

授業科目名	デッサンⅡ		科目コード	2302131	
開講クラス	情報システム科	コース	CG・映像クリエイター	学 年	1 年
担当教員	後藤 慎太郎		実務経験教員 (<input checked="" type="checkbox"/> ・ 無)		
	実務経験内容 ・現在まちなか絵画教室の主宰を 10 年以上行っており、技術指導にあたる。 その経験を活かし、クリエイターとして活躍できる技量に育成する。				
開講時期	前期・ <input checked="" type="checkbox"/> 後期・通年・特別講義・その他		授業コマ数	30 時間	
	<input checked="" type="checkbox"/> 必 須 ・ 選 択 ・ 選択必須		単 位 数	1 単位	
使 用 テキスト 1	書 名	鉛筆デッサン基本の「き」			
	著 者	スタジオ・ものくろーむ			
	出版社	ホビージャパン			
使 用 テキスト 2	書 名				
	著 者				
	出版社				
参考図書					
授業形態	<input checked="" type="checkbox"/> 講義 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 演習 ・ 実習				
<授業の目的・目標> デッサンの基礎を学ぶことで、クリエイターに必要な観察力、造形力を身につけることができる。 基礎を身につけ、技術を活かし学期末のデッサンコンクールを目指していく。					
<授業の概要・授業方針> 鉛筆 (4B~2H)、ねり消しゴムを使って、目の前のモチーフをよく観察して描きます。 授業後は掲示し、フードバックを行い、成長を計ります。					
<成績基準・評価基準> 試験は行わず、スケッチブック提出を 60%、学期末デッサンコンクールを 40%の合計で成績を出します。 優：100 点~81 点 良：80 点~70 点 可：69 点~60 点 不可：59 点~0 点 ※出席率が 80%を満たしていない場合や課題未提出の場合は、評価を不可とします。					
<使用問題集・注意事項>					
<授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他> 無し					

授業科目名		デッサンⅡ	
回	授 業 内 容		回
1	トーン（明中暗）の描き方		
2	トーン（明中暗）の描き方		
3	トーン（明中暗）の描き方		
4	トーン（明中暗）の描き方		
5	グラデーション（濃淡）の描き方		
6	グラデーション（濃淡）の描き方		
7	グラデーション（濃淡）の描き方		
8	グラデーション（濃淡）の描き方		
9	コントラスト（強弱）の描き方		
10	コントラスト（強弱）の描き方		
11	コントラスト（強弱）の描き方		
12	コントラスト（強弱）の描き方		
13	ボリューム（量感）の描き方		
14	ボリューム（量感）の描き方		
15	ボリューム（量感）の描き方		
16	ボリューム（量感）の描き方		
17	固有色（赤、青、黄、緑など）の描き方		
18	固有色（赤、青、黄、緑など）の描き方		
19	固有色（赤、青、黄、緑など）の描き方		
20	固有色（赤、青、黄、緑など）の描き方		
21	質感（金属など、映り込み、ハイライト）の描き方		
22	質感（金属など、映り込み、ハイライト）の描き方		
23	質感（金属など、映り込み、ハイライト）の描き方		
24	質感（金属など、映り込み、ハイライト）の描き方		
25	質感（ガラスなど、透明な物）の描き方		
26	質感（ガラスなど、透明な物）の描き方		
27	質感（ガラスなど、透明な物）の描き方		
28	質感（ガラスなど、透明な物）の描き方		
29	学期末デッサンコンクール		
30	学期末デッサンコンクール		