

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3											
対象	2年次	開講期	前期	区分	必	種別	実習	時間数	45	単位	1
担当教員	大歳・安達・齋藤			実務経験	有	職種	画家				
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・構造等ととらえ直し、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を目標とする。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											
実習形式で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。静物・石膏像に加え、風景、構成、卓上構成、想定などさまざまな課題、切り口で空間・造形の表現を体験し表現の幅を広げる。											
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のが上達に繋がる。											
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	風景または想定モチーフのデッサン パースペクティブ（透視図法）を理解し、自然な3次元空間を表現する										
第2回	風景または想定モチーフのデッサン パースペクティブ（透視図法）を理解し、自然な3次元空間を表現する										
第3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										

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