

日本工学院専門学校		開講年度	2020年度		科目名	デッサン3	
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	2年次		科目区分	必修		時間数	60時間
単位数	4単位					授業形態	実習
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							
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。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。様々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ができる。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、見せ方について理解を深める。							
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。2年次では、1年次で獲得した基本的描写力をもとに、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。 形態の捉え方、画材の使い方などは教員の指導を良く参考にすること。全課題提出が原則。 授業日数の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	静物デッサン1〈金属・ガラス〉			煙突、ワイン瓶を描くことで反射や陰影、屈折について理解する			
2回	静物デッサン1〈金属・ガラス〉			煙突、ワイン瓶を描くことで反射や陰影、屈折について理解する			
3回	静物デッサン1〈金属・ガラス〉			煙突、ワイン瓶を描くことで反射や陰影、屈折について理解する			
4回	風景スケッチ1〈学内の建物〉			学内の建物がある風景を描くことでパースペクティブを理解する			
5回	静物デッサン2〈水の現象〉			梅酒瓶、水、棒を描くことで水の反射や屈折について理解する			
6回	静物デッサン2〈水の現象〉			梅酒瓶、水、棒を描くことで水の反射や屈折について理解する			
7回	静物デッサン2〈水の現象〉			梅酒瓶、水、棒を描くことで水の反射や屈折について理解する			
8回	構成デッサン1〈想定〉			クリアコップを持つ手と想定の水を描くことで水の反射や屈折について理解する			
9回	構成デッサン1〈想定〉			クリアコップを持つ手と想定の水を描くことで水の反射や屈折について理解する			
10回	人物デッサン1〈ヌード全身〉			座りポーズを描くことで人体の構造について理解する			
11回	人物デッサン1〈ヌード全身〉			座りポーズを描くことで人体の構造について理解する			
12回	静物デッサン3〈複数モチーフ〉			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	静物デッサン3〈複数モチーフ〉			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	静物デッサン3〈複数モチーフ〉			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	風景スケッチ2〈学内〉			学内の太陽光と影が強い風景を描くことで光の流れとコントラストついて理解する			