

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											
表現研究1											
対象	3年次	開講期	前期	区分		必修	有	種別	職種	講義	画家・グラフィックデザイナー
時間数	60	単位	4								
担当教員	渡邊 智美			実務経験							
担当教員紹介											
武蔵野美術大学造形学部油絵学科卒。外資系企業や新聞社でグラフィックデザイナーとして20年ほど勤務後、現在は画家として活動。2014年第46回ポルトガル美術展優秀賞受賞、2015年第74回水彩連盟展奨励賞(銀彩堂賞)受賞、2018年公募日本の絵画 2018にて佳作賞受賞、2018年美の起原展にて準大賞受賞、2019年アートオリンピア2019佳作入選、2020年Mellow Art Award 2020入賞等数多くの賞を受賞。国内外にて個展やグループ展示活動をしている。											
授業概要											
視覚(目)から入ってきた外界の3次元データをどうやって各自脳内で処理してアウトプットして2次元の紙の上に3次元に見えるデッサンを描くのか、その仕組みを理解したうえでデッサンのトレーニングを行い、モチーフの構造を理解して、正確な形をとり、立体的に描けるデッサン力を身につけていく。また、同時に細部まで観察して描写出来る表現力も身につける。											
到達目標											
立体感のあるデッサンが描けるようになる。上級者はより描写力を高めてリアルな表現力を身につける。											
授業方法											
デッサン教室での対面実習授業。											
成績評価方法											
試験・課題 75% レポート・課題等の完成度について評価 平常点 25% 授業参加態度によって評価を行う											
履修上の注意											
デッサン用具(下記教材)を必ず準備すること。											
教科書教材											
クロッキー帳、画用紙、鉛筆等のデッサン用具											
回数	授業計画										
第1回	科目オリエンテーション、幾何学形態を複数組み合わせさせて描く。基本立体の構造を理解して立体的に描けるようにする。										
第2回	幾何学形態を複数組み合わせさせて描く。立体感を出しながら質感の違いを描き分ける。										
第3回	風景デッサン(校内写生)、パースを理解して奥行き感を表現する。										
第4回	風景デッサン(校内写生)、光と影を意識し、作品の完成度を高めて空間を描く。										
第5回	静物デッサン、基本立体を応用して画面を構成していく。										

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	
表現研究2	
第6回	静物デッサン、描写力を高め、質感の違いを描き分ける。
第7回	手のデッサン、手のクロッキー、手の構造を理解して描く。
第8回	人体（裸婦）デッサン、人体の構造を理解して描写力をつける
第9回	人体（着衣）、人体の構造を理解して描写力をつける。
第10回	人体デッサン（自画像）、骨格を意識して頭部をデッサンする
第11回	静物デッサン（鳥）、対象を正確にとらえて描写する。
第12回	静物デッサン（鳥）、描写力を高めて完成度を上げる。
第13回	風景デッサン、パースをしっかりとって描く。
第14回	風景デッサン、空間をしっかりと描いて完成度を高める。
第15回	作品講評&ブラッシュアップ、自分の制作した作品を振り返り作品の完成度をより高める。