

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	美術基礎2	
科目基礎情報					
開設学科	ゲームクリエイター科四年制	コース名	ゲームCGデザイナーコース	開設期	後期
対象年次	1年次	科目区分	必修	時間数	60時間
単位数	4単位			授業形態	講義
教科書/教材	参考資料をモニター投影する。粘土やヘラの材料は各自が用意。				
担当教員情報					
担当教員	藤原 隆洋		実務経験の有無・職種	有・立体造形作家	
学習目的					
造形力の向上のためにはソフトウェア操作だけでなく、手を使い立体物を制作することが有効である。観察し、造形を行うことで、形状の美しさ、構造の強靱さや劣化していく過程など、様々な構造物や自然の形態を学ぶ。学んだ事柄から法則性を導き出すことで新たな造形を生み出すことにつなげる。観察力を鍛え、彫刻や模写・模刻をすることで本質を発見する目を養う。培った目がやがて自らのCGや映像制作の表現活動に彩りを与えることを目的とする。					
到達目標					
観察力と造形力を磨くとともに、ドライブラシ等の道具について理解をする。制作における手順や方法や計画の必要性なども意識できるようにする。また、自然物の構造・色彩を把握し、CG制作においての背景デザインやクリーチャーデザインに反映させる力をつける。アナログとデジタル両方の利点と欠点を理解する。また、両方の造形力・表現力向上を実現するだけでなく、勉強実績を掲載することでポートフォリオの説得力を増すことができる。					
教育方法等					
授業概要	粘土を使用したサザエの模刻・着色を主に行い、修正指導を繰り返す。世の中の様々な物に対する観察の重要性と表現技法、世界の作品の実例についての講義も複数回実施することで想像に対する理解を深める。				
注意点	模刻は、立体を形態として捉え、さらに立体（三次元）で忠実に表現しなくてはならない。普段のデッサン以上にモノを観る力が要求される。 授業時数の4分の3以上出席しない者は評価しない(不合格とする)。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	60%	試験と課題を総合的に評価する		
	小テスト	0%	実施しない		
	レポート	0%	実施しない		
	成果発表 (口頭・実技)	20%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する		
	平常点	20%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	導入課題		授業内容と課題の狙いを理解する		
2回	「見ること」について（講義）		様々な作品の実例を参照することで見ることの大切さを理解する		
3回	模刻－導入 スケッチ		描写することによりサザエの基本的な形をとらえる		
4回	模刻－制作		サザエの基本的な形を制作する		
5回	模刻－制作		サザエの模刻を制作し、観察力と造形力を養う		
6回	模刻－制作		サザエの模刻を制作し、観察力と造形力を養う		
7回	模刻－制作		サザエの模刻を制作し、観察力と造形力を養う		
8回	模刻－制作		サザエの模刻を制作し、観察力と造形力を養う		
9回	模刻－制作		サザエのより細部を観察・造形し、追及力を養う		
10回	模刻－制作 造形部分終了		サザエのより細部を観察・造形し、追及力を養う		
11回	模刻－彩色		サザエの色の構成を観察し、特徴を理解する		
12回	模刻－彩色		ドライブラシを機能と特徴を理解する		
13回	模刻－彩色		サザエの模刻を完成させる		
14回	人体把握課題＋作品撮影		観察力を人体等の別モチーフに反映させる力を養う他、撮影によりイメージングへの意識を高める		
15回	映像作品考察（講義）		映像作品を鑑賞し、制作の概念について振り返りを行う		