

科目名	デッサン 1							年度	2024
英語科目名	Drawing 1							学期	前期
学科・学年	CG映像科 1 年次	必／選	必	時間数	60	単位数	2	種別※	実技
担当教員	家入 瑞穂		教員の実務経験		有	実務経験の職種		美術科教員	
【科目の目的】									
以下の点を目的とする ・「絵が苦手」の先入観を克服する。デッサンや絵に対するコンプレックスを無くし、楽しさを知る。 ・身近な作品から表現方法を分析し、CG作品との関係性を意識する。 ・基本的な描画方法を習得し、表現に応じて臨機応変に対応する力を身につける。									
【科目の概要】									
クラシックデッサン、マンガの基礎、絵コンテのためのデッサン、キャラクターデザイン、コンセプトアート、ジェスチャードロ잉、細密描写、解剖学、トレスなど、様々なデッサン体験を通し初心者からでもエンターテインメント分野での就職にエントリーできるための基礎を学ぶ。									
【到達目標】									
・具体的なフィードバックを通し満足のいくデッサンやデザインが出来るための勉強方法を学ぶ。 ・自分が目指すデッサンを意識し、先生とコミュニケーションを取りながら応用解釈しCGなどのデザインののためのデッサンを自主制作出来るようになる。									
【授業の注意点】									
授業時限数の4分の3以上出席しない者は定期試験・評価課題を受験することができない 教員の指示がない限り、授業と関係のない携帯電話・スマートフォンの使用を認めない									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力				
到達目標 A	課題に応じた資料を十分に収集できている		課題に応じた資料をある程度収集できている		課題に応じた資料を収集できない				
到達目標 B	トレス資料の表現意図を理解し、描画方法を選択している		トレス資料を観察し、描画方法を試すことができる		トレス資料を観察せず、描画方法が身についていない				
到達目標 C	強い探求心を持って、意欲的に制作している		ある程度の探求心と意欲を持って制作している		探求心と意欲がない				
到達目標 D									
到達目標 E									
【教科書】									
【参考資料】									
Pinterest（アプリ）・ビュアレフ（アプリ）									
【成績の評価方法・評価基準】									
試験・課題 80% 課題で評価する（提出の仕様や期限も評価の対象とする） 平常点 20% 授業参加態度によって評価を行う									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		デッサン1				年度	2024
英語表記		Drawing 1				学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容		到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	科目オリエンテーション	道具の使い方・鉛筆の削り方やグラデーションの描き方を学ぶ	1	鉛筆を削る	カッターナイフで鉛筆を削る	3	
			2	鉛筆の使い方	鉛筆の種類と持ち方を理解する		
			3	グラデーション	表現に応じた描き方を理解する		
2	トレス台を使う	トレス台の使い方・リサーチ方法を学ぶ	1	イラストの模写	どのように模写をしているか考える	3	
			2	イラストのトレス	模写とトレスの違いを理解する		
			3	ピンタレスト	ピンタレストをインストールする		
3	静物のトレス	静物のトレスから、シェーディング・シャドーイングを学ぶ	1	レクチャー	シェーディング・シャドーイングを理解する	3	
			2	基本形トレス	円柱・球体の描画方法を理解する		
			3	静物トレス	静物の描画スキルを習得する		
4	モデリングとトレス	モデリングの制作手順から顔の描画方法を学ぶ	1	レクチャー	顔のモデリング手順とデッサンの関係を学ぶ	3	
			2	ローポリトレス	面で捉える描画方法を理解する		
			3	ハイポリトレス	面で捉える描画方法を習得する		
5	簡易アニメーション	身体の動きを大まかに捉える	1	line of action	身体の動きを線に置き換える	3	
			2	大まかに捉える	線を元に全身を大まかに描く		
			3	トレスアニメ	動きを連続させ、アニメーション化する		
6	パースと構図	パースの仕組みを理解し、バトル構図を描く	1	レクチャー	アイレベルと消失点について理解する	3	
			2	パースと人体	パースを理解し、立方体・人体をトレスする		
			3	バトル構図	素体の構図を元に、アレンジしてトレスする		
7	マンガのトレス	マンガの構図・コマ割り・視線誘導の仕組みを理解し、トレスする	1	レクチャー	5つの構図・コマ割り・視線誘導を理解する	3	
			2	分析	レクチャーを元にマンガの表現を分析する		
			3	入りと抜き	鉛筆の入り抜きを習得する		
8			4	マンガのトレス	漫画家の表現方法を学びながらトレスする	3	
					トレスを通して、適切な描画方法を選択する		
					制作意欲・探求心を保つ		
9	推しのトレス【顔】	好きなキャラクターの顔イラストをトレスする	1	イラストを選ぶ	トレスしやすいイラストを選ぶ	3	
			2	レクチャー	イラストの視線誘導・トレスの手順を理解する		
			3	推しのトレス【顔】	視線誘導に合わせてトレスする		
4	表現に応じて鉛筆の種類を選ぶ	3					
5	表現に応じて描画方法を選ぶ						
10				6		ティッシュや練り消しを工夫して使用する	
11	推しのトレス【全身】	好きなキャラクターの全身イラストをトレスする	1	イラストを選ぶ	トレスしやすいイラストを選ぶ	3	
			2	レクチャー	推しの歴史を理解する		
			3	推しのトレス【全身】	視線誘導に合わせてトレスする		
4	表現に応じて鉛筆の種類を選ぶ	3					
5	表現に応じて描画方法を選ぶ						
12				6		ティッシュや練り消しを工夫して使用する	
13	アートボード	リサーチワーク	1	レクチャー	アートボードについて理解する	3	
			2	レクチャー	ピュアレフの使い方を理解する		
			3	リサーチワーク	リサーチ画像を集める		
14		構成・下描き・着彩	1	構成	Photoshopで構成を考える	3	
			2	トレス	アートボードの下描きをする		
			3	着彩	色の構成を考えて着彩する		
15		着彩・鑑賞会	1	着彩	色の構成を考えて着彩する	3	
			2	鑑賞会	自身の作品のプレゼン・相手にコメントする		
			3	振り返り	前期を通して自身の取り組みを振り返る		

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等