに近づけることができる		
				有彩色の明度を理解できる		
				作品を完成させることができる	1	
				エスキースを複数考えることができる		
				課題の再現度を高められる構想を選ぶことができる		
				想定モチーフに対して、情報を集めることができる	1	
				構想を固め、描き出すことができる		
				ライティングの効果を考えることができる		
				モチーフ同士の距離感を考えることができる	1	
				モチーフ同士の関係性を検討し、描き込みができる		
				説得力のある絵作りができる		
				作品を完成させることができる	1	

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

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