科目名	基礎デザイン実習A							年度	2024
英語科目名	Basic Design Practice A							学期	前期
学科・学年	デザイン科 グラフィックデザイン専攻 １年次	必／選	必	時間数	60	単位数	2	種別※	実習
担当教員	中田和彦		教員の実務経験		有	実務経験の職種		画家	

【科目の目的】

デッサンを行うことは絵画表現の技術を習得することはもとより、物事を観察する能力や美を感じ取る感受性を育てるために大変効果的な手法です。対象物を目の前にして作品を創るためにどう向き合えばよいかを実習を通して体験していきます。

【科目の概要】

基本から応用へと、様々な対象物（モチーフ）をデッサンしていきます。基本構造を踏まえモチーフを捉えることができる観察力。明暗、立体、質感表現、パースペクティヴを中心とした空間構成のテクニックに至るまで、段階を踏んだ課題を通して基本的描画力を身に付けていきます。そして、講評会による作品発表の場を設け、作品鑑賞における視点を学びます。作品制作に関連する美術様式や用語を知り、自身の作品表現の幅を拡げる応用力に繋げてください。

【到達目標】

A.基本形態のプロポーションと構造を理解して美しく形が描写できる。
B.明暗を観察し、陰影を塗り分け立体的に表現できる。
C.対象物の特徴をよく観察し、質感が表現できる。

【授業の注意点】

制作姿勢を正しく保てる環境作り。アトリエの整えられた空間で、緊張感を持ち、それにより高められる題材への感受性を知ること。“描く喜び”は“観る喜び”と通底していることを体験してください。

評価基準＝ルーブリック

ルーブリック 評価	レベル５ 優れている	レベル４ よい	レベル３ ふつう	レベル2 あと少し	レベル１ 要努力
到達目標 A	基本形態のプロポーションと構造を理解して美しく形が描写できる。		基本形態のプロポーションと構造をおおむねとらえて描写できる。		基本形態のかたちが正確に描写できない。
到達目標 B	明暗を観察し、陰影を塗り分け立体的に表現できる。		陰影を塗り分けおおむね立体的に表現できる。		明暗が観察が足りず立体的に表現できない。
到達目標 C	モチーフの特徴をよく観察し、質感が表現できる。		モチーフをよく観察しているが、質感が表現できない。		モチーフの観察が足りない。

【教科書】

教科書は必要としないが、学生が求める場合は推薦参考書を紹介する。

【参考資料】

必要に応じ参考資料や動画を配布する。

【成績の評価方法・評価基準】

提出された課題による評価６０％。出席率による評価４０％。

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名	基礎デザイン実習A	年度	2024
英語表記	Basic Design Practice A	学期	前期

回数	授業テーマ	各授業の目的		授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	グレースケール	デッサン道具を知る		道具説明、鉛筆を削る	デッサンに使用する画材と手入れを知る		
				グレースケール作成	鉛筆に慣れる　鉛筆の種類、硬さ、濃淡を知る		
2	立方体	パースペクティブを理解する		立方体石膏を描く	制作姿勢、制作手順		
				パースペクティブ	透視図法の理解		
				陰影表現	陰影の観察　立体感の表現		
3	テッシュ箱 (1)	箱型の基本形態を応用する		ティッシュ箱を描く(1)	立方体の基本形態を意識した形取り　プロポーション		
				箱形の構造	箱形のパースペクティブの理解		
4	テッシュ箱 (2)	モチーフの特徴を質感描写する		ティッシュ箱を描く(2)	描かれた形を客観的に見直す		
				文字のレタリング	表面に印刷された文字を面の方向に沿って配置		
				質感表現	特徴を観察　カラーリング、質感		
5	円柱	基本形態の構造を捉える		円柱体石膏を描く	目の前のモチーフをしっかり観察する		
				構造を透視する	輪切りラインの設定		
				円柱の陰影表現	稜線を見つける　反射光の存在		
6	缶 (1)	円柱体の応用		各自選んだ缶を描く(1)	円柱体の基本形態を意識した形取り　プロポーション		
				楕円のパース	輪切りラインの設定		
7	缶 (2)	金属の質感表現		各自選んだ缶を描く(2)	自ら選んだ缶の特徴を観察　カラーリング、質感		
				曲面のレタリング	缶表面の印刷を形を崩さず配置		
				金属の質感表現	ハイライトを意識した高コントラストの質感表現		
8	球体～光を描く～	球体の明暗　光を意識した立体表現		球体石膏を描く	黒色画用紙に白色鉛筆で描く　制作手順		
				構造を透視する	球体の構造　輪切りラインと接地点		
				円柱の陰影表現	稜線を見つける　反射光の存在		
9	野菜・果物	球体の応用と自然物の質感描写		球体状の野菜果物を描く	球体の基本形態を意識した形取り　ブロックイン技法		
				固有色の表現	モノクロームで色を感じさせる　面を刻む立体表現		
				質感表現	自然物の質感を観察する		
10	静物(1)	これまでの基本形態の組み合わせ		静物画を描く(1)	複数の異質のモチーフを組み合わせて描く		
				構図の企て	構図の効能を知る　エスキースの作成		
				基本形態から形取る	透視図をイメージする　モチーフ同士の対比　スケール感		
11	静物(2)	質感の違いを描き分ける		静物画を描く(2)	水平のテーブル上にモチーフを載せる		
				質感の描き分け	モチーフ同士の対比で見せる質感表現		
				空間表現	空間を表現する手法を知る		
12	自画像 (1)	自分を客観的に観察する		自画像を描く(1)	自身を見つめ客観的に観察する		
				プロポーション	顔のプロポーション		
				骨格と筋肉	人体の構造を知り人間らしい形を正確に描く		
13	自画像 (2)	人物の特徴を細部まで描写する		自画像を描く(2)	描かれた自分を客観的に見直す　パーツの大きさ、バランス		
				細部の描写	顔の表情　各パーツをよく観察し詳細に描く		
14	人物(1)	プロポーションを測量する		人物を描く(1)	モデルと描き手に分かれお互いを描く　ポージング		
				プロポーション	プロポーションを測量する		
				骨格と筋肉	人体の構造を知り人間らしい形を正確に描く		
15	人物 (2)	骨格と筋肉　人の特徴を観察する		人物を描く(2)	描かれた人物を客観的に見直す　ポーズの再現		
				コスチュームの特徴	色や形状　皺の観察		
				細部の描写	顔の表情や手の表情を詳細に描く		

評価方法：1.小テスト、2.パフォーマンス評価、3.その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等