

2021年度 日本工学院専門学校											
ゲームクリエイター科四年制／CGデザイナーコース											
デッサン 3											
対象	2 年次	開講期	前期	区分	必修	種別	実習	時間数	60	単位	4
担当教員	藤原 隆洋			実務 経験	有	職種	立体アーティスト				
授業概要											
この科目では、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業界やゲーム業界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。											
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。空間・立体表現に加え、より緻密に観察した質感表現を追及する。人体・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。											
成績評価方法											
試験・課題 80% 作品の完成度、課題目標の到達度について評価 平常点 20% 授業参加態度によって評価を行う											
履修上の注意											
この授業では、理由のない出席遅刻は認めない 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) 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											
教科書教材											
毎回授業にて資料配布を行う 参考書・参考資料等は授業中に指示をする 画集等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がある											
回数	授業計画										
第1回	道具についての知識を深め、さまざまな使い方を学ぶ										
第2回	基本形態を正しく捉え、形態感を強める表現方法を学ぶ										
第3回	基本形態を正しく捉え、形態感を強める表現方法を学ぶ										
第4回	基本形態を正しく捉え、形の狂いを自ら修正する方法を学ぶ										
第5回	基本形態を正しく捉え、形の狂いを自ら修正する方法を学ぶ										
第6回	基本形態の質感表現にこだわり、完成度を上げる方法を学ぶ										

2021年度 日本工学院専門学校	
ゲームクリエイター科四年制／CGデザイナーコース	
デッサン3	
第7回	自然物を対象にモチーフの構造・質感を正しく観察する方法を学ぶ
第8回	自然物に工業製品を加え、形態を正しく捉えつつ、質感の違いを意識する
第9回	質感を描写表現する
第10回	手をモチーフとして、手の構造を正しく理解し、正確なトレースができるように訓練する
第11回	手をモチーフとして、明暗の階調の調整をしながら正しい構図・プロポーションで描写表現できるように訓練する
第12回	風景模写を通じ、正しくトレースできる方法を学ぶ
第13回	風景模写を通じ、明暗を正しく捉える方法を学ぶ
第14回	風景模写を通じ、細部まで描写にこだわる力を養う
第15回	人物クロッキーで素早く人体の動きを捉えられるように訓練する