

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											
美術基礎 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、浅沼、佐々木			実務 経験	有	職種	イラストレーター、グラフィックデザイナー、画家				
授業概要											
<p>後期科目デッサン2の課題と連携して実施する。デッサン2で理解しきれなかった部分を復習することができる。そして、デッサン力の向上を目指し、主に人体関連のモチーフを描いていくことで、人体構造への造詣を深めることが可能になるのも目的である。また、表現の研究としてデッサン道具の役割を理解し、適切に使えるようになることを目指す。</p>											
到達目標											
<p>デッサンを描き出す前の“観察”が重要であり、観察力を身につけるために、多くのクロッキーを描けるようになることを最初の目標とする。また、様々な課題を通して形態感・量感・質感への研究を深め、CGの制作へフィードバックできるようになる。最終的には自分が見たものや感じたことを人(第三者)に伝えられる力を身につける“手がかり”を得ることを目標とする。</p>											
授業方法											
<p>人物の形態を正しく捉えるために、まずは5分~10分程度の友人クロッキーをする。人体パーツの研究として手を描き、構造を理解する。細部表現やテクスチャー表現のために細密デッサンを行い、道具の研究としての練ゴムを描画材料として使用する有色下地デッサンや2Dキャラクターへ任意のテクスチャーを与える課題など、デッサン課題とCG課題の両方に還元できるような課題を実施。</p>											
成績評価方法											
<p>課題評価80%：完成した作品の完成度・課題への到達度について評価する。平常点20%：積極的な制作態度、授業態度を評価する。 ※出席率75%以下は不合格。</p>											
履修上の注意											
<p>デッサンやクロッキーは奥が深く、理解に苦勞する人もいるし、すぐに成果として表れない場合もある。その際、分からないままにするのではなく、担当の先生に質問したり、隣に座っている友人へ聞いてみるなど、各自ができる範囲での工夫が必要となる。また、すぐに諦めずに積極的にトライ&エラーを実践していくことが重要である。道具の管理として、消耗した道具は必ず充填しておくこと。</p>											
教科書教材											
適宜レジュメ・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	人物クロッキー：短時間で全身を画面に描けるようになる、頭身を理解する										
第2回	人物クロッキー：短時間で男女の描き分けができる										
第3回	人物クロッキー：短時間で細部の特徴を描き込むことができる										

美術基礎2

第4回	人物・手のクロッキー：短時間で複雑なポーズが描けるようになる、手の構造を理解する
第5回	手、白黒2色描き：手の形の変わり目を探す、単純化して手を表現する
第6回	細密デッサン①：身の回りのモチーフを細密に描く
第7回	細密デッサン②：モチーフの量感を描く
第8回	細密デッサン③：モチーフの質感を描く
第9回	練ゴムデッサン①：練ゴムの正しい使い方を理解する
第10回	練ゴムデッサン②：練ゴムで光を描き込む
第11回	キャラリアルデッサン：2Dキャラクターに陰影・量感をつける
第12回	キャラリアルデッサン：2Dキャラクターにテクスチャーをつける
第13回	フォトコラージュ：「魚」をテーマに写真・雑誌・チラシなどの素材からテクスチャーを選ぶ
第14回	フォトコラージュ：選んだ素材を切り貼りし、「魚」を制作する
第15回	フォトコラージュ：選んだ素材を切り貼りし、「魚」を制作する