

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	デッサン2	
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	後期
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	佐藤 純	実務経験の有無・職種	有・画家		
学習目的					
この科目では造形力としてデッサンの基礎を勉強する。画用紙に写実的なデッサンを行うことで観察力、構図、美術の基礎を学ぶ。質感や表現力、描写力を鍛えることでデジタルでの造形、映像制作へ役立てることが目的。クロッキーなどはアニメーション制作の基礎となる動きを学び、人体構造なども理解する。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					
立体物を2次元に表現できるようになることで絵を描くことへの苦手意識を払拭し、2年次へ向けて応用的な観察力と描写力を身につけることができる。計画、行動、完成を繰り返すことで課題を貫徹する力を養う。また、一枚のデッサンを制作する際の構図、光、質感表現などを通じて作品の絵作り、見せ方の基本を復習する。対象物を観察、描写、比較検証、修正することでクリエイターに必要な長時間作業を行う集中力・忍耐力が身に付く。					
教育方法等					
授業概要	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。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。人体・石膏像・複雑な静物モチーフなどにチャレンジし、アピール度の高い作品制作に臨む。				
注意点	鉛筆は授業前に削っておく。 繰り返し計画、行動、(改善)、完成、を徹底する。 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	60%	試験と課題を総合的に評価する		
	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)	10%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する		
	平常点	30%	積極的な授業参加度、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	ガイダンス、クロッキー	ガイダンス、クロッキーを理解する			
2回	デッサン静物(ブロック、縄 1)	ブロックを描くことでパースペクティブの概念と質感描写が向上する			
3回	デッサン静物(ブロック、縄 2)	ブロックを描くことでパースペクティブの概念と質感描写が向上する			
4回	デッサン静物(ブロック、縄 3)	ブロックを描くことでパースペクティブの概念と質感描写が向上する			
5回	デッサン静物(靴1)	靴を描くことで不定形物の描写力を養う			
6回	デッサン静物(靴2)	靴を描くことで不定形物の描写力を養う			
7回	デッサン静物(靴3)	靴を描くことで不定形物の描写力を養う			
8回	クロッキー	クロッキーにより素早く形をとらえる力を養う			
9回	デッサン静物(一斗缶1)	一斗缶を描くことでパースペクティブの概念と質感描写が向上する			
10回	デッサン静物(一斗缶2)	一斗缶を描くことでパースペクティブの概念と質感描写が向上する			
11回	デッサン静物(一斗缶3)	一斗缶を描くことでパースペクティブの概念と質感描写が向上する			
12回	デッサン静物	静物を描くことで複数モチーフの反射や陰影、屈折について理解する			
13回	デッサン静物	静物を描くことで複数モチーフの反射や陰影、屈折について理解する			
14回	デッサン静物	静物を描くことで複数モチーフの反射や陰影、屈折について理解する			
15回	想定デッサン	想定デッサンにより目の前にあるもの以外の表現を体験する			