

2022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 4															
対象	2年次	開講期	後期	区分		必修	有	種別	職種	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						
担当教員紹介															
<p>多方面のデザイン現場での活躍経験により、美術と歴史とメディアとの関連に高い専門力を持つ。美術的発想法の指導に加え、ワークショップ指導を得意とする。</p>															
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	マインドマップを作製し、自身について考える														
第2回	アイデアの出し方。愛用している道具から、その入れ物を考える														
第3回	プレゼンテーションのしかた。アイデアを基にレンダリングを行う														
第4回	ピクトグラムについて学び、身近なピクトグラムを探し、その役割を知る														
第5回	コロナ対策のためのピクトグラムを作成する														

2022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 4	
第6回	コロナ対策のためのピクトグラムを作成する
第7回	見やすい文字、読みやすい配列、伝えるためのデザインを考える
第8回	文字のみを使用した、自己紹介ポスターを制作する
第9回	文字のみを使用した、自己紹介ポスターを制作する
第10回	モチーフをスケッチし、それを単純化していくことで模様を作成する
第11回	作成した模様を基に平面構成を行う
第12回	作成した模様を基に平面構成を行う
第13回	キャラクターデザインの概要と役割を知る
第14回	2種類以上の要素が組み合わさったキャラクターを作成する
第15回	2種類以上の要素が組み合わさったキャラクターを作成する