

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 4											
対象	2 年次	開講期	後期	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。前期より引き続き風景、想定、人体、着彩など表現の幅を広げつつ、写真模写や静物大作など長時間制作により、より完成度の高い作品作りを目指す。											
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4	
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	石膏デッサン（胸像） 石膏像のプロポーションや動きを正確に表現する
第6回	石膏デッサン（胸像） 石膏像のプロポーションや動きを正確に表現する
第7回	人体デッサン モデル（ヌード）のプロポーションや動きを自然に表現する
第8回	人体デッサン モデル（ヌード）のプロポーションや動きを自然に表現する
第9回	静物着彩 アクリルガッシュを用いてモチーフを色彩で表現する
第10回	静物着彩 アクリルガッシュを用いてモチーフを色彩で表現する
第11回	写真模写（自画像） 各自が撮影した写真を正確に鉛筆で模写し、可能な限りリアルな表現に挑戦する
第12回	写真模写（自画像） 各自が撮影した写真を正確に鉛筆で模写し、可能な限りリアルな表現に挑戦する
第13回	写真模写（自画像） 各自が撮影した写真を正確に鉛筆で模写し、可能な限りリアルな表現に挑戦する
第14回	想定デッサン 文字や基本形態を立体的に想定し、画面と空間の構成、想定した質感を表現する
第15回	想定デッサン 文字や基本形態を立体的に想定し、画面と空間の構成、想定した質感を表現する