

日本工学院専門学校		開講年度	2019年度		科目名	造形学4	
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	2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	配布物は以下の2冊を資料として使用。「やさしい美術解剖図」「美術解剖図ノート」						
担当教員情報							
担当教員	金光 拓也			実務経験の有無・職種	有・映像編集		
学習目的							
造形力の向上のためにはソフトウェア操作だけでなく、手を使い立体物を制作することが有効である。また、CGやイラストで人体表現をする際、違和感の無い構造と自然な動きを実現するには身体の成り立ちを把握することが必要である。骨格、筋肉、バランスを観察・理解することにより、人物描画の技術向上に反映させる。CGやゲーム制作の現場での作業で必要とされることを踏まえ、体の部位の名称も知識として身につける。							
到達目標							
人体構造について理解を深め、可動部位や可動範囲を理解することでモデリングだけでなくアニメーション制作の質の向上に繋げることができる。デフォルメされたキャラクターをデザインする際に骨格の要となる部分を把握することで高度な表現となることを目指す。アナログとデジタル両方の利点と欠点を理解する。両方の造形力向上を実現するだけでなく、勉強実績を掲載することでポートフォリオの説得力を増すことができる。							
教育方法等							
授業概要	配布資料のスケッチを繰り返す（毎回提出）。名称の紹介も行うため、理解度を測るための試験を2度実施する。 針金と粘土を使用し骨格・筋肉の造形を行う。						
注意点	毎回新しい構造や部位を学んでいくため、欠席すると習得できることへの損失が大きいのので注意が必要。配布された資料は授業期間中保管し、毎回持参すること。 授業時数の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	50%	制作物(塑造)の仕上がりにて評価する				
	小テスト	30%	2回実施する				
	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	授業内容紹介			人体バランスのスケッチを通して個々の骨格把握度を認識する			
2回	骨 スケッチ・名称紹介			全身骨格スケッチと部位(脊柱・胸郭)の名称記入を通して理解を深める			
3回	骨 スケッチ・名称紹介			骨格スケッチと部位(骨盤・頭部)の名称記入を通して理解を深める			
4回	骨 スケッチ・名称紹介			骨格スケッチと部位(腕・手・脚・足)の名称記入を通して理解を深める			
5回	骨格部小テスト			名称・構造の確認テストにより理解度を確認する			
6回	筋肉 スケッチ・名称紹介			筋肉スケッチと部位(胴体)の名称記入を通して理解を深める			
7回	筋肉 スケッチ・名称紹介			筋肉スケッチと部位(頭部・腕・脚)の名称記入を通して理解を深める			
8回	骨格・筋肉総合テスト／材料配布			名称・構造の確認テストにより理解度を確認する			
9回	骨格造形			針金と粘土を使用しての骨格造形を通して理解度を高め、観察力と造形力を向上させる			
10回	骨格造形			針金と粘土を使用しての骨格造形を通して理解度を高め、観察力と造形力を向上させる			
11回	骨格造形			針金と粘土を使用しての骨格造形を通して理解度を高め、観察力と造形力を向上させる			
12回	骨格造形（採点・写真撮影）			針金と粘土を使用しての骨格造形を通して理解度を高め、観察力と造形力を向上させる			
13回	筋肉造形			針金と粘土を使用しての筋肉造形を通して理解度を高め、観察力と造形力を向上させる			
14回	筋肉造形			針金と粘土を使用しての筋肉造形を通して理解度を高め、観察力と造形力を向上させる			
15回	筋肉造形（採点・写真撮影）			針金と粘土を使用しての筋肉造形を通して理解度を高め、観察力と造形力を向上させる			