

2021年度 日本工学院八王子専門学校											
ゲームクリエイター科四年制 ゲームCGデザイナーコース											
デッサン1											
対象	1年次	開講期	前期	区分	必	種別	講義+演習	時間数	60	単位	4
担当教員	大歳・栗原・佐々木・浅沼			実務経験	有	職種	イラストレーター、画家、大学講師				
授業概要											
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。さらに、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決定し、他者の視点で客観的に自分の作品を見つめ直すことが出来るようになることを目的とする。											
到達目標											
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。具体的には、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を目標とする。また、構図、光、質感表現などを通じて作品の絵作り、見せ方の基本も学ぶ。											
授業方法											
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し、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、なるべく数多く描くこと、基本の形態の描写や質感の表現、光と影と立体感の表現、などをテーマに行う。											
成績評価方法											
課題評価70% 完成した作品の完成度・課題への到達度について評価 平常点 30% 出席率、制作姿勢 ※出席率75%以下は不合格											
履修上の注意											
実際に描いて経験しデッサンを自分の感覚の中に取り込むことを重視する。したがって、描き、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。うまく出来ないことを恐れずに積極的に描いてみるのが上達に繋がる。											
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。											
回数	授業計画										
第1回	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、描き方を試してみる										
第2回	静物モチーフ① 鉛筆を思い切って使い、のびのびと絵を描く										
第3回	静物モチーフ① 鉛筆を思い切って使い、のびのびと絵を描く										

2021年度 日本工学院八王子専門学校	
ゲームクリエイター科四年制 ゲームCGデザイナーコース	
デッサン1	
第4回	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描く
第5回	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描く
第6回	静物モチーフ③ モチーフの色彩と質感を意識して表現を試みる
第7回	静物モチーフ③ モチーフの色彩と質感を意識して表現を試みる
第8回	卓上構成モチーフ 視点を变えてモチーフがより細密に表現できるように描く
第9回	卓上構成モチーフ 視点を变えてモチーフがより細密に表現できるように描く
第10回	石膏像（首像） 光と影、立体感について意識し、モチーフを立体的に捉える
第11回	石膏像（首像） 光と影、立体感について意識し、モチーフを立体的に捉える
第12回	静物モチーフ④ 構図について学び、複数のモチーフをバランス良く表現する
第13回	静物モチーフ④ 構図について学び、複数のモチーフをバランス良く表現する
第14回	想定モチーフ パースペクティブ（透視図法）について理解し、表現できるようになる
第15回	想定モチーフ パースペクティブ（透視図法）について理解し、表現できるようになる