

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2019年度)

専門分野区分	デザイン・作 画技法	科 目 名	デッサン I	科目コード	D0490A1
配 当 期	前期・後期・通年	授業実施形態	通常・集中	単 位 数	4 単位
担当教員名	畑 卓也	履修グループ	1L(DG/DM/DW/MA)	授業方法	演習
実務経験の 内 容	大学美術学科絵画専攻を卒業後現在までの二十数年間に、絵画・版画・造形などの作品制作と、イラストやデザインなどの仕事を通して得た経験を活かして、人間の視覚や知覚のしくみなどにも触れながら、基礎となる技術習得の指導を行う。				
学習一般目標	観察力と描写力や表現力の習得。 三次元空間の把握と表現。 色味や質感の表現、空間の見せ方などを含め、各分野に応じた表現技術の習得。				
授業の概要お よび学習上の 助言	受け取る情報の大半は視覚を通して取り込まれる。 物を観る眼（モノを把握し捉える能力・観察力）を身につけることで、必然的に描写力や表現力が身についていきます。観ることを忘れずに取り組んで下さい。積み重ねることではか身につけません。				
教科書および 参 考 書	『パーフェクトマスター デッサン・静物』 誠文堂新光社 『アーティストのための美術解剖学』 マール社 その他、必要に応じてプリント配布。				
履修に必要な 予備知識や技 能	各自用意するものとして、 鉛筆（2H～4B）、練消しゴム、カッターナイフ、デッサンスケール、クリップ 水彩道具一式（水彩絵の具、筆、パレット、水入れ、雑巾）				
使用機器					
使用ソフト					
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が達成すべき行動目標			
	1	空間表現の基本、遠近法の理解と把握し、陰影法により立体感を表現できる。			
	1	鉛筆を使った陰影表現により、立体感を表現できる。			
	1	骨格や構造を理解し、人物表現できる			
	5	講義と実習において、意欲を持って取り組むことができる。			

達成度評価	評価方法	試験	クイズ 小テスト	レポ ート	成果発表 (口頭・実技)	作品	ポ ー ト フ ォ リ オ	その他	合計	
	総合評価割合						80		20	100
	学 部 D P	1.知識・理解					80			
		2.思考・判断								
		3.態度								
		4.技能・表現								
5.関心・意欲								20	20	
評価の要点	評価方法	評価の実施方法と注意点								
	試験									
	クイズ 小テスト									
	レポート									
	成果発表 (口頭・実技)									
	作品	授業内制作作品と授業外制作作品(宿題)に対する評価								
	ポートフォリオ									
	その他	授業に対する姿勢や課題に対する取り組み、出席状況								

授業明細表

回数 日付	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1週 /	デッサンとは。視覚と知覚について。 用具道具の使い方。 遠近法、線透視法について。	講義・実習	用具道具の使い方 遠近法
第2週 /	「立方体」線透視法の理解 視点と対象の関係をしっかりと把握した上で、形をとらえる。	講義・実習	
第3週 /	「立方体に準ずるモチーフ」 箱、ブロック、枱など	講義・実習	
第4週 /	「円柱」	講義・実習	
第5週 /	「円柱に準ずるモチーフ」 紙管、缶、筒など	講義・実習	
第6週 /	「球体」	講義・実習	
第7週 /	「球体に準ずるモチーフ」 テニスボール、ピンポン玉、ゴムボールなど	講義・実習	
第8週 /	「静物」2種組モチーフ 相互の位置関係をしっかりと把握し 位置づけ表現する	講義・実習	
第9週 /	「静物」2種組モチーフ	講義・実習	
第10週 /	「風景スケッチ」	講義・実習	
第11週 /	「人物スケッチ」 人体骨格の把握と理解。 友達を描く。	講義・実習	
第12週 /	「人物デッサン」モデル	講義・実習	
第13週 /	「人体」手、足、顔(眼、口) 個々の形を骨格や構造をふまえて表現する。	講義・実習	
第14週 /	「人体」手、足、顔(眼、口) ポーズ、表情によって変化する形をとらえる。	講義・実習	