

日本工学院八王子専門学校		開講年度	2019年度（平成31年度）		科目名	デッサン 6	
科目基礎情報							
開設学科	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		開設期	後期
対象年次	3年次		科目区分	必修		時間数	45時間
単位数	3単位		授業形態	講義			
教科書/教材	適宜資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。						
担当教員情報							
担当教員	大歳 二郎、安達 靖			実務経験の有無・職種	有・グラフィックデザイナー、画家		
学習目的							
主に絵具を使用して平面構成・イラストレーションを描く授業とする。デッサンの授業にプラスして、色彩や質感表現により特化した平面作品を制作し、CGでの色彩表現やテクスチャー表現へ還元することを目的とする。 特に色に関して理解を深めることは容易ではなく、色の持つ性格・色の三属性・組み合わせによってもたらす視覚効果などを改めて確認し、色彩を表現の一部としてしっかり取り入れることができるようになるのが本科目の狙いである。							
到達目標							
この科目で求めることは「完成度の高い(クオリティーの高い)作品」を完成させることを目標とする。普段のデッサン制作では自分のペースで描くことはできず、時間が来て終わりというケースがほとんどである。卒業期である3年次に手描きの作品でこだわりを持ってクオリティーの高い作品を1点でも残せることは、今後の作品制作の姿勢に良い影響をもたらすと考える。また、自分自身の力量に見合った制作日程の設定・制作ベースを知ることとは、クリエイターとして仕事をする際に認識しておかねばならない。							
教育方法等							
授業概要	基本、15週の授業の中で4作品提出を必須とする。就職活動状況を考慮してスケジュールを各自組み立てること。 基本の製作日数は設定するが、完成度を重視するので、延長制作も認める。その判断は講師が行う。「制作計画表」を配布するので、変更がある場合は、修正し提出をすること。絵具はアクリルガッシュを使用。						
注意点	個別対応を行っていくので、ポートフォリオなどを持参し、自身の制作したい方向性をしっかり示していけるように準備をすること。画材の使い方などは教員の指導を良く参考にすること。授業時数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができないので注意すること。						
評価方法	種別	割合	備 考				
	試験・課題	80%	完成した作品の完成度・課題への到達度について評価する				
	小テスト	0%	実施しない				
	レポート	0%	実施しない				
	成果発表表 (口頭・実技)	0%	評価しない				
	平常点	20%	積極的な制作態度、授業態度によって評価する				
授業計画（1回～15回）							
回	授業内容			各回の到達目標			
1回	課題1 色彩構成			立方体を明度・再度を合わせて着色、任意の質感を与えること(ハツ切画用紙、絵具使用)			
2回	課題1 色彩構成			立方体を明度・再度を合わせて着色、任意の質感を与えること(ハツ切画用紙、絵具使用)			
3回	課題1 色彩構成			立方体を明度・再度を合わせて着色、任意の質感を与えること(ハツ切画用紙、絵具使用)			
4回	課題2 写真模写（着色）			風景写真をアクリルガッシュを使い面相筆を用いて細密に模写すること(B3画用紙水張、絵具使用)			
5回	課題3 写真模写（着色）			風景写真をアクリルガッシュを使い面相筆を用いて細密に模写すること(B3画用紙水張、絵具使用)			
6回	課題3 写真模写（着色）			風景写真をアクリルガッシュを使い面相筆を用いて細密に模写すること(B3画用紙水張、絵具使用)			
7回	課題3 写真模写（着色）			風景写真をアクリルガッシュを使い面相筆を用いて細密に模写すること(B3画用紙水張、絵具使用)			
8回	課題4 細密着色			モチーフ(紙風船・にぼし・瓶など)を細密に表現する(モチーフは応相談/ハツ切画用紙、絵具使用)			
9回	課題4 細密着色			モチーフ(紙風船・にぼし・瓶など)を細密に表現する(モチーフは応相談/ハツ切画用紙、絵具使用)			
10回	課題4 細密着色			モチーフ(紙風船・にぼし・瓶など)を細密に表現する(モチーフは応相談/ハツ切画用紙、絵具使用)			
11回	課題4 細密着色			モチーフ(紙風船・にぼし・瓶など)を細密に表現する(モチーフは応相談/ハツ切画用紙、絵具使用)			
12回	課題5 イメージボード（着色）			動物を写真から模写、その動物を用いたキャラクターを制作する(B3画用紙水張、絵具使用)			
13回	課題5 イメージボード（着色）			動物を写真から模写、その動物を用いたキャラクターを制作する(B3画用紙水張、絵具使用)			
14回	課題5 イメージボード（着色）			動物を写真から模写、その動物を用いたキャラクターを制作する(B3画用紙水張、絵具使用)			
15回	課題5 イメージボード（着色）			動物を写真から模写、その動物を用いたキャラクターを制作する(B3画用紙水張、絵具使用)			