

日本工学院八王子専門学校	開講年度	2019年度（平成31年度）	科目名	造形学 1	
科目基礎情報					
開設学科	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	開設期	前期
対象年次	1年次	科目区分	選択	時間数	45時間
単位数	3単位	授業形態	講義		
教科書/教材	教科書：「デザインの色彩」（初年度購入品に含む）／他、適宜作品や資料を参照する				
担当教員情報					
担当教員	栗原 由香里		実務経験の有無・職種	有・イラストレーター	
学習目的					
色の三属性は1、色の明るさ、暗さを表わすときに使う「明度」／2、赤、青、黄、緑といったように区別するときに使う「色相」／3、色合いの強さ・鈍さや鮮やかさを表わす時に使う「彩度」から成る。今後、何かを制作することに関わっていくのであれば、これらを最低限知っておく必要がある。 例えば「もっと明るい赤色で元気な印象に」と頼まれた時に相手がイメージしている色を再現しなければならない場面が訪れるかもしれない。そのような局面でも色を使ったコミュニケーションが円滑に図れるようになることを目的とする。					
到達目標					
どのような色として認識して見えているのか、色同士が隣り合った時にどのような効果で見えているのか、様々な角度から色についてテキストを用いて説明していく。但し、テキストを読み上げるだけでは理解が難しく、テキストと平行して、絵の具を用いた実践課題を行うことで得られる色味が持つ微妙なニュアンスを経験し、理解力を上げられることを第一の到達目標とする。 更に、この授業のみで完結するのではなく、CG作品、デッサン等の各々制作する作品にも応用させ完成度の高い作品の一つでも多く残せることを第二の到達目標とする。					
教育方法等					
授業概要	実践課題の概要。明度では、明るい灰色～暗い灰色の段階を作成。次にカラー（赤、青など）を用いて、その灰色と同じ明るさ、暗さの段階を作成。カメラ等で白黒へ変換した時に、灰色と同じ明暗で描けているを確認。色相では、固有の色味にとられすぎずに、イメージに合わせた配色ができるのかを学ぶ。例えば、太陽が当たっているりんごと青い光が当たっているりんごでは、同じ物でも見え方が変わるといった様な事である。彩度では、混色されていない純色としっかりと混色した色を塗り分けて、鮮やかさ鈍さの度合いを比較する。				
注意点	色への認識は奥が深く、理解することに苦労する人もいる。その際、分からないまま後回しにするのではなく、担当の先生に質問したり、もしくは、隣に座っている友人へ聞いてみるなど、各自ができる範囲での工夫が必要となる。 授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価しない(不合格とする)。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	80%	完成した作品の完成度・課題への到達度について評価する		
	小テスト	0%	実施しない		
	レポート	0%	実施しない		
	成果発表 (口頭・実技)	0%	実施しない		
	平常点	20%	積極的な制作態度、授業態度によって評価する		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	オリエンテーション①		授業、資料説明を理解する		
2回	オリエンテーション②		絵具の解説、絵の具を扱い方を理解する		
3回	明度について		明度の解説、絵の具を使った明度の実践で理解する		
4回	絵具と明度①		絵の具を使った明度の実践で理解する		
5回	絵具と明度②		絵の具を使った明度の実践で理解する		
6回	色相		色相の解説、絵の具を使った色相の実践で理解する		
7回	絵具と色相①		絵の具を使った色相の実践で理解する		
8回	絵具と色相②		絵の具を使った色相の実践で理解する		
9回	彩度		彩度の解説、絵の具を使った彩度の実践で理解する		
10回	絵具と彩度①		絵の具を使った彩度の実践で理解する		
11回	絵具と彩度②		絵の具を使った彩度の実践で理解する		
12回	色の三属性応用①		イメージに合わせて塗り分ける（色の三属性応用）実践で理解する		
13回	色の三属性応用②		イメージに合わせて塗り分ける（色の三属性応用）実践で理解する		
14回	立体表現①		立体表現（色の三属性応用）の実践で理解する		
15回	立体表現②		立体表現（色の三属性応用）の実践で理解する		