	院八王子専!	門学校	開講年度	2019年度(平成31年度)	科目名	造形学2		
科目基礎情	報		l				l		
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	1年次			科目区分	選択			時間数	45時間
 単位数	3単位			授業形態 講義					
数科書/教材	適宜レジュ	 メ・資料を	配布する。	<u> </u> 参考書・参	L 考資料等は、		 示する。	1	
B当教員情	<u> </u> 報								
	栗原 由香里	<u> </u>		実務経験の有無・職種		有・イラストレーター			
学習目的	11031					7 (333)	37111	13	<u> </u>
この科目		とで、デッサ で、人体構造	ナンで理解し	きれなかった	部分を復習る				の向上を目指し、主に人体関連のモ てデッサン道具の役割を理解し、適
長々な課題?	を通して形態原	感・量感・質	「感への研究	を深め、CGa	の制作へフィ		るようになる		ることを最初の目標とする。また、 はこの科目を受講することで自分が
文育方法等	Į.								
受業概要	デッサンヤ 後回しにする	ウロッキー うのではなく	は奥が深く、	理解するこ	とに苦労する				うな課題を実施。 小場合もある。その際、分からない。
		こ、すぐに諦							
		美時数の4分]にトライ&=	レラーを実践	してくことが重	要である。道		ビ、各自ができる範囲での工夫が必要 して、消耗した道具は必ず充填して
= ₩	種別	美時数の4分 割合	めずに積極的 の3以上出席]にトライ&= 『しない者は	⊏ラーを実践 不合格とする	してくことが 重	i要である。i 備 考		
評		美時数の4分 割合 80%	めずに積極的 の3以上出席	にトライ&= もしない者は 品の完成度	⊏ラーを実践 不合格とする	してくことが重	i要である。i 備 考		
評 価 方	種別 試験・課題 小テスト レポート	美時数の4分 割合 80% 0%	めずに積極的 の3以上出席 完成した作	にトライ&= もしない者は ・品の完成度	⊏ラーを実践 不合格とする	してくことが 重	i要である。i 備 考		
価	種別 試験・課題 小テスト	能時数の4分 割合 80% 0% 0% 0%	めずに積極的 の3以上出版 完成した作 実施しない 実施しない 実施しない	にトライ&= もしない者は 品の完成度	にラーを実践 不合格とする ・課題への	してくことが重 。 到達度につい	i要である。ji 備 考 って評価する		
価方	種別 試験・課題 小テスト レポート	能時数の4分 割合 80% 0% 0% 0%	めずに積極的 の3以上出版 完成した作 実施しない 実施しない 実施しない	にトライ&= もしない者は 品の完成度	にラーを実践 不合格とする ・課題への	してくことが 重	i要である。ji 備 考 って評価する		
価 方 法	種別 試験・課題 小テスト レポート _{成果発表} (口頭・実技)	美時数の4分割合 割合 80% 0% 0% 0% 20%	めずに積極的 の3以上出版 完成した作 実施しない 実施しない 実施しない	にトライ&= もしない者は 品の完成度	にラーを実践 不合格とする ・課題への	してくことが重 。 到達度につい	i要である。ji 備 考 って評価する		
一 価 方 法 受業計画	種別 試験・課題 小テスト レポート _{成果発表} (口頭・実技) 平常点	美時数の4分割合 割合 80% 0% 0% 0% 20%	めずに積極的 の3以上出版 完成した作 実施しない 実施しない 実施しない	にトライ&= もしない者は 品の完成度	にラーを実践 不合格とする ・課題への	してくことが重 。 到達度につい	i要である。ji 備 考 って評価する	道具の管理と	
品	種別 試験・課題 小テスト レポート _{成果発表} (口頭・実技) 平常点	にににににりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりりり	めずに積極的 の3以上出版 完成した作 実施しない 実施しない 実施しない	にトライ&= ましない者は 品の完成度 作態度、授	にラーを実践 不合格とする ・課題への ・課題への	してくことが重 。 到達度につい	i要である。i 備 考 て評価する	当具の管理と	して、消耗した道具は必ず充填して
 価 方 法 受業計画 (回	種別 試験・課題 小テスト レポート _{成職・業技} 平常点 (1回~15	等時数の4分割合 割合 80% 0% 0% 0% 20% 回) 授業内容	めずに積極的 の3以上出版 完成した作 実施しない 実施しない 実施しない	にトライ&= ましない者は 品の完成度 作態度、授 人物クロッ	にラーを実践 不合格とする ・課題への 業態度によ	してくことが重。 到達度につい って評価する	重要である。 道 備 考 で評価する 各回の至 に描けるよう	当具の管理と	して、消耗した道具は必ず充填して
価方法受業計画 (」」」」」」② 回	種別 試験・課題 小テスト レポート 成果発表 (口頭、実技) 平常点 (1回~15	 に 特数の4分割合 80% 0% 0% 20% 回) 授業内容 デー② 	めずに積極的 の3以上出版 完成した作 実施しない 実施しない 実施しない	にトライ&= ましない者は 品の完成度 作態度、授 人物クロッ	に ラーを 実践 不合格とする ・課題への ・課題への ・ 業態度によ キー:短時間 キー:短時間	してくことが重 。 到達度につい って評価する	重要である。 近 備 考 て評価する 各回の至 に描けるよう 分けができる	当具の管理と	して、消耗した道具は必ず充填して
受業計画 (型 1 回 2 回 3 回	種別 試験・課題 小テスト レポート (口頭・実技) 平常点 (1回~15 人物クロッキ	等時数の4分割合 80% 0% 0% 20% 回) 授業内容 ミー① ミー②	めずに積極的の3以上出席 完成した作 実施しない 実施しない 積極的な制	Jにトライ&= Eしない者は 品の完成度 作態度、授 人物クロッ	に ラーを実践 不合格とする できま	してくことが重。 到達度につい って評価する で全身を画面 で男女の描き で細部の特徴	重要である。 近 備 考 って評価する 各回の至 に描けるよう 分けができる を描き込むこ	道具の管理と 別達目標 になる、頭類 とができる	して、消耗した道具は必ず充填して
一価方法受業計画(・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	種別 試験・課題 小テスト レポート 成果発表 (口頭、実技) 平常点 (1回~15 人物クロッキ	等時数の4分割合 80% 0% 0% 0% 20% 回) 授業内容 ミー① ミー②	めずに積極的の3以上出席 完成した作 実施しない 実施しない 積極的な制	にトライ&= ましない者は 品の完成度 作態度、授 人物クロッ 人物クロッ 人物・手の	に ラーを 実践 不	してくことが重。 到達度につい って評価する で全身を画面 で男女の描き で細部の特徴	重要である。 資 備 考 て評価する 各回の至 に描けできる を描き込むこ なポーズが描	当具の管理と 川達目標 になる、頭身 とができる けるようにな	して、消耗した道具は必ず充填して 身を理解する なる、手の構造を理解する
一価方法受業計画(・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	種別 試験・課題 小テスト レポート 成項 * 実技) 平常点 (1回~15 人物クロッキ 人物クロッキ	等時数の 4分割合 80% 0% 0% 20% 回) 授業内容 三一① 三一② 三一② 三一② 三一②	めずに積極的の3以上出席 完成した作 実施しない 実施しない 積極的な制	にトライ&= Eしない者は 品の完成度 作態度、 授 人物クロッ 人物クロッ 人物・手、 白黒2色	に ラーを実践 不	してくことが重。 到達度につい って評価する で全身を画面 で男女の描きまで で細部の特徴 短時間で複雑	重要である。 資 備 考 で 不下 不下 不下 各回の至 に描けができる を描き、 なポーズが描 なポーズが描 なな、 探す、 単純イ	当具の管理と 川達目標 になる、頭身 とができる けるようにな	して、消耗した道具は必ず充填して 身を理解する なる、手の構造を理解する
価方法 受業計画 (1) (2) (2) (3) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4	種別 試験・課題 小テスト レポート 成課等表 (口頭、学常点 (1回~15 人物クロッキ 人物クロッキ 人物クロッキ	等時数の4分割合 80% 0% 0% 0% 20% 回) 授業内容 ミー① ミー② ミー② ミー④手のク	めずに積極的の3以上出席 完成した作 実施しない 実施しない 積極的な制	にトライ&= ましない者は 品の完成度 作態度、 授 人物クロッッ 人物・白黒26 細密デッサ	にラーを実践で 不合格とする ・課題への 業業態度によ キー:短時間 キー:短時間 キー:短時間 クロッキー: 地描き:手の シ①:身の回	してくことが重。 到達度につい って評価する で全身を画面 で男女の描き: で細部の特徴 短時間で複雑 形の変わり目を	重要である。 資 備 考 て評価する 各回の至 に描けができるこ を描き、	当具の管理と 川達目標 になる、頭身 とができる けるようにな	して、消耗した道具は必ず充填して 身を理解する なる、手の構造を理解する
受業計画 (計画 (1 回 (2 回 (3 回 (4 回 (5 回 (6 回 (7 回 (種別 試験・課題 小テスト レポート 成項 ** 表技) 平常点 (1回~15 人物クロッキ 人物クロッキ 人物クロッキ 手のクロッキ 細密デッサン	等時数の 4分割合 80% 0% 0% 20% 回) 授業内容 三一① 三一② 三一② 三一② 三一② 三一② 三一② 三一② 三一②	めずに積極的の3以上出席 完成した作 実施しない 実施しない 積極的な制	ICLトライ&= ELない者は 品のの完成度 作態度、 授 人物ククロックロックロックロックロックロックロックロックロックロックロックロックロッ	に ラーを実践 不 不 合格とする で ・ 課題への	してくことが重。 到達度につい って評価する で全身を画面 で男女の描き。 で細部の特徴 短時間で複雑 形の変わり目を	重要である。資 備 考って 「不評価する 各回の至う に描けが込べ、単純イを をおって を紹介に ないないない ないない をはない ないない ないない ないない をはない ないない をはない をれる をれる をれる をれる をれる をれる をれる をれ	当具の管理と 川達目標 になる、頭身 とができる けるようにな	して、消耗した道具は必ず充填して 身を理解する なる、手の構造を理解する
受業計画 (方法 記 1 回 2 回 3 回 4 回 5 回 6 回 7 回 3 回	種別 試験・課題 小テスト レポート 成職等表表 (口頭 常点 (1回~15 人物クロッキ 人物クロッキ 人物クロッキ 無密デッサン 細密デッサン	等時数の4分割合 80% 0% 0% 0% 20% 回) 授業内容 ミー① ミー② ミー② ミー② ミー② シー シー シー シー シー シー シー シー シー シー シー シー シー	めずに積極的の3以上出席 完成した作 実施しない 実施しない 積極的な制	TICL トライ&= FL A C C C C C C C C C C C C C C C C C C	にラーを実践で 不合格とする ・課題への ・課題への ・課題によ キー:短時間 キー:短時間 キー:短時間 シロッキー: ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	してくことが重。 到達度につい って評価する で全身を画面 で男女の描き: で細部の特徴 短時間で複雑 形の変わり目を りのモチーフ:	重要である。 i 備 考 て評価する 各回ののすう。 i おけがで込が描きない。 単純行 を描ずす、 に描く を細くくく	当具の管理と 川達目標 になる、頭身 とができる けるようにな	して、消耗した道具は必ず充填して 身を理解する なる、手の構造を理解する
受業計画 (章	種別 試験・課題 小テスト レポート 成項 * 実技) 平常点 (1回~15 人物クロッキ 人物クロッキ 人物クロッキ 手のクロッキ 細密デッサン 細密デッサン	等時数の 4分割合 80% 0% 0% 20% 回) 授業内容 ミー① ミー② ミー② ミー② ミー② シーン①	めずに積極的の3以上出席 完成した作 実施しない 実施しない 積極的な制	にトラスをこれである。	に テーを 実践 で 不 合格とする で 来	してくことが重。 到達度につい って評価する で全身を画面 で男女の描き。 で細部の特徴 短時間で複雑 形の変わり目を りのモチーフ フの量感を描 フの質感を描	重要である。 道 備 考 で下評価する 格評価する 各回の至う おおけが込むズ単純化 をおなて変して描述でして、 をなななない。 をなななない。 をなななない。 をななない。 をなるなない。 をなるない。 をなるない。 をなるない。 をなるななななななななななななななななななななななななななななななななななな	当具の管理と 川達目標 になる、頭身 とができる けるようにな	して、消耗した道具は必ず充填して 身を理解する なる、手の構造を理解する
受業計画 (ラ	種別 試験・課題 小テスト レポート 成項 ** 表点 (1回~15 人物クロッキ 人物クロッキ 人物クロッキ 手のクロッキ 細密デッサン 練ゴムデッサ 練ゴムデッサ	等時数の4分割合 80% 0% 0% 0% 20% 回) 授業内容 ミー① ミー② ミー② ミー② シーン① ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	めずに積極的 の3以上出席 完成した作 実施しない 実施しない 実施のない 実施のない	TICL A A A A A A A A A A A A A A	に ラーを 実践 で 不合格とする で 来	してくことが重。 到達度につい って評価する で全身を画面 で男女の特徴 短時間で複雑 形の変わり目を りのモチーフ・フの質感を描 ムの正しい使い ムで光を描きる	重要である。 i である。 i である。 i である。 i で	当具の管理と 川達目標 になる、頭身 とができる けるようにな として手を表	して、消耗した道具は必ず充填して 身を理解する なる、手の構造を理解する 現する
受業計画 (を	種別 試験・課題 ルポテスト レポポート 成職 常素 (1回~15 人物ククロッキ 人物ククロッキ 人物ククロッキ 細密密デッサン 練ゴムデッサ キャラリアル	等時数の 4分割合 80% 0% 0% 20% 回) 授業内容 ミー① ミー② ミー② ミー② シーン・ジャン・デッサン・ジャデッサン・デッサン・ブ	めずに積極的の3以上出席 完成しした作 実施ししない 実施ししない 積極的な制	にトない にしない にしない にしなの にしなの では、 大人人人人、 大物、 ないをでする。 では、 大物、 大物、 ないをでする。 では、 でいる。 でい	に	してくことが重。 到達度につい って評価する で全身を画面 で男女の特徴 短時間で複雑 形の変わり目を りのモチーフ・フの質感を描 スの質感を描 ムの正しい使い ムで光を描きう	重要である。 道 備 考 で下評価する 格	道具の管理と 別達目標 になる、頭点 とができる けるようにた として手を表 る	して、消耗した道具は必ず充填して 身を理解する なる、手の構造を理解する 現する
受業計画 (ラ	種別 試験・課題 小テスト レポート 成項 ** 表点 (1回~15 人物クロッキ 人物クロッキ 人物クロッキ 手のクロッキ 細密デッサン 練ゴムデッサ 練ゴムデッサ	等時数の 4 分割合 80% 0% 0% 0% 20% 回) 授業内容 デー① デー② デー② グロック デー② グロック デージャーション・デッサン①	めずに積極的の3以上出席 完成しした作 実施ししない 実施ししない 積極的な制	ICL 品 作 人人人人手細細細練練キキラいでした。 の 度 を ククク・白デデエゴゴヤマラリー で で で デエゴブリリリッツのの で で アファッツのの で アファアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアア	に ラーをとする (・) 実践で (・) 実践で (・) 実践で (・) 実践を (・) 実態度によ (・) 実態度に (・) まずい (・)	してくことが重。	重要である。 i である。 i である。 i で	道具の管理と 川達目標 になる、頭頭 とができる けるようにな として手を表 る 量感をつける チャーをつけ	して、消耗した道具は必ず充填して 身を理解する なる、手の構造を理解する 現する

まとめ、後期授業の振り返りを行う

14回

15回

フォトコラージュ②

まとめ

フォトコラージュ:選んだ素材を切り貼りし、「魚」を制作する