

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 3	
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	前期
対象年次	2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、栗原 由香里、浅沼 真		実務経験の有無・職種	有・グラフィックデザイナー	
学習目的					
C Gを制作する際の造形的な基本であるデッサン力と観察力を養うことを目的とする。普段何気なく見ている事物を明暗・構造等ととらえ直し、視覚的な情報として再構築できるようになること、これが表現者としての共通言語となることを理解する。さらに、自分のCG作品をどのような形で演出し形象を取捨選択するかを考察するよりどころとなる力をつけること、対象（モチーフ）をくり返し正確に描く練習を重ねることで、他者の視点で客観的に自分の作品を見つめ直すことが出来ることを目的とする。					
到達目標					
実際のモチーフを、主に鉛筆を使用し二次元画面に立体的に表現出来るようになることを目標とする。必ずしも画家やイラストレーターのように絵画制作の技術に習熟することを目標とはしていないが、さまざまな形態や質感を持つ工業製品や自然物、およびモデルや自分自身などの人体をよく観察して描くことで解剖学的・構造的に理解し、モデリングやアニメーションをはじめとしたC G制作に役立てること。また、一枚のデッサンを制作する際の構図、光、質感表現などを通じて作品の絵作り、見せ方の基本を学ぶ。					
教育方法等					
授業概要	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。また、作品の計画から本画面の制作、完成までのプロセスも重視するので、本画面に入る前にクロッキー、エスキースを必ず行う。2年次では、1年次で獲得した基本的描写力をもとに、人体・石膏像・複雑な静物モチーフなどにチャレンジし、アピール度の高い作品制作に臨む。				
注意点	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する。したがって、描き、モチーフと比較検証し、直し、より対象に近づくという姿勢が大切であり、制作途中段階での比較検証を怠ったり、完成を焦って直すべき構図や形態をそのままに放置するという態度はとるべきではない。また、うまく出来ないことを恐れずに積極的に自ら描いてみるのが上達に繋がる。形態の捉え方、画材の使い方などは教員の指導を良く参考にする。授業日数の4分の3以上出席しない者は評価しない（不合格とする）。				
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%			
	レポート	0%			
	成果発表 （口頭・実技）	0%			
	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 風景、想定モチーフなど		パースペクティブを理解し、自然な3次元空間が表現できるようになること		
2回	課題1 風景、想定モチーフなど		パースペクティブを理解し、自然な3次元空間が表現できるようになること		
3回	課題2 塑像		モチーフを粘土で表現し、立体感、ボリューム感を体感すること		
4回	課題2 塑像		モチーフを粘土で表現し、立体感、ボリューム感を体感すること		
5回	課題3 静物モチーフ、石膏像など		より正確な形態の把握、複雑な立体感の表現ができるようになること		
6回	課題3 静物モチーフ、石膏像など		より正確な形態の把握、複雑な立体感の表現ができるようになること		
7回	課題4 手、構成モチーフなど		手の構造や動きを表現できるようになること		
8回	課題4 手、構成モチーフなど		手の構造や動きを表現できるようになること		
9回	課題5 卓上モチーフ		画面の配置・構成を考え、モチーフを自然に表現できるようになること		
10回	課題5 卓上モチーフ		画面の配置・構成を考え、モチーフを自然に表現できるようになること		
11回	課題6 想定モチーフ		画面構成、パースペクティブ、質感表現を意識し完成度の高い作品を制作すること		
12回	課題6 想定モチーフ		画面構成、パースペクティブ、質感表現を意識し完成度の高い作品を制作すること		
13回	課題7 静物モチーフ、石膏像など		より複雑なモチーフの空間と質感を、時間をかけてじっくり表現すること		
14回	課題7 静物モチーフ、石膏像など		より複雑なモチーフの空間と質感を、時間をかけてじっくり表現すること		
15回	課題7 静物モチーフ、石膏像など		より複雑なモチーフの空間と質感を、時間をかけてじっくり表現すること		