

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5											
対象	3年次	開講期	前期	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											
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											
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。大型モチーフを大画面に描き、モデルや風景を新たな視点で見つめなおし各自のテーマを見つけ、自主的に制作を進められるようにする。											
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この姿勢が大切であり、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	石膏像クロッキー 各種石膏像を速描し、短時間で形や動きの特徴を捉える										
第2回	組石膏像 数種の石膏像を配置し、その空間や関係性を意識して描く										
第3回	組石膏像 数種の石膏像を配置し、その空間や関係性を意識して描く										

デッサン5

第4回	組石膏像 数種の石膏像を配置し、その空間や関係性を意識して描く
第5回	大型静物 大型で複雑なモチーフから題材を探し、空間やその世界観を描く
第6回	大型静物 大型で複雑なモチーフから題材を探し、空間やその世界観を描く
第7回	大型静物 大型で複雑なモチーフから題材を探し、空間やその世界観を描く
第8回	手、構成モチーフなど 手の構造や動きを理解し、より完成度の高い表現を目指す
第9回	手、構成モチーフなど 手の構造や動きを理解し、より完成度の高い表現を目指す
第10回	有色下地デッサン 有色下地にコンテを用いて、透明感のある表現を体験する
第11回	有色下地デッサン 有色下地にコンテを用いて、透明感のある表現を体験する
第12回	人体デッサン（ヌード） モデルのプロポーション、ポーズの動きを正確に表現する
第13回	人体デッサン（ヌード） モデルのプロポーション、ポーズの動きを正確に表現する
第14回	風景デッサン（校舎内風景も含む） 新鮮な視点や構図で風景を表現する 着彩も可とする
第15回	風景デッサン（校舎内風景も含む） 新鮮な視点や構図で風景を表現する 着彩も可とする