

授業科目名	デッサンⅠ		科目コード	2302016	
開講クラス	情報システム科	コース	Web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 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	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す。					
<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Ⅰ	
回	授業内容		回
1	ガイダンス 画材の説明		
2	基本形（直線、円、楕円）の描き方		
3	基本形（直線、円、楕円）の描き方		
4	基本形（直線、円、楕円）の描き方		
5	基本形（直線、円、楕円）の描き方		
6	基本形（立方体、球体、円柱）の描き方		
7	基本形（立方体、球体、円柱）の描き方		
8	基本形（立方体、球体、円柱）の描き方		
9	基本形（立方体、球体、円柱）の描き方		
10	構図、アタリ、形、接地面の取り方		
11	構図、アタリ、形、接地面の取り方		
12	構図、アタリ、形、接地面の取り方		
13	構図、アタリ、形、接地面の取り方		
14	角度、比率、正中線、稜線の取り方		
15	角度、比率、正中線、稜線の取り方		
16	角度、比率、正中線、稜線の取り方		
17	角度、比率、正中線、稜線の取り方		
18	空間の奥行き、遠近法（パース）の取り方		
19	空間の奥行き、遠近法（パース）の取り方		
20	空間の奥行き、遠近法（パース）の取り方		
21	空間の奥行き、遠近法（パース）の取り方		
22	前光、斜光、逆光、反射光の描き方		
23	前光、斜光、逆光、反射光の描き方		
24	前光、斜光、逆光、反射光の描き方		
25	前光、斜光、逆光、反射光の描き方		
26	陰影（陰と影）の描き方		
27	陰影（陰と影）の描き方		
28	陰影（陰と影）の描き方		
29	陰影（陰と影）の描き方		
30	学期末デッサンコンクール		