

美術 (Fine Arts)	1 年・半期・1 単位・必修 5 学科共通・担当 平田 裕信
〔準学士課程(本科 1-5 年) 学習教育目標〕 (1)	
<p>〔教育方法等〕</p> <p>概要：</p> <p>高校生レベルの美術の知識と創作表現を知る。教材を使い表現方法を模索する。 美術についての関心と創作者(ものづくり)としての教養を身につける。</p> <p>授業の進め方と授業内容・方法：</p> <p>実習を主として手作業による表現とコンピュータを使いデジタルによる表現で共に多様な美術表現を学ぶ。授業は講義も含め学生の個性と創作意欲を高める。</p> <p>注意点：</p> <p>関連科目 基礎製図、情報リテラシー</p> <p>学習指針 美術への興味と美意識の向上に努める。年齢相応の丁寧な作業と美的調和を目指す。学生自身の自主的で柔軟な表現での作品を作る。</p> <p>自己学習 授業内での作品完成を目指す、時間不足や欠席のため自宅学習での完成を求める。</p>	
<p>〔教科書〕</p> <p>教科書は使用しない。各課題にプリントを配布する。</p> <p>〔補助教材・参考書〕</p> <p>画材(鉛筆デッサン、アートガラス等)、教材は共同購入で個人負担を原則とする。</p>	
<p>〔到達目標〕</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 鉛筆(H・HB・2B)をカッターナイフで削る事ができる。風景写生でデッサンスケールを使い、遠近法の知識と鉛筆の線表現で作画ができる。 2. ケント紙による立方体作りで、のり、テープなど使用しない設計から平面と立体の関係を理解して立方体が作れる。立方体と手をデッサン(観察)することで明るさや色の違いが描写できる。 3. 色彩の基礎を学び、色を科学的に理解する。アートガラスの白黒作品と色彩配色の違いでの調和を知り、創作の面白さを体験して作品化できる。 4. コンピュータを描画道具として風景写生に着色することで絵具ではできない色彩表現をする。また、簡単な動画が作れる。表現の幅を広げ、美術におけるデジタル表現での可能性を体験する。 	
<p>〔評価割合〕</p> <p>作品への取り組みと期限内提出を基本に、課題達成の評価を(80%)する。授業への取り組みと小テスト(20%) (原則として3年次以降での不可評価の解消は許可しない)</p>	

授業計画

	週	授業内容・方法	到達目標	自己評価*
半 期	1 週	授業内容の説明 美術と画材について	想定描写(幾何形態に質感を加え描く)	
	2 週	課題 1 描写表現	鉛筆が削れるようになる。描画のための鉛筆の持ち方ができる。描画材料の鉛筆やシャープペンシルの歴史が分かる。	
	3 週	課題 1 校内風景写生	空間表現法―東洋と西洋の遠近法の違いを知る。線遠近の透視図法の表現を試み、風景を描ける。	
	4 週	課題 1 紙による立方体制作	八つ切ケント紙の約半分で糊やテープを使わず、参考作品や配布プリントから展開図を工夫して立方体が作れる。	
	5 週	課題 1 立方体と手を描写	立方体を作った以外の半分の紙に立方体を手で持ち対象物として描けて、描写後は立方体を元のケント紙に戻すことができる。	
	6 週	課題 2 描画と色彩表現	前課題の鑑賞と講評を聞き個々の表現が理解できる。色彩学の基礎学習(色彩構成)により色彩配色を活用できる。	
	7 週	課題 2 アートガラス 1	多種多様な表現の作品見本の鑑賞からアートガラスの下絵を制作できる。	
	8 週	課題 2 アートガラス 2	アートガラスをニードルや彫刻等などを使い下絵を白黒作品として完成できる。	
	9 週	課題 2 アートガラス 3 鑑賞と講評	白黒アートガラスの完成後に色紙、絵具、色鉛筆などで着色して額装完成できる。鑑賞して個々の作品を批評できる。	
	10 週	課題 3 デジタル表現	コンピュータ描画のための作画・画像処理ソフト(GIMP2)説明や解説でソフトの使用方法が理解できる。	
	11 週	課題 3 動画制作	ソフト(GIMP2)でレイヤーを重ねて1・2秒程度の動画を制作できる。	
	12 週	課題 3 写生着色 1	四作品で写された校内風景写生(鉛筆スケッチ)画像を自分の作品のみを切り離し適切な明るさで見やすくできる。	
	13 週	課題 3 写生着色 2	風景写生スケッチレイヤーに新たに重ねたレイヤーごとに種類を分けて着色できる。	
	14 週	課題 3 自由画 1	冊子表紙、ポスターなどのテーマに従った作品作りができる。	
	15 週	課題 3 自由画 2	各自のアイデアやテーマで制作した作品を画像化(jpeg 画像など)の適切なファイルとフォルダに提出できる。	
	16 週	小テスト 講評と鑑賞	当講座のまとめ問題に答えられる。美術作品、学生作品など課題の講評で自分の意見を述べられる。鑑賞ができる。	

* 4 : 完全に達成した, 3 : ほぼ達成した, 2 : やや達成できた, 1 : ほとんど達成できなかった, 0 : まったく達成できなかった。