

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4											
対象	2年次	開講期	後期	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				
担当教員紹介											
立体造形アーティストとして国内外で創作活動・作品発表・メディア掲載多数。デッサンに限らず発想法、彫刻など、創作と応用について指導をする。											
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	50%	作品の完成度、課題目標の到達度について評価									
成果発表	20%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価									
平常点	30%	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	風景を描く際の下準備と風景の描き方（クロッキー）を学ぶ										
第2回	風景の印影、ライティングを捉え表現する方法を学ぶ（風景デッサン） 1										
第3回	風景の印影、ライティングを捉え表現する方法を学ぶ（風景デッサン） 2										
第4回	人の顔の形状を捉え、表現する方法を学ぶ（自画像デッサン） 1										
第5回	人の顔の形状を捉え、表現する方法を学ぶ（自画像デッサン） 2										

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4	
第6回	人の顔の形状を捉え、表現する方法を学ぶ（自画像デッサン） 3
第7回	人物（女性）の形状を捉え、描写力を高める（人物デッサン） 1
第8回	人物（女性）の形状を捉え、描写力を高める（人物デッサン） 2
第9回	人物（女性）の形状を捉え、描写力を高める（人物デッサン） 3
第10回	人物（女性）の形状を捉え、描写力を高める（人物デッサン） 4
第11回	静物を描く際の下準備と静物の描き方（クロッキー）を学ぶ
第12回	静物を描くことでモチーフの構造の理解力、描写力を高める 1
第13回	静物を描くことでモチーフの構造の理解力、描写力を高める 2
第14回	静物を描くことでモチーフの構造の理解力、描写力を高める 3
第15回	静物を描くことでモチーフの構造の理解力、描写力を高める 4