

科目名		美術基礎 4							年度	2025
英語科目名		Basis of Fine Arts 4							学期	後期
学科・学年		CG映像科 2年次	必／選	必	時間数	60	単位数	2	種別※	実技
担当教員		松永 治空		教員の実務経験		有	実務経験の職種		アーティスト	
【科目の目的】										
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。エンターテインメント作品には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。										
【科目の概要】										
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作画りができるのか、デザインの「原則」を学び、ストーリーを語る作画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。										
【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。										
【授業の注意点】										
授業時間数の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。										
評価基準＝ルーブリック										
ルーブリック 評価	レベル5	レベル4	レベル3	レベル2	レベル1					
	優れている	よい	ふつう	あと少し	要努力					
到達目標 A	型の理解と実践 が出来た		課題がこなせた		理解できなかった					
到達目標 B	美術基礎となる 根拠の理解		課題がこなせた		何か基礎となるか 理解出来なかった					
到達目標 C	CGのナレッジ との関連付け		課題がこなせた		CG表現と 関連付けが 出来なかった					
到達目標 D	芸術の演出の 理解		課題がこなせた		演出の理解が 出来なかった					
到達目標 E	独創性のある プリプロダクション ワークの創出		課題がこなせた		独創性のある プリプロダクション ワークとは何か 理解出来なかった					
【教科書】										
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										
【参考資料】										
美術解剖学：ピントレスト及び動画 等										

【成績の評価方法・評価基準】								
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								
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。								
科目名		美術基礎 4				年度	2025	
英語表記		Basis of Fine Arts 4				学期	後期	
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容		到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価	
1	オリエンテーション	美術基礎授業の方法を知る	1	選択制の理解	選択肢を理解する	1		
			2	授業評価の理解	評価基準を理解する			
			3	プレゼンテーションの理解	プレゼンテーションを理解する			
2	選択別登録	選択別登録	1	レクチャーの理解	レクチャーの理解	2		
			2	選択肢の理解	選択肢の理解			
			3	チーム選択制	チーム作り			
3	「ライン」の応用	「ライン」の理解と実践	1	応用と実践	「ライン」の応用と実践	2		
			2	画面構成	ラインを使って画面構成			
			3					
4	「シェイプ」の応用	「シェイプ」の応用と実践	1	応用と実践	「シェイプ」の応用と実践	2		
			2	画面構成	シェイプを使って画面構成			
			3					
5	「明度」の応用	「明度」の応用と実践	1	応用と実践	「明度」の応用と実践	3		
			2	画面構成	レクチャーで学んだことを実践してみる			
			3		他人にプレゼンテーションし評価をしてみる			
6	「色」の応用	「色」の応用と実践	1	応用と実践	「色」の応用と実践	3		
			2	画面構成	レクチャーで学んだことを実践してみる			
			3		他人にプレゼンテーションし評価をしてみる			
7	「光」の応用	「光」の応用と実践	1	応用と実践	「光」の応用と実践	3		
			2	画面構成	プレゼンテーション資料づくり			
			3		他人にプレゼンテーションし評価をしてみる			
8	中間発表	作品中間発表	1		プレゼンテーション	1		
			2					
			3					
9	「カメラ」の応用	「カメラ」の応用と実践	1	応用と実践	「カメラ」の応用と実践	3		
			2	画面構成	レクチャーで学んだことを実践してみる			
			3		他人にプレゼンテーションし評価をしてみる			
10	解剖学 6	「鎖骨と肩」	1	理解	レクチャーを通し理解を深める	3		
			2	実践	レクチャーで学んだことを実践してみる			
			3	評価	他人にプレゼンテーションし評価をしてみる			
11	解剖学 7	「顔」骨格	1	理解	レクチャーを通し理解を深める	3		
			2	実践	レクチャーで学んだことを実践してみる			
			3	評価	他人にプレゼンテーションし評価をしてみる			
12	解剖学 8	「顔」筋肉	1	理解	レクチャーを通し理解を深める	3		
			2	実践	レクチャーで学んだことを実践してみる			
			3	評価	他人にプレゼンテーションし評価をしてみる			

13	解剖学 9	「腕」	1	理解	レクチャーを通し理解を深める	3
			2	実践	レクチャーで学んだことを実践してみる	
			3	評価	他人にプレゼンテーションし評価をしてみる	
14	解剖学 10	「首」	1	理解	レクチャーを通し理解を深める	3
			2	実践	プレゼンテーション資料づくり	
			3	評価	他人にプレゼンテーションし評価をしてみる	
15	最終発表	最終発表	1	プレゼン	プレゼンテーション	1
			2			
			3			
評価方法：1. 実践評価、2. パフォーマンス評価、3. その他						
自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった						
備考 等						