



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	それぞれの授業で出題された課題の提出。 作品のクオリティなどを総評します。
ポートフォリオ	実習
その他	授業に対する姿勢や課題提出、取組の姿勢で判断します。

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	オリエンテーション(授業説明・必須教材説明) 人体を描く① 顔の11面体の課題① ラフ 線画 着色	実習	
第2回	人体を描く② 顔の11面体の課題① 完成	実習	
第3回	人体を描く③ 手足のスケッチ 自分の手や足を写真に撮りデジタルで描写	実習	
第4回	人体を描く④ 手足のスケッチ 自分の手や足を写真に撮りデジタルで描写	実習	
第5回	人体を描く⑤ 顔の描写 異なる顔を四種類以上作成する	実習	
第6回	人体を描く⑥(素体～全身) 全身を正面、側面、裏面の3種を描く。 デフォルメキャラクターも同時に考える ポートフォリオに入れるくらいのクオリティ アクリルキーホルダーにします	実習	
第7回	人体を描く⑦(素体～全身) 全身を正面、側面、裏面の3種を描く。 デフォルメキャラクターも同時に考える ポートフォリオに入れるくらいのクオリティ アクリルキーホルダーにします 続き	実習	

第8回	<p>人体を描く⑧(素体～全身) 全身を正面、側面、裏面の3種を描く。</p> <p>デフォルメキャラクターも同時に考える ポートフォリオに入れるくらいのクオリティ</p> <p>アクリルキーホルダーにします 完成</p>	実習	
第9回	<p>人体を描く⑨(素体～全身) 全身を正面、側面、裏面の3種を描く。</p> <p>デフォルメキャラクターも同時に考える ポートフォリオに入れるくらいのクオリティ</p> <p>アクリルキーホルダーにします 完成</p>	実習	
第10回	<p>人体を描く⑩ 前回の課題の三面図のキャラクターを使用して一枚イラスト制作 背景あり。</p> <p>プロでも通用するクオリティで描写</p> <p>デフォルメキャラクターができていない人はこの日にテンプレへ配置</p>	実習	
第11回	<p>人体を描く11 前回の課題の三面図のキャラクターを使用して一枚イラスト制作 背景あり。</p> <p>プロでも通用するクオリティで描写 続き</p>	実習	
第12回	<p>人体を描く12 前回の課題の三面図のキャラクターを使用して一枚イラスト制作 背景あり。</p> <p>プロでも通用するクオリティで描写 続き</p>	実習	
第13回	<p>人体を描く13 前回の課題の三面図のキャラクターを使用して一枚イラスト制作 背景あり。</p> <p>プロでも通用するクオリティで描写 完成</p>	実習	
第14回	課題解決;別途説明	前期A	
第15回	課題解決;別途説明	前期A	