

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2023年度)

専門分野区分	デザイン・作画技法	科目名	デッサンⅢ					科目コード	D0510A1	
配当期	前期	授業実施形態	通常					単位数	4 単位	
担当教員名	岡 栄子	履修グループ	2K(DG/DM/DW/MA)					授業方法	演習	
実務経験の内容	美術大学卒業後ジュエリーデザイナーの仕事を中心に、テキスタイルや紙媒体のDM制作等、多種多様なデザイン業務に携わる。 企画製品および完全オーダーの逸品を数多く手掛け、ジュエリーデザインの講師業も経験。 これまでの様々な実務経験を軸に、表現の基礎となるデッサン指導を行う。									
学習一般目標	モノを丁寧によく見ることで、観察眼、集中力を養い、多角的な捉え方を身につける。 三次元のを二次元でどう扱えばいいのかを知る。 ポートフォリオに載せるレベルの作品を描く。									
授業の概要および学習上の助言	デッサンはまず観察することから始まります。 興味が「ある」「無い」に関わらず、対象がなにであっても必ず必要になってくるスキルでもあります。 木を見て森を見ずという言葉がありますが、どちらに偏ってもバランスよく進みません。 木、森、また木に戻るというように繰り返し距離感を変えながら観察し、手を動かしてみる。 デッサンは「描く」というだけではなく、自分の日常生活に置き換えることもできる行動だと捉えると面白いのではないのでしょうか。									
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 『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、スケールなど									
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	素描材料の使用法を理解し、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	
	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

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 写真模写 1/3	講義・実習	
第2回	写真模写 2/3	講義・実習	
第3回	写真模写 3/3	講義・実習	
第4回	モチーフ:円柱	講義・実習	
第5回	風景スケッチ	講義・実習	
第6回	モチーフ:手 1/2	講義・実習	
第7回	モチーフ:手 2/2	講義・実習	
第8回	人物スケッチ 人体骨格の把握と理解	講義・実習	
第9回	人物スケッチ モデル(予定)	講義・実習	
第10回	モチーフ:選択 <石こう(足・手)、靴、サザエ 他> 1/4	講義・実習	
第11回	モチーフ:選択 <石こう(足・手)、靴、サザエ 他> 2/4	講義・実習	
第12回	モチーフ:選択 <石こう(足・手)、靴、サザエ 他> 3/4	講義・実習	
第13回	モチーフ:選択 <石こう(足・手)、靴、サザエ 他> 4/4	講義・実習	

第14回	人物をクロッキー	遠隔授業<前期B> 実施期間:2期(6月前半)	
第15回	風景スケッチ	遠隔授業<前期B> 実施期間:4期(7月前半)	