

2023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 2											
対象	1 年次	開講期	後期	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	60%	作品の完成度、課題目標の到達度について評価									
成果発表	10%	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											
回数	授業計画										
第1回	ガイダンス。クロッキーについて										
第2回	課題 1 デッサン静物①ー 1。パースペクティブの概念と質感描写										
第3回	課題 1 デッサン静物①ー 2。パースペクティブの概念と質感描写										
第4回	課題 1 デッサン静物①ー 3。パースペクティブの概念と質感描写										
第5回	課題 2 デッサン静物②ー 1。不定形物の描写										

2023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2	
第6回	課題2 デッサン静物②ー2。不定形物の描写
第7回	課題2 デッサン静物②ー3。不定形物の描写
第8回	課題3 クロッキー
第9回	課題4 デッサン静物③ー1。パースペクティブの概念と質感描写
第10回	課題4 デッサン静物③ー2。パースペクティブの概念と質感描写
第11回	課題4 デッサン静物③ー3。パースペクティブの概念と質感描写
第12回	課題5 デッサン静物④ー1。複数モチーフの反射・屈折や陰影
第13回	課題5 デッサン静物④ー2。複数モチーフの反射・屈折や陰影
第14回	課題5 デッサン静物④ー3。複数モチーフの反射・屈折や陰影
第15回	課題6 想定デッサン。目の前にあるもの以外の表現