

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	必修	時間数	45時間
単位数	1単位	授業形態	実習		
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・佐々木 啓成		実務経験の有無・職種	有・イラストレーター、画家	
学習目的					
CG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、も目的とする。					
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CG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。1年次は、画材の特性を理解し自由に使いこなせるように数多く描くこと、基本の形態や質感の表現、光と影と立体感の表現、などをテーマに行う。				
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こと。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%	実施しない		
	レポート	0%	実施しない		
	成果発表 （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 静物描き出し特訓		短時間（15～30分程度）でさまざまなモチーフの特徴をとらえられるようになること		
2回	課題2 静物モチーフ①		短期間（1日制作）で複数のモチーフの空間、関係、質感を表現出来ること		
3回	課題3 静物モチーフ②		短期間（1日制作）で複数のモチーフの空間、関係、質感を表現出来ること		
4回	課題4 静物モチーフ③		短期間（1日制作）で複数のモチーフの空間、関係、質感を表現出来ること		
5回	課題5 構成デッサン（手）		手のプロポーションや動き、肌の質感が表現出来ること 複数本の手を画面に構成出来ること		
6回	課題5 構成デッサン（手）		手のプロポーションや動き、肌の質感が表現出来ること 複数本の手を画面に構成出来ること		
7回	課題6 自画像		頭部、顔の構造が理解でき表現出来ること 表情や視点による性格表現を意識すること		
8回	課題6 自画像		頭部、顔の構造が理解でき表現出来ること 表情や視点による性格表現を意識すること		
9回	課題7 教室内の人物を描く		絵を描く人物の自然な動きやプロポーションが表現出来るようになること		
10回	課題7 教室内の人物を描く		絵を描く人物の自然な動きやプロポーションが表現出来るようになること		
11回	課題8 モデルを描く		ポーズをとる人物のプロポーションや動き、表情が自然に表現出来るようになること		
12回	課題8 モデルを描く		ポーズをとる人物のプロポーションや動き、表情が自然に表現出来るようになること		
13回	課題9 静物モチーフ④		大型モチーフを完成度の高い作品に表現すること		
14回	課題9 静物モチーフ④		大型モチーフを完成度の高い作品に表現すること		
15回	課題9 静物モチーフ④		大型モチーフを完成度の高い作品に表現すること		