

2024年度 日本工学院八王子専門学校											
ゲームクリエイター科四年制 ゲームCGデザイナーコース											
美術基礎 3											
対象	2年次	開講期	前期	区分	必	種別	実技	時間数	60	単位	4
担当教員	安達、榊原、大歳、鮫島			実務経験	有	職種	画家、大学講師、予備校講師				
授業概要											
1年次の授業を発展させ、より複雑なモチーフや条件の課題内容が含まれます。観察力・表現力を養うために、教室内にセットしたモチーフや配布されたモチーフを主に鉛筆でデッサンします。さまざまな形態や質感を持つ工業製品や自然物、石膏像やモデルや自分自身の体もモチーフになります。1枚の作品を2週～3週で制作することで、作品の計画・表現・検証・仕上げのプロセスを繰り返し体感します。(美術基礎3はデッサン3の続きの授業となります。)											
到達目標											
目の前のモチーフを描くことで、透視図法をはじめとする遠近法を理解し、2次元の画面に3次元空間の広がりや空間的・立体的に表現すること。モチーフの持つ構造・プロポーション・質感などをよく観察し迫力を持って客観的に表現すること、クロッキーを繰り返して人体の構造や動きを理解することで、モデリングやアニメーションをはじめとするCG制作に役立てること。											
授業方法											
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。2年次前期は、静物・石膏像に加え、風景、構成、卓上構成、想定などさまざまな課題、切り口で空間・造形の表現を体験し表現の幅を広げる。											
成績評価方法											
試験・課題50%完成した企画の完成度について評価する。平常点50%積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。											
履修上の注意											
この授業では、実際に描いて経験し、デッサンを自分の感覚の中に取り込むことを重視します。描き、モチーフと比較検証し、より対象に近づくように修正しながら描くという姿勢が大切です。また、成果を上げるには常により良い作品にしようという意欲を持つこと、独りよがりにならず客観的な視点を持つことが重要です。											
教科書教材											
毎回プリントを配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。□											
回数	授業計画										
第1回	静物デッサン① 作品の構想を練り、エスキースを描く。その後描き出す。										
第2回	静物デッサン① 修正し、描き込んでいき、完成を目指す。										
第3回	卓上構成デッサン① 作品の構想を練り、エスキースを描く。その後描き出す。										

2024年度 日本工学院八王子専門学校	
ゲームクリエイター科四年制 ゲームCGデザイナーコース	
美術基礎 3	
第4回	卓上構成デッサン① 修正し、描き込んでいき、完成を目指す。
第5回	石膏デッサン① 作品の構想を練り、エスキースを描く。その後描き出す。
第6回	石膏デッサン① 修正し、描き込んでいき、完成を目指す。
第7回	透視図法について講義を聞き、その後練習課題を行う
第8回	風景デッサン 制作場所を決め、エスキースを描く。その後描き出す。
第9回	風景デッサン 修正し、描き込んでいき、完成を目指す。
第10回	想定デッサン 作品の構想を練り、エスキースを描く。その後描き出す。
第11回	想定デッサン 修正し、描き込んでいき、完成を目指す。
第12回	静物デッサン② 作品の構想を練り、エスキースを描く。その後描き出す。
第13回	静物デッサン② 修正し、描き込んでいき、完成を目指す。
第14回	構成デッサン① 作品の構想を練り、エスキースを描く。その後描き出す。
第15回	構成デッサン① 修正し、描き込んでいき、完成を目指す。