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	造形学２

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	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		
教科書/教材	適宜レジュメ・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	栗原 由香里	実務経験の有無・職種	有・イラストレーター

学習目的

この科目は後期デッサン／造形演習の課題と連携して実施する。

この科目を受講することで、デッサンで理解しきれなかった部分を復習することができる。そして、デッサン力の向上を目指し、主に人体関連のモチーフを描いていくことで、人体構造への造詣を深めることが可能になるのも目的である。また、表現の研究としてデッサン道具の役割を理解し、適切に使えるようになることを目指す。

到達目標

デッサンを描きだす前の“観察”が重要であり、観察力を身につけるために、多くのクロッキーを描けるようになることを最初の目標とする。また、様々な課題を通して形態感・量感・質感への研究を深め、CGの制作へフィードバックできるようになる。最終的にはこの科目を受講することで自分が見たものや感じたことを人(第三者)に伝えられる力を身につける“手がかり”を得ることを目標とする。

教育方法等

授業概要	人物の形態を正しく捉えるために、まずは5分~10分程度の友人クロッキーをする。人体パーツの研究として手を描き、構造を理解する。細部表現やテクスチャー表現のために細密デッサンを行い、道具の研究としての練ゴムを描画材料として使用する有色下地デッサンや2Dキャラクターへ任意のテクスチャーを与える課題など、デッサン課題とCG課題の両方に還元できるような課題を実施。
注意点	デッサンやクロッキーは奥が深く、理解することに苦労する人もいるし、すぐに成果として表れない場合もある。その際、分からないまま後回しにするのではなく、担当の先生に質問したり、もしくは、隣に座っている友人へ聞いてみるなど、各自ができる範囲での工夫が必要となる。また、すぐに諦めずに積極的にトライ&エラーを実践してくことが重要である。道具の管理として、消耗した道具は必ず充填しておくこと。授業時数の４分の３以上出席しない者は不合格とする。

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%	実施しない
	レポート	0%	実施しない
	成果発表（口頭・実技）	0%	実施しない
	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	人物クロッキー①	人物クロッキー：短時間で全身を画面に描けるようになる、頭身を理解する
２回	人物クロッキー②	人物クロッキー：短時間で男女の描き分けができる
３回	人物クロッキー③	人物クロッキー：短時間で細部の特徴を描き込むことができる
４回	人物クロッキー④手のクロッキー①	人物・手のクロッキー：短時間で複雑なポーズが描けるようになる、手の構造を理解する
５回	手のクロッキー②	手、白黒2色描き：手の形の変わり目を探す、単純化して手を表現する
６回	細密デッサン①	細密デッサン①：身の回りのモチーフを細密に描く
７回	細密デッサン②	細密デッサン②：モチーフの量感を描く
８回	細密デッサン③	細密デッサン③：モチーフの質感を描く
９回	練ゴムデッサン①	練ゴムデッサン①：練ゴムの正しい使い方を理解する
１０回	練ゴムデッサン②	練ゴムデッサン②：練ゴムで光を描き込む
１１回	キャラリアルデッサン①	キャラリアルデッサン：２Dキャラクターに陰影・量感をつける
１２回	キャラリアルデッサン②	キャラリアルデッサン：２Dキャラクターにテクスチャーをつける
１３回	フォトコラージュ①	フォトコラージュ：「魚」をテーマに写真・雑誌・チラシなどの素材からテクスチャーを選ぶ
１４回	フォトコラージュ②	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
１５回	まとめ	まとめ、後期授業の振り返りを行う