

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2025年度)

専門分野区分	デザイン・作画技法		科目名	デッサンⅡ				科目コード	D0500A1	
配当期	後期		授業実施形態	通常				単位数	4 単位	
担当教員名	森田 伸		履修グループ	1H(GD/MD/ML/SD/SL)				授業方法	演習	
実務経験の内容	美術大学大学院を修了。 インテリアファブリックス会社にてデザイナーとして7年間従事。フリーランスでグラフィックデザイナー、イラストレーターとして 15年間。 これまでの実務経験を活かし、クリエイターとしての基礎から実践的な課題に対して講義、指導を行う。									
学習一般目標	デッサンを通じてモノを美しいと思える感性と豊かな表現力を身につける。 デッサンの基本的な表現のしかた(①モノをしっかり観察する目を養う②構図を考える③質感の再現ができる④形や奥行き、空間、色を表現できる)を学び、モチーフ(目の前にあるもの)を正確に把握し、平面上に描き出せるようになる。デッサン、水彩等で描きたいものを楽しく自由に描き、見る人にイメージや感動を伝える。									
授業の概要および学習上の助言	ポートフォリオに載せる作品を描こう。 デッサンはモノ(モチーフ)をよく観ることから始まります。そのモノの印象、美しさを考えてみましょう。 そしてその感じた印象や美しさを伝えるために、どのように描きけばよいかを自分なりに試行錯誤して表現していきましょう。普段からものをよく観察するよう心がけましょう。デッサン力は積み重ねることで必ず身につきます。									
教科書および参考書	『アーティストのための美術解剖学』マール社 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	実習で各自用意するものとして、 鉛筆(推奨:3H、H、HB、B、3B 各1本)、練消しゴム、普通のケシゴム、カッターナイフ、スケール、 ※指定日 水彩道具(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)		学生が到達すべき行動目標							
	1		空間表現の基本、遠近法を理解し形状を把握することができる。							
	1		鉛筆を使った陰影表現により、立体感を表現できる。							
	1		骨格や人体構造を理解し、人物表現ができる。							
	1		着色や色鉛筆などの素描材料の使用法を理解し、筆触や色彩の効果について工夫しながら、自分らしい表現をすることができる。							
	1		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	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。 課題に対する理解度・完成度から評価を行う。 ※立体表現、描きこみに特に注意すること。
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、出席状況など 総合的に評価する。

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 復習「立方体」「楕円」 サザエ① 細密描写、描写の限界にチャレンジ！	講義・実習	
第2回	サザエ②	講義・実習	
第3回	サザエ③	講義・実習	
第4回	風景スケッチ 主題の選択力	講義・実習	
第5回	人物スケッチ① 人体の骨格と筋肉の把握と理解	講義・実習	
第6回	人物スケッチ②(モデル)	講義・実習	
第7回	りんご プロセスの重要性	講義・実習	
第8回	靴① 構造、質感、臭い、拘り	講義・実習	
第9回	靴②	講義・実習	
第10回	靴③	講義・実習	
第11回	選択(自画像、愛着のあるもの、今まで描いたものなど)①	講義・実習	
第12回	選択(自画像、愛着のあるもの、今まで描いたものなど)②	講義・実習	
第13回	選択(自画像、愛着のあるもの、今まで描いたものなど)③	講義・実習	

第14回	＜課題解決型授業1＞ クロッキー 手	遠隔授業＜後期A＞ 実施期間:5期(11月前 半)	
第15回	＜課題解決型授業2＞ 風景スケッチ	遠隔授業＜後期A＞ 実施期間:7期(12月前 半)	