

授業科目名	デッサン		科目コード	105017	
開講クラス	情報システム科	コース	動画・映像クリエイターコース	学 年	1 年
担当教員	中嶋 海智		実務経験教員 (有 ・ ☐ 無)		
	実務経験内容				
開講時期	☐ 前期 ・ 後期 ・ 通年 ・ 特別講義 ・ その他		授業コマ数	40 時間	
	☐ 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	ソッカの美術解剖学/たてなか流クイックスケッチ				
授業形態	☐ 講義 ・ ☐ 演習 ・ 実習				
<授業の目的・目標> ドローイング(線画),デッサンを学ぶことで、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。					
<授業の概要・授業方針> 基本的なモノの構造を学び、モノを形で捉え簡略化し人物、動物、風景のドローイングを出来るようになり、また細かい描写まで観察し表現する力を制作等に役立てていく。 授業後はフィードバックを行い、成長を計る。					
<成績基準・評価基準> 課題提出：80% 授業態度：10% 出席率：10% 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		デッサン
回	授 業 内 容	回
1	ガイダンス (デッサン/ドローイングとは、基本構造に着目)	
2	人物ドローイング 全身を平面で描く(イメージライン、重心の捉え方)	
3	静物デッサン りんごの描き方(想像、学びから観察)	
4	静物デッサン 立体物の基本形(立方体、直方体、円柱、球)/形のとり方、陰影の付け方	
5	静物デッサン 立方体	
6	静物デッサン 立方体	
7	静物デッサン 直方体	
8	静物デッサン 直方体	
9	静物デッサン 円柱	
10	静物デッサン 円柱	
11	静物デッサン 紙コップ	
12	静物デッサン 紙コップ	
13	静物デッサン 紙コップ	
14	静物デッサン 球体	
15	静物デッサン 球体	
16	静物デッサン 球体	
17	静物デッサン グラス	
18	静物デッサン グラス	
19	静物デッサン グラス	
20	静物デッサン 構成デッサン	
21	静物デッサン 構成デッサン	
22	人物ドローイング 全身を平面で描く(イメージライン、重心の捉え方)	
23	人物ドローイング テンプレートを使った動きを捉える(ラインマン)	
24	人物ドローイング 立体と非対称のバランス	
25	人物ドローイング 印象を捉える	
26	人物ドローイング 印象を描き分析	
27	人物ドローイング 奥行き(立体)を示す	
28	人物ドローイング 流れ(フロー)を意識する	
29	人物ドローイング アクションラインとシルエット	
30	人物ドローイング 重心とバランス	

回	授 業 内 容	回
31	人物ドローイング 部位と衣服	
32	人物ドローイング 部位と衣服	
33	人物ドローイング 目、鼻、口の描き方	
34	人物ドローイング 目、鼻、口の描き方	
35	動物ドローイング 基本構造	
36	動物ドローイング 目、鼻、口の描き方	
37	動物ドローイング 頭部の描き方	
38	背景ドローイング 透視図法（一点透視図法）	
39	背景ドローイング 透視図法（二点透視図法）	
40	背景ドローイング 透視図法（三点透視図法）	