

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	デッサン1	
科目基礎情報					
開設学科	ゲームクリエイター科四年制	コース名	ゲームCGデザイナーコース	開設期	前期
対象年次	1年次	科目区分	必修	時間数	60時間
単位数	4単位			授業形態	講義
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。				
担当教員情報					
担当教員	松永 治空	実務経験の有無・職種	有・イラストレーター、画家		
学習目的					
この科目は、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ことを理解する。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考察する力をつけること。また対象（モチーフ）をくり返し客観的に描く練習を重ねることで、他者の視点で自分の作品を見つめ直すことが出来ることも目的とする。					
到達目標					
この科目では、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。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。また、世の中のキャラクターデザインを模写し、デフォルメでオリジナル化することを経験することにより幅の広い表現方法を体得する。					
教育方法等					
授業概要	この授業は、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す。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。画材の特性を理解し自由に使いこなせるように数多く描くこと、基本の形態や質感の表現、光と影と立体感の表現、などをテーマに行う。				
注意点	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。形態の捉え方、画材の使い方などは教員の指導を参考にすること。授業時数の4分の3以上出席しない者は評価しない（不合格とする）。				
評価方法	種別	割合	備考		
	試験・課題	80%	完成した作品の完成度・課題への到達度について評価する		
	小テスト	0%	実施しない		
	レポート	0%	実施しない		
	成果発表 (口頭・実技)	0%	評価しない		
	平常点	20%	積極的な制作態度、授業態度によって評価する		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容	各回の到達目標			
1回	課題1 画材の種類、使い方を 知る	各種画材について使用法や目的を理解し、鉛筆の削り方、描き方を体験する			
2回	課題2 静物モチーフ①	鉛筆を思い切って使い、のびのびと絵が描けるようになる			
3回	課題2 静物モチーフ①	鉛筆を思い切って使い、のびのびと絵が描けるようになる			
4回	課題3 静物モチーフ②	基本的な形の立体感が表現できるようになる			
5回	課題3 静物モチーフ②	基本的な形の立体感が表現できるようになる			
6回	課題4 静物モチーフ③	モチーフの色彩と質感を意識した表現が出来るようになる			
7回	課題4 静物モチーフ③	モチーフの色彩と質感を意識した表現が出来るようになる			
8回	課題5 卓上構成モチーフ	視点を変えてモチーフを表現できるようになる			
9回	課題5 卓上構成モチーフ	視点を変えてモチーフを表現できるようになる			
10回	課題6 アートボード①	アートボード制作を通して想定する場面やキャラクターを表現できるようになる			
11回	課題6 アートボード①	アートボード制作を通して想定する場面やキャラクターを表現できるようになる			
12回	課題7 イラスト分析①	世の中にあるイラストレーションを選び、模写することで表現方法を学ぶ			
13回	課題7 イラスト分析②	世の中にあるイラストレーションを選び、模写することで表現方法を学ぶ			
14回	課題8 イラスト発展①	模写したイラストレーションをデフォルメ表現でオリジナル化する			
15回	課題8 イラスト発展②	模写したイラストレーションをデフォルメ表現でオリジナル化する			