

学科名	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
授業科目	美術基礎3
必選	必
年次	2年次
実施時期	前期
種別	講義+演習
時間数	60
単位数	4
担当教員	松永 治空
実務経験	有
実務経験職種	アーティスト
授業概要	CGエンターテインメント作品のための美術基礎を1年間かけてレクチャーと実践を交え理解する。観察力のほかに技術的なCGの知識と芸術の演出に紐づいた表現、そして他人がどう作品を理解しているのかという主観的、客観的な視点が必要であり、自分の作りたい作品の基礎的な根拠となる美術理論や法則を学ぶだけではなく、他人からのフィードバックに対しどのように演出などを理解していくかという哲学的な側面も重要視し総合的に学ぶ。
到達目標	自分の作りたい作品だけでなく、他人が作りたい作品や他人が共感できる作品とは何かを考え、原則や型を学ぶことで作品の応用から実践に耐えうる実力をつける。
授業方法	伝えたいストーリーは何? どんなビジュアルで見せる!? 映像のビジュアルについて、「ストーリーを伝える」ことを中心にデザインの基礎を学ぶ。どのように観客を映像の世界に引き込み、主人公の感情の旅に共感してもらう画作りができるのか、デザインの「原則」を学び、ストーリーを語る画作りの原則を理解し実践する。「ライン」「シェイプ」「明度」「色」「光」「カメラ」を1つずつ順に取り上げて解説し実践する。また、解剖学やキャラクターデザインなどのリサーチからコンセプトアート作り、実践までのプリプロダクションワークの専門的な実践も含む。
成績評価方法	試験・課題 80% 課題で評価する（提出の仕様や期限も評価の対象とする） 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	授業時限数の4分の3以上出席しない者は定期試験・評価課題を受験することができない。 教員の指示がない限り、授業と関係のない携帯電話・スマートフォンの使用を認めない。
教科書・教材	Vision ヴィジョン・ストーリーを伝える:色、光、構図 ハンス・P・バッハー(著) 等

授業計画	
第1回	オリエンテーション 美術基礎授業の方法を知る
第2回	選択別登録 チーム作り
第3回	「ライン」の理解 ラインを使って画面構成
第4回	「シェイプ」の理解 シェイプを使って画面構成
第5回	「明度」の理解 レクチャー・実践・プレゼンテーション
第6回	「色」の理解 レクチャー・実践・プレゼンテーション
第7回	「光」の理解 レクチャー・実践・プレゼンテーション
第8回	中間発表 プレゼンテーションによりこれまでの理解度を確認する
第9回	「カメラ」の理解 レクチャー・実践・プレゼンテーション
第10回	解剖学1「手」 レクチャー・実践・プレゼンテーション
第11回	解剖学2「足(足首と指)」 レクチャー・実践・プレゼンテーション
第12回	解剖学3「ふともも」 レクチャー・実践・プレゼンテーション 最終プレゼンテーション用資料作り
第13回	解剖学4「腰」 レクチャー・実践・プレゼンテーション 最終プレゼンテーション用資料作り
第14回	解剖学5「胸」 レクチャー・実践・プレゼンテーション 最終プレゼンテーション用資料作り
第15回	最終プレゼンテーション