科目名	デッサン 1						年度	2025	
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		姜術科教員	

【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】

プラシックデッサン、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、ジェスチャードロー イング、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 レベル 5 評価 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】

ピンタレスト(アプリ)・ピュアレフ(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					20)25
	英語表記			Drawi	ng 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	
	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			
1			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			
	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	ストの模写 どのように模写をしているか考える			
2			2	イラストのトレス	模写とトレスの違いを理解する		3	
			3	ピンタレスト	ピンタレストをインストールする			
		静物のトレスから、 シェーデイング・シャ ドーイングを学ぶ	1	レクチャーシェーデイング・シャドーイングを理解する				
3	静物のトレス		2	基本形トレス	円柱・球体の描画方法を理解する	ີ ຈ		
			3	静物トレス	静物の描画スキルを習得する			
		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	関係を学ぶ		
4	モデリングとトレス		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			
	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			
5			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			
		パースの仕組みを理解 し、パトル構図を描く	1	レクチャー	アイレベルと消失点について理解する			
6	パースと構図		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	
			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		<u> </u>	
		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	
7	- マンガのトレス		2	分析	レクチャーを元にマンガの表現を分析する			
			3	3 入りと抜き 鉛筆の入り抜きを習得する			1	ــــــ
			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			
8					トレスを通して、適切な描画方法を選択する		3	
					制作意欲・探求心を保つ			
		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			
9			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】		4	推しのトレス【顔】	視線誘導に合わせてトレスする			
					表現に応じて鉛筆の種類を選ぶ			
10			5		表現に応じて描画方法を選ぶ			
			6		ティッシュや練り消しを工夫して使用する			
	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	
11			2	レクチャー	推しの歴史を理解する			
				- 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	じて描画方法を選ぶ マュや練り消しを工夫して使用する		
12			5		表現に応じて描画方法を選ぶ			
			6		ティッシュや練り消しを工夫して使用する			
		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		-	
13			2				3	
	-		3				1	
	_ ,		1	構成	Photoshopで構成を考える			
14	アートボード		3	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		
			1	着彩 ————————————————————————————————————	色の構成を考えて着彩する		3	
15		着彩・鑑賞会	2	鑑賞会	自身の作品のプレゼン・相手にコメントする			

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