

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 4											
対象	2年次	開講期	後期	区分	必	種別	実技	時間数	60	単位	4
担当教員	大歳、浅沼、榊原、安達			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4はデッサン4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年次後期は、前期より引き続き風景、想定、人体、着彩など表現の幅を広げつつ、写真模写や静物大作など長時間制作により、より完成度の高い作品作りを目指す。											
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③ 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③ 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② 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 4	
第4回	卓上構成デッサン② 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② クロッキーを描き、その後描き出す。
第6回	石膏デッサン② 修正し、描き込んでいき、完成を目指す。
第7回	有色下地デッサン モチーフを観察し、エスキースを描く。その後、描き出す。
第8回	有色下地デッサン 修正し、描き込んでいき、完成を目指す。
第9回	構成デッサン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10回	構成デッサン② 修正し、描き込んでいき、完成を目指す。
第11回	人体デッサン（ヌードモデル） クロッキーし、その後エスキースを描いていく。
第12回	人体デッサン（ヌードモデル） 修正し、描き込んでいき、完成を目指す。
第13回	写真模写（自画像） 自身を撮影し、画面にトレースする。
第14回	写真模写（自画像） 明度計画計画を立て、鉛筆で部分を描いていく。
第15回	写真模写（自画像） 修正し、加筆していき、完成を目指す。