

科目名	制作特論 2							年度	2026
英語科目名	Production Special Lecture 2							学期	後期
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		教員の実務経験	有	実務経験の職種		画家、予備校講師		

【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。
 就職内定者は、職種に応じて必要なアナログスキルを鍛えていきます。

【科目の概要】

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。
 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枚の作品に対して長期的に制作することで、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。

【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】

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。		

【教科書】

鉛筆デッサンさほんの「き」

【参考資料】

必要に応じてモチーフや資料を配布する。

【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		制作特論 2			年度	2026
英語表記		Production Special Lecture 2			学期	後期
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	人物デッサン・クロッキー 全4回 最終回は作品講評を実施 「人体構造を理解する」	クロッキーの実践 様々なポーズを通して人体構造を考える	1 セミヌードモデルクロッキー・デッサン (男性)	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	
				クロッキーを通し、人体構造を理解する		
				クロッキーを通し、性別による骨格や体型の違いを理解する		
				モデルを様々な角度から観察し、立体視できる		
2	人物デッサン・クロッキー 全4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	1 セミヌードモデルクロッキー・デッサン (男性)	エスキースから完成の構想ができる	1	
				モデルの印象を捉え、描き出すことができる		
				モデルのプロポーションを正確に捉える		
				ライティングを意識した絵作りができる		
3	人物デッサン・クロッキー 全4回 最終回は作品講評を実施 「人体構造を理解する」	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	1 セミヌードモデルクロッキー・デッサン (男性)	モデルの動きを意識したボリューム感を描ける	1	
				モデルと自分との距離を正確に把握し、奥行を感じる絵作りができる		
				作品を完成させることができる		
				髪、肌、衣服の質感を意識した描き込みができる		
4	人物デッサン・クロッキー 全4回 最終回は作品講評を実施 「人体構造を理解する」	ディテールを詰め、マスを意識する	1 セミヌードモデルクロッキー・デッサン (男性)	モデルの重要性が理解できる	1	
				構図のパターンを理解し、自身の作品に生かすことができる		
				様々な分野でのデザインを知ることができる		
				エスキースを複数考えることができる		
5	構図講座	構図の視覚効果を理解する	1 構図講座 様々な分野のデザインを参照し、構図の役割・視覚的效果を学ぶ	課題の再現度を高められる構想を選ぶことができる	1	
6	構成デッサン 全3回 最終回は作品講評を実施 「的確な構図を考える」	意図ある構図を考える	1 構成デッサン (手と紙コップ)	構想を固め、描き出すことができる	1	
				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		
				明度の整理ができる		
7	構成デッサン 全3回 最終回は作品講評を実施 「的確な構図を考える」	モチーフを組み合わせ、それぞれの関係と空間を表現する	1 構成デッサン (手と紙コップ)	モチーフ同士の関係性を検討し、描き込みができる	1	
				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		
				モチーフの構造を理解できる		
8	構成デッサン 全3回 最終回は作品講評を実施 「的確な構図を考える」	構図の意図を伝えられる描写を考える	1 構成デッサン (手と紙コップ)	モチーフに対して適当な構図を選ぶことができる	1	
				エスキースから完成の構想ができる		
				画面全体の印象を捉え、描き出すことができる		
				明度をコントロールし、見やすい絵作りができる		
9	静物デッサン 全3回 最終回は作品講評を実施 「質の差を表現する」	適した構図の検討 モチーフの印象を捉える	1 静物デッサン ボール、ステンレス筒、ワイヤー籠、角材など	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、印象を合わせるすることができる		
				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		
10	静物デッサン 全3回 最終回は作品講評を実施 「質の差を表現する」	モチーフの構造を理解し、正確なプロポーションを測る	1 静物デッサン ボール、ステンレス筒、ワイヤー籠、角材など	各パーツを描き分ける	1	
				様々な鳥の特徴を知る、見比べる		
				鳥の構造、プロポーションを理解する		
				キャラクターのデザインパターンを検討する		
11	剥製デッサン 「生物の観察」	生物の特徴を発見する	1 剥製「鳥」デッサン、クロッキー シラザキ、カモ、オシドリ、カラス、キジなど	キャラクターのプロポーションを決定する	1	
				キャラクターの詳細な設定を検討する		
				キャラクターの表情やポーズを検討する		
				設定を元に三面図を描く		
12	鳥のキャラクターデザイン	鳥の剥製デッサンを元に、鳥のキャラクターをデザインする	1 剥製デッサンでの取材を元に鳥のキャラクターを作成する。 デザイン画を起こし、ポーズをつけて立体的にデッサンとして描き切る	三面図を元に、デッサンを描き出す	1	
				立体表現に繋げるライティングを決定する		
				質感などのディテールを描き込む		
				作品を完成させることができる		
13	鳥のキャラクターデザイン	鳥のキャラクターの三面図を描く	1 剥製デッサンでの取材を元に鳥のキャラクターを作成する。 デザイン画を起こし、ポーズをつけて立体的にデッサンとして描き切る	キャラクターのデザインパターンを検討する	1	
				キャラクターのプロポーションを決定する		
				キャラクターの詳細な設定を検討する		
				キャラクターの表情やポーズを検討する		
14	鳥のキャラクターデザイン	鳥のキャラクターの三面図を描く	1 剥製デッサンでの取材を元に鳥のキャラクターを作成する。 デザイン画を起こし、ポーズをつけて立体的にデッサンとして描き切る	設定を元に三面図を描く	1	
				三面図を元に、デッサンを描き出す		
				立体表現に繋げるライティングを決定する		
				質感などのディテールを描き込む		
15	鳥のキャラクターデザイン	キャラクターにポーズをつけ、デッサンとして描く	1 剥製デッサンでの取材を元に鳥のキャラクターを作成する。 デザイン画を起こし、ポーズをつけて立体的にデッサンとして描き切る	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