

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2026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	G7401A1		
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	1I(GD/MD/ML/SD/SL)				授業方法	演習		
実務経験の内容	芸術大学美術科日本画専攻を卒業後、パッケージデザイン・広告・プロダクトUIなど幅広い分野のデザインに携わり、4社に勤務。 そのほか、フリーランスとして絵画制作やイラスト、グラフィックデザインの制作にも従事。 これまでの経験を活かし、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。 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。 デッサンを通して観察力と表現力、見直す力を養う。									
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。 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見たまま描けます。 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った基本姿勢を意識して進めてください。 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	『基礎から学ぶ鉛筆デッサン』 MdNコーポレーション 『アーティストのための美術解剖学』 マール社 必要時にプリントを配布。									
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。(眼鏡やコンタクト、モチーフなど。) 鉛筆は削って。道具を完璧に用意すること。									
使用機器	鉛筆(推奨: 2H・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、クリップ、削りカス入れ簡易ゴミ箱、クロッキー帳									
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、構成を考えて置くことができる。								
	1	空間、形を理解し画面に展開できる。								
	1	陰影により、立体や質感を表現できる。								
	1	軸や構造を理解し表現できる。								
2	自分の作品や表現を客観的に捉え、修正できる。									
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							20	20
		3.態度								
		4.技能・表現								
		5.関心・意欲								
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と完成度から評価を行う。 ※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】道具の説明 【描いてみよう】モチーフを1点選択して描く	講義・実習	カッター 用意
第2回	【立方体】 基本姿勢と説明 形と陰影	講義・実習	
第3回	【立方体に準ずるモチーフ】レンガ・木片	講義・実習	
第4回	課題解決型授業の為の知識 【クロッキーについて】手の特徴 【遠近法の知識】透視図法 【CG概論補講】「入門CGデザイン」22～31ページ(構図を除く)	講義・実習	CG概論教科書「入門CGデザイン」 直定規、クロッキー帳 用意
第5回	【円柱】トイレットペーパー	講義・実習	
第6回	【円柱:横】トイレットペーパー・テープ芯	講義・実習	
第7回	【球体】	講義・実習	
第8回	【球体に準ずるモチーフ】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】	講義・実習	
第10回	続き【手】	講義・実習	
第11回	【細密】靴	講義・実習	
第12回	続き【細密】靴	講義・実習	
第13回	【静物】初回描いたモチーフ	講義・実習	初回モチーフを用意
第14回	課題解決型授業1 【手:クロッキー】自身の手(手首まで)をクロッキー。 クロッキー帳に10ポーズ以上描く。	遠隔授業 実施時期:1期	
第15回	課題解決型授業2 【風景:室内可】一点透視で描く。	遠隔授業 実施時期:3期	