

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2022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  | 授業実施形態                     | 通常              |      |             |    | 単位数     | 4 単位    |    |     |
| 担当教員名          | 中井 尚子   | 履修グループ                     | 1L(DG/DM/DW/MA) |      |             |    | 授業方法    | 演習      |    |     |
| 実務経験の内容        | パッケージ・広告・UI他、多種のデザインに携わり4社に勤務。<br>UIデザイナーとして関わった医療機器が2003年度グッドデザイン賞受賞。<br>その他 絵画やイラスト、グラフィックデザイン作成等。<br>これまでの経験を活かしてデッサン指導を行う。                  |                            |                 |      |             |    |         |         |    |     |
| 学習一般目標         | デッサンの基礎知識を得て、基本の形をとることが出来る。<br>目の前のモノをしっかり観察し『構成・形・色調』を理解して画面へ展開出来る。<br>デッサンを通して観察力と表現力、見直し力を養う。  |                            |                 |      |             |    |         |         |    |     |
| 授業の概要および学習上の助言 | デッサンは色と形を扱う者にとっての基本です。<br>モノをしっかり観察し、『納得・把握・理解』して画面へ置く事で、誰でも見たまま描けます。<br>観察力を養い、集中力を付け、まずいところがあれば自ら改めるとい基本姿勢を意識して進めてください。<br>今後プロになる為のベースになります。 |                            |                 |      |             |    |         |         |    |     |
| 教科書および参考書      | 『静物デッサンテクニック』 誠文堂新光社  |                            |                 |      |             |    |         |         |    |     |
| 履修に必要な予備知識や技能  | 自分自身で集中して取り組める様に必要な物を準備する。<br>道具を完璧に用意すること。   |                            |                 |      |             |    |         |         |    |     |
| 使用機器           | 鉛筆(推奨:3H・H・HB・B・3B 各1本以上)、消しゴム、練消しゴム、カッターナイフ、スケール、目玉クリップ、削りカス入れ簡易ゴミ箱、クロッキー帳、スケッチブック   |                            |                 |      |             |    |         |         |    |     |
| 使用ソフト          |   |                            |                 |      |             |    |         |         |    |     |
| 学習到達目標         | 学部DP(番号表記)  | 学生が到達すべき行動目標               |                 |      |             |    |         |         |    |     |
|                | 1   | モチーフの方向性を考えて置くことが出来る。      |                 |      |             |    |         |         |    |     |
|                | 1   | 空間、形を理解し画面に展開出来る。          |                 |      |             |    |         |         |    |     |
|                | 1   | 陰影により、立体を表現出来る。            |                 |      |             |    |         |         |    |     |
|                | 1   | 軸や構造を理解し表現、また見直しができる。      |                 |      |             |    |         |         |    |     |
|                | 5   | 講義と実習において、意欲を持って取り組む事が出来る。 |                 |      |             |    |         |         |    |     |
| 達成度評価          | 評価方法  | 試験                         | 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 |     |
|                | 学部DP  | 1.知識・理解                    |                 |      |             |    | 80      |         |    | 80  |
|                |   | 2.思考・判断                    |                 |      |             |    |         |         |    |     |
|                |   | 3.態度                       |                 |      |             |    |         |         |    |     |
|                |   | 4.技能・表現                    |                 |      |             |    |         |         |    |     |
|                |   | 5.関心・意欲                    |                 |      |             |    |         |         | 20 | 20  |
|                | 総合評価割合  |                            |                 |      |             |    | 80      |         | 20 | 100 |
| 評価の要点          |   |                            |                 |      |             |    |         |         |    |     |
| 評価方法           |   | 評価の実施方法と注意点                |                 |      |             |    |         |         |    |     |

|             |   |
|-------------|---|
| 試験          |   |
| 小テスト        |   |
| レポート        |   |
| 成果発表(口頭・実技) |   |
| 作品          | 授業内で制作する作品を提出する。<br>課題に対する理解度と完成度から評価を行う。<br>※立体表現、描きこみに特に注意。 |
| 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

| 授業回数 | 学習内容   | 授業の運営方法         | 学習課題(予習・復習)                      |
|------|--|-----------------|----------------------------------|
| 第1回  | 【デッサンを始める前に】<br>道具の説明<br>【グレースケール】                     | 講義・実習           | テキスト14～35ページを読む。<br>カッター・三角定規 用意 |
| 第2回  | 【立方体】<br>基本姿勢と説明<br>形と陰影                               | 講義・実習           |                                  |
| 第3回  | 【立方体に準ずるモチーフ】<br>ティッシュ箱                                | 講義・実習           |                                  |
| 第4回  | 【円柱】   | 講義・実習           |                                  |
| 第5回  | 【円柱に準ずるモチーフ】<br>トイレトペーパー                               | 講義・実習           |                                  |
| 第6回  | 【クロッキーについて】<br>手の特徴<br>【遠近法の知識】<br>透視図法                | 講義・実習           | 定規、クロッキー帳                        |
| 第7回  | 【球体】   | 講義・実習           |                                  |
| 第8回  | 【球体に準ずるモチーフ】<br>テニスボール他                                | 講義・実習           | ソフトボール、野球ボールがあれば用意。              |
| 第9回  | 【手】<br>課題解決型授業のクロッキーからポーズを選択しデッサン                      | 講義・実習           |                                  |
| 第10回 | 続き【手】<br>【人物:クロッキー】                                    | 講義・実習           |                                  |
| 第11回 | 【人物】<モデル>  | 講義・実習           | 後日日程調整                           |
| 第12回 | 【細密】靴  | 講義・実習           |                                  |
| 第13回 | 続き【細密】靴  | 講義・実習           |                                  |
| 第14回 | 課題解決型授業1<br>【手:クロッキー】<br>自身の手(手首まで)をクロッキー。<br>10ポーズ以上。 | 遠隔授業<br>実施時期:1期 |                                  |

第15回

課題解決型授業2  
【風景スケッチ】  
風景を一点透視で描く。

遠隔授業  
実施時期:3期

レジャーシート、帽子、画板  
他