

2021年度 日本工学院専門学校

ゲームクリエイター科四年制／CGデザイナーコース

美術基礎 2

対象	1 年次	開講期	後期	区分	必修	種別	講義	時間数	60	単位	4
担当教員	藤原 隆洋			実務経験	有	職種	立体造形作家				

授業概要

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だ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。

授業方法

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。

成績評価方法

試験・課題	60%	試験と課題で総合的に評価
成果発表	20%	プレゼンテーションの内容について評価
平常点	20%	授業参加態度によって評価を行う

履修上の注意

この授業では、理由のない出席遅刻は認めない
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)

教科書教材

参考資料をモニター投影する
粘土やヘラ等の道具・材料は各自用意

回数	授業計画
第1回	科目導入、訓練課題を実施し、授業内容と課題の狙いを理解する
第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
第3回	模刻導入・スケッチ。描写することによりモチーフの基本的な形をとらえる
第4回	模刻制作、モチーフの基本的な形を制作
第5回	模刻制作、モチーフの模刻制作を通じて、観察力と造形力を養う
第6回	模刻制作、モチーフの模刻制作を通じて、観察力と造形力を養う

2021年度 日本工学院専門学校	
ゲームクリエイター科四年制／CGデザイナーコース	
美術基礎 2	
第7回	模刻制作、モチーフの模刻制作を通じて、観察力と造形力を養う
第8回	模刻制作、モチーフの模刻制作を通じて、観察力と造形力を養う
第9回	模刻制作～細部、より細部の観察・造形を通し、追及力を養う
第10回	模刻制作～造形パート終了、より細部の観察・造形を通し、追及力を養う
第11回	模刻彩色、モチーフの色の構成を観察し、特徴を理解する
第12回	模刻彩色、ドライブラシの機能と特徴を理解する
第13回	模刻彩色、模刻を完成させる
第14回	人体把握課題と作品撮影。観察力を人体等の別モチーフに反映させ、撮影によりライティングの意識を養う
第15回	映像作品考察。映像作品を鑑賞し、制作の概念について振り返りを行う