

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
ゲームクリエイター科四年制 ゲームCGデザイナーコース											
美術基礎 1											
対象	1年次	開講期	前期	区分	必	種別	講義	時間数	60	単位	4
担当教員	大歳、栗原、浅沼、佐々木			実務 経験	有	職種	イラストレーター、グラフィックデザイナー、画家				
授業概要											
<p>色の三属性は1「明度」／2「色相」／3「彩度」から成る。今後、何かを制作することに関わっていくのであれば、これらを最低限知っておく必要がある。</p> <p>例えば「もっと明るい赤色で元気な印象に」と頼まれた時に相手がイメージしている色を再現しなければならない場面が訪れるかもしれない。そのような局面でも色を使ったコミュニケーションが円滑に図れるようになることを目的とする。</p>											
到達目標											
<p>どのような色として認識して見えているのか、色同士が隣り合った時にどのような効果で見えているのか、様々な角度から色についてテキストを用いて説明していく。但し、テキストを読み上げるだけでは理解が難しく、テキストと平行して絵の具を用いた実践課題を行うことで得られる色味が持つ微妙なニュアンスを経験し、理解力を上げられることを到達目標とする。また、CGやデッサンに色の効果を利用できるようになることを目指す。</p>											
授業方法											
<p>明度では、明るい灰色～暗い灰色の段階を作成。次にカラー（赤、青など）を用いて、その灰色と同じ明るさ、暗さの段階を作成。カメラ等で白黒へ変換した時に、灰色と同じ明暗で描いているかを確認。色相では、固有の色味にとらわれすぎずに、イメージに合わせた配色ができるのかを学ぶ。彩度では、混色されていない純色としっかりと混色した色を塗り分けて、鮮やかさ鈍さの度合いを比較する。</p>											
成績評価方法											
<p>課題評価80%：完成した作品の完成度・課題への到達度について評価する。平常点20%：積極的な制作態度、授業態度を評価する。 ※出席率75%以下は不合格。</p>											
履修上の注意											
<p>色への認識は奥が深く、理解することに苦労する人もいる。その際、分からないまま後回しにするのではなく、担当の先生に質問したり、もしくは、隣に座っている友人へ聞いてみるなど、各自ができる範囲での工夫が必要となる。</p> <p>授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価しない(不合格とする)。</p>											
教科書教材											
教科書：「デザインの色彩」（初年度購入品を含む）／他、適宜作品や資料を参照する											
回数	授業計画										
第1回	授業、資料説明を理解する										
第2回	絵具の解説、絵の具を扱い方を理解する										
第3回	明度の解説、絵の具を使った明度の実践で理解する										

美術基礎 1

第4回	絵の具を使った明度の実践で理解する
第5回	絵の具を使った明度の実践で理解する
第6回	色相の解説、絵の具を使った色相の実践で理解する
第7回	絵の具を使った色相の実践で理解する
第8回	絵の具を使った色相の実践で理解する
第9回	彩度の解説、絵の具を使った彩度の実践で理解する
第10回	絵の具を使った彩度の実践で理解する
第11回	絵の具を使った彩度の実践で理解する
第12回	イメージに合わせて塗り分ける（色の三属性応用）実践で理解する
第13回	イメージに合わせて塗り分ける（色の三属性応用）実践で理解する
第14回	立体表現（色の三属性応用）の実践で理解する
第15回	立体表現（色の三属性応用）の実践で理解する