

2020年度 日本工学院八王子専門学校

ゲームクリエイター科四年制 ゲームCGデザイナーコース

デッサン2

対象	1年次	開講期	後期	区分	必	種別	講義	時間数	60	単位	4
担当教員	大歳・栗原・佐々木・浅沼	実務経験	有	職種	イラストレーター、画家、大学講師						

授業概要

CGを制作する際の造形的な基本であるデッサン力と観察力を養うことを目的とする。普段何気なく見ている事物を明暗・構造等でとらえ直し、視覚的な情報として再構築できるようになること、これが表現者としての共通言語となる。さらに、自分のCG作品をどのような形で演出し形象を取捨選択するかを決定し、他者の視点で客観的に自分の作品を見つめ直すことが出来るようになることを目的とする。

到達目標

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す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 것을目標とする。また、構図、光、質感表現などを通じて作品の絵作り、見せ方の基本も学ぶ。

授業方法

モチーフやモデルを鉛筆でデッサンすることを中心に行う。制作を通じて描写や観察のトレーニングを繰り返し、形態の客観的な把握（形を合わせる）、透視図法を基にした空間・立体表現、より緻密に観察した質感表現、を体得する。前期で学んだことをさらに発展させ、短時間で複数のモチーフをとらえる練習を行い、また人体の部分や全身をテーマにさまざまな課題を制作する。

成績評価方法

課題評価70% 完成した作品の完成度・課題への到達度について評価
平常点 30% 出席率、制作姿勢 ※出席率75%以下は不合格

履修上の注意

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。

教科書教材

適宜資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。

回数	授業計画
第1回	静物書き出し特訓 短時間（15～30分程度）でさまざまなモチーフの特徴をとらえる練習を行う
第2回	静物モチーフ 短期間（1日制作）で複数のモチーフの空間、関係、質感を表現する
第3回	静物モチーフ 短期間（1日制作）で複数のモチーフの空間、関係、質感を表現する

デッサン2

第4回	静物モチーフ 短期間（1日制作）で複数のモチーフの空間、関係、質感を表現する
第5回	構成デッサン（手） 複数本の手を画面に構成し、手のプロポーションや動き、肌の質感を表現する
第6回	構成デッサン（手） 複数本の手を画面に構成し、手のプロポーションや動き、肌の質感を表現する
第7回	自画像 頭部、顔の構造を学習し表現する 表情や視線による性格表現についても意識する
第8回	自画像 頭部、顔の構造を学習し表現する 表情や視線による性格表現についても意識する
第9回	教室内の人物を描く 絵を描く人物の自然な動きやプロポーションを表現出来るようにする
第10回	教室内の人物を描く 絵を描く人物の自然な動きやプロポーションを表現出来るようにする
第11回	モデルを描く ポーズをとる人物のプロポーションや動き、表情を表現する
第12回	モデルを描く ポーズをとる人物のプロポーションや動き、表情を表現する
第13回	静物モチーフ 大型モチーフから各自の画題を見つけ、完成度の高い作品に表現する
第14回	静物モチーフ 大型モチーフから各自の画題を見つけ、完成度の高い作品に表現する
第15回	静物モチーフ 大型モチーフから各自の画題を見つけ、完成度の高い作品に表現する