

学科名	ゲームクリエイター科四年制
コース名	ゲームCGデザイナーコース
授業科目	デッサン4
必選	必
年次	2年次
実施時期	後期
種別	講義+演習
時間数	60
単位数	4
担当教員	家入 瑞穂
実務経験	有
実務経験職種	美術科教員
授業概要	1年次で学んだデッサンの基礎力をさらに深く学び、養うことを目的とする。デッサンを通じて、対象物（モチーフ）の情報をより多く・正確に収集する力、つまり「観る力」の向上を目指す。知識や技術を工夫・活用することで、表現の幅は広がり、より質の高いCG制作へと繋がる。ただし、デッサンの基礎力を身につけるには、地道な制作の繰り返しと積み重ねによって得られるものであり、そのことを理解し、認識することが重要となる。
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デッサンにおける構図・構成を理解し、形態やパースを正確に捉え、明暗の階調、質感を表現し、積極的に制作できる。制作の繰り返しにより、各自の問題点を認識し、正しい方向へ修正し、就職活動に通用する成果物（作品）を完成させる。</li> <li>・質感の特徴を掴み、質感表現のこだわりを持てるようになる。画面上における光の設定、演出ができる。制作の繰り返しにより、各自の問題点を認識し、正しい方向へ修正し、就職活動に通用する成果物（作品）を完成させる。</li> </ul>
授業方法	特徴的な質感を持つ静物や、人体の一部をモチーフとしたデッサンを行う。描画材の特性を活かして、構造や形態、光源といった演出にこだわった表現ができる方法を学ぶ。また、デッサンを描く上での構図・構成を理解し、モチーフの特徴を活かした描画を行う。
成績評価方法	<p>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）</p> <p>平常点 20% 授業参加態度によって評価を行う</p>
履修上の注意	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
教科書・教材	特に無し

授業計画	
第1回	静物 1 形態を正しく捉え、光・影を意識し、立体感・形態感を強める表現を習得する
第2回	静物 1 形態を正しく捉え、光・影を意識し、立体感・形態感を強める表現を習得する
第3回	静物 1 形態を正しく捉え、光・影を意識し、立体感・形態感を強める表現を習得する
第4回	静物 2 形態を正しく捉え、質感を観察し、明暗の階調の調整する技術を習得する
第5回	静物 2 形態を正しく捉え、質感を観察し、明暗の階調の調整する技術を習得する
第6回	静物 2 形態を正しく捉え、質感を観察し、明暗の階調の調整する技術を習得する
第7回	静物 3 光の設定を自ら行え、質感を描写表現し、作品完成度を上げる
第8回	静物 3 光の設定を自ら行え、質感を描写表現し、作品完成度を上げる
第9回	静物 3 光の設定を自ら行え、質感を描写表現し、作品完成度を上げる
第10回	人体 1 骨格、筋肉等人体構造を意識した描写表現を行う
第11回	人体 1 骨格、筋肉等人体構造を意識した描写表現を行う
第12回	人体 1 骨格、筋肉等人体構造を意識した描写表現を行う
第13回	人体 2 プロポーションを正確にとり、正しい構図を得る
第14回	人体 2 プロポーションを正確にとり、正しい構図を得る
第15回	人体 2 プロポーションを正確にとり、正しい構図を得る