

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3											
対象	2年次	開講期	前期	区分	必修	種別	実習	時間数	60	単位	4
担当教員	小川 泰			実務 経験	有	職種	アーティスト				
授業概要											
<p>本科目では一般教養としての芸術・美術を学ぶ。 CGやイラストなどの表現手法が歴史の中でどのように成り立っていったのかを美術史を通じて知り、絵画、彫刻、デザイン、工芸、建築、現代美術までの様々な表現の知識を有することで今後の制作活動がさらに有用になる。 造形学では知識を得るだけでなくそれぞれの表現手法に則った実技を行い、芸術・美術についての基礎知識と技能を確立する。</p>											
到達目標											
<p>美術についての基礎知識を養い、様々な表現手法についての理解を深めることにより 作品を作る意図や、狙いを見る目を鍛え、それを実践の場でも活かし自己の制作物の表現の幅を広げる。</p>											
授業方法											
<p>芸術・美術をジャンル毎に分け、歴史・表現手法を紹介する。課題ごとに学んだ表現手法に沿った作品制作を行う。</p>											
成績評価方法											
<p>試験・課題 80% 作品の完成度、課題目標の到達度について評価 平常点 20% 授業参加態度によって評価を行う</p>											
履修上の注意											
<p>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) 課題の進捗により、授業計画が変更されることがある 授業時間外の時間で作業を行う課題がある</p>											
教科書教材											
<p>必要のある場合、各回の授業にて資料配布を行う 参考書・参考資料等は授業中に指示をする</p>											
回数	授業計画										
第1回	オリエンテーション。名画を鑑賞し、それに関連した絵画作品のレポートを作成し、名画の歴史を知る										
第2回	名画を鑑賞し、それに関連した絵画作品のレポートを作成し、名画の歴史を知る										
第3回	絵画史を学び、異なる年代の作品を組み合わせ新たな絵画を制作する										
第4回	絵画史を学び、異なる年代の作品を組み合わせ新たな絵画を制作する										
第5回	グラフィックデザインを学び、それを基にパッケージデザインを行い、版画制作を体験する										
第6回	グラフィックデザインを学び、それを基にパッケージデザインを行い、版画制作を体験する										

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3	
第7回	グラフィックデザインを学び、それを基にパッケージデザインを行い、版画制作を体験する
第8回	パブリックアートや建築・彫刻からオブジェまで、実生活に関係する空間芸術について学ぶ
第9回	建築について学び、理想の家の建築模型を制作する
第10回	彫刻を通し、空間芸術を学び、建築課題で制作した模型に配置するミニチュアを制作する
第11回	工芸のジャンルの違いを理解し、実践する
第12回	現代美術を、美術史を通してその成り立ちを知り、実践する
第13回	現代美術を、美術史を通してその成り立ちを知り、実践する
第14回	現代美術を、美術史を通してその成り立ちを知り、実践する
第15回	現代美術を、美術史を通してその成り立ちを知り、実践する