

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											
造形研究 2											
対象	3 年次	開講期	後期	区分	必	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	大歳、栗原、浅沼			実務 経験	有	職種	グラフィックデザイナー				
授業概要											
後期科目デッサン 6 の課題と連携して実施する。デッサン 6 で理解しきれなかった部分を復習することができる。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											
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。彩色模写、細密ペン画、有色下地デッサンなどさまざまな描画素材を用いて完成度の高い作品を作る。希望者は粘土を用いた塑像を制作し、立体的な把握を強化する。											
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	細密ペン画 枯葉や植物の実、貝殻など自然物を可能な限り緻密に表現する										
第 2 回	細密ペン画 枯葉や植物の実、貝殻など自然物を可能な限り緻密に表現する										
第 3 回	静物デッサン 壁面に掛けられたモチーフを今までとは違った視点で表現する										

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	
造形研究2	
第4回	静物デッサン 壁面に掛けられたモチーフを今までとは違った視点で表現する
第5回	写真模写（着彩） 自分の写真（全身像）をアクリルガッシュを使い、面相筆を用いて細密に表現する
第6回	写真模写（着彩） 自分の写真（全身像）をアクリルガッシュを使い、面相筆を用いて細密に表現する
第7回	写真模写（着彩） 自分の写真（全身像）をアクリルガッシュを使い、面相筆を用いて細密に表現する
第8回	写真模写（着彩） 自分の写真（全身像）をアクリルガッシュを使い、面相筆を用いて細密に表現する
第9回	有色下地デッサン 有色下地にコンテやパステルを用いてモチーフを描き、まとまりのある画面を作る
第10回	有色下地デッサン 有色下地にコンテやパステルを用いてモチーフを描き、まとまりのある画面を作る
第11回	塑像① 各自持参したスニーカーなどをモチーフにして、水粘土でリアルな立体を作る
第12回	塑像① 各自持参したスニーカーなどをモチーフにして、水粘土でリアルな立体を作る
第13回	塑像① 各自持参したスニーカーなどをモチーフにして、水粘土でリアルな立体を作る
第14回	塑像② 与えられた素材（布、木片など）をモチーフにして立体的に構成し、水粘土でリアルな立体を作る
第15回	塑像② 与えられた素材（布、木片など）をモチーフにして立体的に構成し、水粘土でリアルな立体を作る