

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	デッサン4	
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	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	画集等、画像を閲覧するためにスマートフォン、タブレット等を使用することもあります				
担当教員情報					
担当教員	藤原 隆洋		実務経験の有無・職種	有・立体アーティスト	
学習目的					
この科目を受講する学生は、人体や静物のシルエットや質感、構図、空間表現などを理解し、応用した表現ができるようになることを目的とする。また、ポートフォリオに入れるためには実際のCGやゲームの企業がどのようなことをデッサンに求めているのかを考え、完成度を上げた一目置かれるような作品にまで仕上げる。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ようになることも目的とする。					
到達目標					
風景、顔、人体、静物など多様なモチーフをこれまで以上に長期的に取り組み、描写することでより光や物の構造について理解を深める。構図、光、質感表現などを通じて絵作りの応用を学び、CG実習での制作に反映できる更なるデッサン力を身につける。対象物を観察、描写、比較検証、修正することで長時間作業を行う集中力・忍耐力向上の訓練の側面も持つ。結果としてポートフォリオに載せられる作品、完成度の高い作品、オリジナル作品の完成を目指す。					
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。空間・立体表現に加え、より緻密に観察した質感表現を体得する。人体・石風景の他、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。作業後は講評会を実施する。				
注意点	鉛筆は授業前に削っておく。 計画、行動、(改善)、完成の繰り返しを徹底する。 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	50%	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)	20%	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	クロッキー		風景を描く際の下準備をする、風景を描くことに慣れる		
2回	デッサン風景1		風景の陰影、ライティングを捉え、表現できるようになる		
3回	デッサン風景2		風景の陰影、ライティングを捉え、表現できるようになる		
4回	デッサン自画像1		人の顔の形状を捉え、表現できるようになる		
5回	デッサン自画像2		人の顔の形状を捉え、表現できるようになる		
6回	デッサン自画像3		人の顔の形状を捉え、表現できるようになる		
7回	人物デッサンA1（女性）		人物(女性)の形状を捉え、描写力を高める		
8回	人物デッサンA2（女性）		人物(女性)の形状を捉え、描写力を高める		
9回	人物デッサンB1（男性）		人物(男性)の形状を捉え、描写力を高める		
10回	人物デッサンB2（男性）		人物(男性)の形状を捉え、描写力を高める		
11回	クロッキー		静物を描く際の下準備をする、静物を描くことに慣れる		
12回	デッサン静物1		紹興酒を描くことで静物の構造を理解し。描写力の高い作品を完成させる		
13回	デッサン静物2		紹興酒を描くことで静物の構造を理解し。描写力の高い作品を完成させる		
14回	デッサン静物3		紹興酒を描くことで静物の構造を理解し。描写力の高い作品を完成させる		
15回	デッサン静物4		紹興酒を描くことで静物の構造を理解し。描写力の高い作品を完成させる		