

2022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1											
対象	1 年次	開講期	前期	区分	必修	種別	講義	時間数	60	単位	4
担当教員	松永 治空			実務経験	有	職種	イラストレーター、画家				
担当教員紹介											
国内外で精力的にアーティスト活動を展開。先進的な芸術表現を追求。デッサンに加え、アートボードやイラストレーションの指導も行う。											
授業概要											
この科目は、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・構造等ととらえ直し、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ことを目標とする。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。また、世の中のキャラクターデザインを模写し、デフォルメでオリジナル化することを経験することでより幅の広い表現方法を体得する。											
授業方法											
この授業は、実習形式で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数多く描くこと、基本の形態や質感の表現、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											
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											
回数	授業計画										
第1回	課題1 画材の種類と使い方。各種画材について使用法や目的を理解し、鉛筆の削り方、描き方を体験する										
第2回	課題2 静物モチーフ①－1。鉛筆を思い切って使い、のびのびと絵が描けるようになる										
第3回	課題2 静物モチーフ①－2。鉛筆を思い切って使い、のびのびと絵が描けるようになる										
第4回	課題3 静物モチーフ②－1。基本的な形の立体感										
第5回	課題3 静物モチーフ②－2。基本的な形の立体感										

2022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1	
第6回	課題4 静物モチーフ③－1。モチーフの色彩と質感を意識した表現
第7回	課題4 静物モチーフ③－2。モチーフの色彩と質感を意識した表現
第8回	課題5 卓上構成モチーフ①－1。視点を変えてモチーフを表現
第9回	課題5 卓上構成モチーフ①－2。視点を変えてモチーフを表現
第10回	課題6 アートボード①－1。場面の想定やキャラクターを表現
第11回	課題6 アートボード①－2。場面の想定やキャラクターを表現
第12回	課題7 イラスト分析①－1。世の中にあるイラストレーションから模写をすることで表現方法を学ぶ
第13回	課題7 イラスト分析①－2。世の中にあるイラストレーションから模写をすることで表現方法を学ぶ
第14回	課題8 イラスト発展①－1。模写したイラストレーションをデフォルメ表現でオリジナル化する
第15回	課題8 イラスト発展①－2。模写したイラストレーションをデフォルメ表現でオリジナル化する