

授業名(時間割 表記)	デッサンIC	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	関田義勇
		授業形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位		
	クリエイティブデザイン科 昼二1年A						
教員の略歴	東京芸術大学デザイン科卒業 インテリアデザイナー 美術予備校講師						
授業の学習 内容	<ul style="list-style-type: none"> ・全ての表現の基礎となる観察力を高めていく ・対象や場が立体的に空間的に見える仕組みを知り、それを活かした表現力の習得を図る ・デッサンを通して観察力と表現力を習得し、各自の制作への活用を図る 						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・対象の魅力や特徴を見つける観察力を身につける事が出来る ・立体的に見える仕組みを理解し表現する事が出来る ・第三者に「対象・場」の「情報・魅力」を表現を通して伝える事が出来る ・習得した観察力と表現力を各自のこれからの制作に活用出来る 						
評価方法と基準	<ul style="list-style-type: none"> ・各授業での習得度と理解度 ・コンクールでの作品の点数 						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4/16	講義・実習	道具の使い方立体的に表現する①	下記持ち物の確認
2	4/23	講義・実習	パースペクティブについて立体的に表現する②	前回授業の復習
3	5/7	実習	色・質感・特徴・魅力を表現する①	前回授業の復習
4	5/14	実習	色・質感・特徴・魅力を表現する②	前回授業の復習
5	5/21	実習	色・質感・特徴・魅力を表現する③	前回授業の復習
6	5/28	実習	色・質感・特徴・魅力を表現する④	前回授業の復習
7	6/11	実習	着彩デッサン①	前回授業の復習
8	6/18	実習	着彩デッサン②	前回授業の復習
9	6/25	実習	着彩デッサン③ 講評	前回授業の復習
10	7/2	講義・実習	静物デッサン①	前回授業の復習
11	7/9	実習	静物デッサン②	前回授業の復習
12	7/16	実習	静物デッサン③ 講評	前回授業の復習
13	8/27	試験	コンクール①	前回授業の復習
14	9/3	試験	コンクール②	前回授業の復習
15	9/10	試験	コンクール③	
準備学習 時間外学習		前授業の復習および提示課題制作口		
【使用教科書・教材・参考書】				
鉛筆セット・ねり消しゴム・消しゴム・カッター・ティッシュ				

科目名	デッサンⅡC	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	エルド 吉水
学科・コース	クリエイティブデザイン科昼二2年B	授業 形態	実習等	総時間 (単位)	60 (2)		
教員の略歴	『龍子 RYUKO』が「このマンガをよめ!」4位、「このマンガがすごい!」オトコ編13位。東京芸術大学大学院修了。						
授業の学習 内容	人体作画力と演出表現の向上 複数の可動フィギュアを配置して撮影し、キャラ同士の位置関係や空間も設定してマンガの一コマやイラストとして描く。 2年生なので自分の漫画作品の作風にあった撮影構図や演出までも考える。 より高度な陰影描写、質感の描き分け、描画タッチのバリエーション探求 ゲームグラフィックやキャラデザには立体的な表現や陰影の演出などが求められるので石膏像デッサンでスキルを向上させる。 静物デッサンで質感の描き分けの工夫やタッチのバリエーションを増やす。						
到達目標	「 手癖 だけで描いてると画力向上は停滞するので常に 観察と探究心 を持つ」 「シーンに求められるキャラ達の 位置関係、構図、ポーズの演出 」 「ゲームキャラデザインで求められる キャラ設定に最適なポーズ、構図 を創出する」						
評価方法と基準	個々の 長所 を最大限に評価します。 短所は前作からどれだけ 改善努力 をしたかを評価します。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4/20	講義と演習	①何も見ないで立ち絵を描く ②立ち絵の模写(版權絵をスマホで見ながらB4サイズに模写)	
2	4/27	演習	可動フィギュアにポーズをさせて撮影して描く 講評	前回の復習。
3	5/18	演習	友人クロッキー(服を着た人間を7分間で描く)	前回の復習。
4	5/25	演習	可動フィギュアにポーズをさせて撮影して描く 講評	前回の復習。
5	6/1	演習	友人クロッキー(服を着た人間を7分間で描く)	前回の復習。
6	6/15	演習	手と顔を組み合わせたポーズを撮影して描く(自撮りか友人) 講評	前回の復習。
7	6/22	演習	友人クロッキー(服を着た人間を7分間で描く)	前回の復習。
8	6/29	演習	男性モデルクロッキー(水着姿で4セット+着衣で2セット) 1セット=10分ポーズ×2	前回の復習。
9	7/6	演習	1.鉛筆デッサンの解説 2.静物デッサン(玉ねぎとニンニクとアボガド)	前回の復習。
10	7/13	演習	前回のデッサンの講評。 友人クロッキー	前回の復習。
11	7/20	演習	1.鉛筆デッサンの解説 2.静物デッサン(パスタとワイン瓶)	前回の復習。
12	8/31	演習	前回のデッサンの講評。 友人クロッキー	前回の復習。
13	9/7	演習	動物スケッチ(西葛西の行船公園)	前回の復習。
14	9/14	演習	女性モデルクロッキー(水着姿で4セット+着衣で2セット) 1セット=10分ポーズ×2	前回の復習。
15		試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			学校内で友人クロッキー、自分の手のスケッチ、風景のスケッチなど。	
【使用教科書・教材・参考書】				
スマホとモバイルバッテリー、デッサン用具			※デッサン用具とは鉛筆、練り消しゴム、消しゴム、シャーペン カッターナイフ、クロッキー帳	

授業名(時間割表記)	デッサンⅢA	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	城 哲也
学科・コース	クリエイティブデザイン科 昼二3年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	イラストレーション、キャラクターデザイン						
授業の学習内容	デッサンをする意義を理解し、デッサンをする事でデッサン力を身に付けるための授業です。デッサン力とはクリエイティブ活動において、クオリティーを下支えする基本的な技術です。自分が表現したいもののクオリティーを上げるためにはイメージに近づけるための試行錯誤、表現技術が必要です。その基本的な感覚と技術を身に付けるために、まず見たものをどれだけそのものに近づく表現ができるか勉強します。モチーフに対し写実的な表現をすることにより観察する事の大切さ、色々なものの見方が洞察力に繋がり、技術的な向上が表現の幅を広げてくれます。勉強において写実的な表現は上達の成果を理解しやすい利点があります。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ●作品制作において、クオリティーを高めるための客観的な視点や判断能力と表現技術を獲得する。 ●多様なテーマに対する対応能力を獲得する。 						
評価方法と基準	課題提出数・課題評価点数						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4/18	実習と講義	静物デッサンと講義と個人面接	身の回りのものをデッサン
2	4/25	実習と講義	上記の続きと全体講評会	身の回りのものをデッサン
3	5/9	実習	静物デッサン	自分の手をデッサン
4	5/16	実習と講義	上記の続きと全体講評会	身の回りのものをデッサン
5	5/23	実習	静物デッサン	身の回りのものをデッサン
6	5/30	実習と講義	上記の続きと全体講評会	人物写真をスケッチ
7	6/13	実習	石膏デッサン	身の回りのものをデッサン
8	6/20	実習	上記の続き	身の回りのものをデッサン
9	6/27	実習と講義	上記の続きと全体講評会	自画像
10	7/4	実習	女性モデル(コスチューム)	身の回りのものをデッサン
11	7/11	実習	静物デッサン	身の回りのものをデッサン
12	7/18	実習と講義	上記の続きと全体講評	街中をスケッチ
13	8/29	実習	静物デッサン	身の回りのものをデッサン
14	9/5	実習と講義	上記の続きと全体講評会	身の回りのものをデッサン
15	／	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	編集デザイン	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	甲田秀昭
学科・コース	マンガ3年、Wメジャー	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	2015年よりオフィス系アプリケーションの講義を担当						
授業の学習 内容	現代社会ではどのような職種に就いたとしてもオフィスアプリケーションの使用は必須。 そのため、オフィス系アプリケーションのデファクトスタンダードであるMicrosoft Word、Microsoft Excel、Microsoft Powerpointについて基本的な操作と機能について理解・習熟する。						
到達目標	アプリケーションの特徴を活かしてビジネス書類の作成ができるようにする。						
評価方法と基準	授業ごとの練習制作物の提出:60% 評価点(課題評価):40%(授業で説明した機能を正しく使えているか)						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	/	講義	自己紹介、授業内容の説明、PCの基本的な理解	
2	/	実習	word: 基本的な入力・編集・操作	
3	/	実習	word: 書式設定	課題を提出する
4	/	実習	word: 文書の整形	課題を提出する
5	/	実習	word: 図形、画像の利用	課題を提出する
6	/	実習	word: 表組みの作り方	課題を提出する
7	/	実習	word: ビジネス文書作成	課題を提出する
8	/	実習	word: 差し込み印刷	課題を提出する
9	/	実習	word: 拡張機能	課題を提出する
10	/	実習	word: 文書作成総合	課題を提出する
11	/	実習	Powerpoint: 基本的な入力・編集・操作。	課題を提出する
12	/	実習	Powerpoint: 図形、画像、表組みの利用	課題を提出する
13	/	実習	Powerpoint: 良いスライドを作るには	課題を提出する
14	/	実習	Powerpoint: スマートアート	課題を提出する
15	/	試験	テスト	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】				