

授業科目名	ドローイングⅠ		科目コード	2302133	
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	<input checked="" type="checkbox"/> 前期・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				
	著 者				
	出版社				
使 用 テキスト2	書 名				
	著 者				
	出版社				
参考図書	人物を描く基本 使える美術解剖図				
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> ドローイング（線画）を学ぶことで、クリエイターに必要な観察力、造形力、即描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> 人物、動物のドローイングだけでなく風景ドローイング、屋外でスケッチも行います。 授業後は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> 無し					
<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		ドローイング I	
回	授業内容		回
1	ガイダンス 画材の説明		
2	人物ドローイング 人体の構造、骨格と筋肉の説明		
3	人物ドローイング 人体の構造、骨格と筋肉の説明		
4	人物ドローイング 人体の構造、骨格と筋肉の説明		
5	人物ドローイング 人体の構造、骨格と筋肉の説明		
6	人物ドローイング 目、鼻、口の描き方		
7	人物ドローイング 目、鼻、口の描き方		
8	人物ドローイング 目、鼻、口の描き方		
9	人物ドローイング 目、鼻、口の描き方		
10	人物ドローイング 頭部の描き方		
11	人物ドローイング 頭部の描き方		
12	人物ドローイング 頭部の描き方		
13	人物ドローイング 頭部の描き方		
14	人物ドローイング 肩、腕、手の描き方		
15	人物ドローイング 肩、腕、手の描き方		
16	人物ドローイング 肩、腕、手の描き方		
17	人物ドローイング 肩、腕、手の描き方		
18	人物ドローイング 腰、脚、足の描き方		
19	人物ドローイング 腰、脚、足の描き方		
20	人物ドローイング 腰、脚、足の描き方		
21	人物ドローイング 腰、脚、足の描き方		
22	人物ドローイング 全身の描き方		
23	人物ドローイング 全身の描き方		
24	人物ドローイング 全身の描き方		
25	人物ドローイング 全身の描き方		
26	人物ドローイング 服のシワの描き方		
27	人物ドローイング 服のシワの描き方		
28	人物ドローイング 服のシワの描き方		
29	人物ドローイング 服のシワの描き方		
30	学期末デッサンコンクール		