

|                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                               |                       |                                         |        |      |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|-----------------------------------------|--------|------|
| 日本工学院専門学校                                                                                                                                                                                            | 開講年度                                                                                                          | 2020年度                | 科目名                                     | 美術基礎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                                                                                                                                                                                               | 配布物は以下の2冊を資料として使用。「やさしい美術解剖図」「美術解剖図ノート」                                                                       |                       |                                         |        |      |
| 担当教員情報                                                                                                                                                                                               |                                                                                                               |                       |                                         |        |      |
| 担当教員                                                                                                                                                                                                 | 金光 拓也                                                                                                         |                       | 実務経験の有無・職種                              | 有・映像編集 |      |
| 学習目的                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                               |                       |                                         |        |      |
| 造形力の向上のためにはソフトウェア操作だけでなく、手を使い立体物を制作することが有効である。また、CGやイラストで人体表現をする際、違和感の無い構造と自然な動きを実現するには身体の成り立ちを把握することが必要である。骨格、筋肉、バランスを観察・理解することにより、人物描画の技術向上に反映させる。CGやゲーム制作の現場での作業で必要とされることを踏まえ、体の部位の名称も知識として身につける。 |                                                                                                               |                       |                                         |        |      |
| 到達目標                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                               |                       |                                         |        |      |
| 人体構造について理解を深め、可動部位や可動範囲を理解することでモデリングだけでなくアニメーション制作の質の向上に繋げることができる。デフォルメされたキャラクターをデザインする際に骨格の要となる部分を把握することで高度な表現となることを目指す。アナログとデジタル両方の利点と欠点を理解する。両方の造形力向上を実現するだけでなく、勉強実績を掲載することでポートフォリオの説得力を増すことができる。 |                                                                                                               |                       |                                         |        |      |
| 教育方法等                                                                                                                                                                                                |                                                                                                               |                       |                                         |        |      |
| 授業概要                                                                                                                                                                                                 | 配布資料のスケッチを繰り返す（毎回提出）。名称の紹介も行うため、理解度を測るための試験を2度実施する。<br>針金と粘土を使用し骨格・筋肉の造形を行う。                                  |                       |                                         |        |      |
| 注意点                                                                                                                                                                                                  | 毎回新しい構造や部位を学んでいくため、欠席すると習得できることへの損失が大きいため注意が必要。配布された資料は授業期間中保管し、毎回持参すること。<br>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%                   | 制作物(塑造)の仕上がりにて評価する                      |        |      |
|                                                                                                                                                                                                      | 小テスト                                                                                                          | 30%                   | 2回実施する                                  |        |      |
|                                                                                                                                                                                                      | レポート                                                                                                          | 0%                    | 実施しない                                   |        |      |
|                                                                                                                                                                                                      | 成果発表<br>(口頭・実技)                                                                                               | 0%                    | 実施しない                                   |        |      |
| 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                                                                                                                                                                                                   | 授業内容紹介                                                                                                        |                       | 人体バランスのスケッチを通して個々の骨格把握度を認識する            |        |      |
| 2回                                                                                                                                                                                                   | 骨 スケッチ・名称紹介                                                                                                   |                       | 全身骨格スケッチと部位(脊柱・胸郭)の名称記入を通して理解を深める       |        |      |
| 3回                                                                                                                                                                                                   | 骨 スケッチ・名称紹介                                                                                                   |                       | 骨格スケッチと部位(骨盤・頭部)の名称記入を通して理解を深める         |        |      |
| 4回                                                                                                                                                                                                   | 骨 スケッチ・名称紹介                                                                                                   |                       | 骨格スケッチと部位(腕・手・脚・足)の名称記入を通して理解を深める       |        |      |
| 5回                                                                                                                                                                                                   | 骨格部小テスト                                                                                                       |                       | 名称・構造の確認テストにより理解度を確認する                  |        |      |
| 6回                                                                                                                                                                                                   | 筋肉 スケッチ・名称紹介                                                                                                  |                       | 筋肉スケッチと部位(胴体)の名称記入を通して理解を深める            |        |      |
| 7回                                                                                                                                                                                                   | 筋肉 スケッチ・名称紹介                                                                                                  |                       | 筋肉スケッチと部位(頭部・腕・脚)の名称記入を通して理解を深める        |        |      |
| 8回                                                                                                                                                                                                   | 骨格・筋肉総合テスト／材料配布                                                                                               |                       | 名称・構造の確認テストにより理解度を確認する                  |        |      |
| 9回                                                                                                                                                                                                   | 骨格造形                                                                                                          |                       | 針金と粘土を使用しての骨格造形を通して理解度を高め、観察力と造形力を向上させる |        |      |
| 10回                                                                                                                                                                                                  | 骨格造形                                                                                                          |                       | 針金と粘土を使用しての骨格造形を通して理解度を高め、観察力と造形力を向上させる |        |      |
| 11回                                                                                                                                                                                                  | 骨格造形                                                                                                          |                       | 針金と粘土を使用しての骨格造形を通して理解度を高め、観察力と造形力を向上させる |        |      |
| 12回                                                                                                                                                                                                  | 骨格造形（採点・写真撮影）                                                                                                 |                       | 針金と粘土を使用しての骨格造形を通して理解度を高め、観察力と造形力を向上させる |        |      |
| 13回                                                                                                                                                                                                  | 筋肉造形                                                                                                          |                       | 針金と粘土を使用しての筋肉造形を通して理解度を高め、観察力と造形力を向上させる |        |      |
| 14回                                                                                                                                                                                                  | 筋肉造形                                                                                                          |                       | 針金と粘土を使用しての筋肉造形を通して理解度を高め、観察力と造形力を向上させる |        |      |
| 15回                                                                                                                                                                                                  | 筋肉造形（採点・写真撮影）                                                                                                 |                       | 針金と粘土を使用しての筋肉造形を通して理解度を高め、観察力と造形力を向上させる |        |      |