

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	
造形演習 3	
第4回	構成デッサン 複数のモチーフを画面上に配置・構成し、バランスの良い空間を表現する
第5回	静物モチーフ、石膏像のデッサン より正確な形態の把握、複雑な立体感を表現する
第6回	静物モチーフ、石膏像のデッサン より正確な形態の把握、複雑な立体感を表現する
第7回	手と構成モチーフ 手や指の構造や動きを表現する
第8回	手と構成モチーフ 手や指の構造や動きを表現する
第9回	卓上モチーフ 画面の配置・構成を考え、モチーフを自然に表現する
第10回	卓上モチーフ 画面の配置・構成を考え、モチーフを自然に表現する
第11回	想定モチーフ 画面構成、パースペクティブ、質感表現を意識し完成度の高い作品を制作する
第12回	想定モチーフ 画面構成、パースペクティブ、質感表現を意識し完成度の高い作品を制作する
第13回	大型静物モチーフ より複雑なモチーフの空間と質感を、時間をかけてじっくり表現する
第14回	大型静物モチーフ より複雑なモチーフの空間と質感を、時間をかけてじっくり表現する
第15回	大型静物モチーフ より複雑なモチーフの空間と質感を、時間をかけてじっくり表現する