

科目名	表現方法論				
授業形態	演習	学年	1		
開講時期	2021年度 前期	単位数	2		
担当教員	沈 得正、宮崎 守				
内容および計画	<p>デザインを進める上でアイデアの展開は不可欠である。頭の中で考えているだけでなく、手を動かしてビジュアルに表現することにより、そのアイデアを客観的に評価し、展開することができる。また、アイデアを第三者に伝えるためにも、まとまったアイデアを正確に（寸法・バランス・色彩・質感など）表現しなければ意味はない。</p> <p>第2回から第6回までは、3Dソフトを中心に講義を行う（沈 得正） 3Dソフトを用い、授業前半にまとまったアイデアをデジタルによる表現方法について学ぶ。使用する3Dソフトは、多彩な機能を提供された上に、ビジネス用途以外は現状無料のオートデスク（株）のFusion360である。</p> <p>第7回から第15回までは、デザイン表現の基本であるスケッチを中心に講義を行う（宮崎 守） スケッチによる基本的な透視図法を学び、形・色・質感を表現する方法を学ぶ。また、デザインするアイテムを設定し、アイデアの展開から、第三者へのプレゼンテーションまでのプロセスを実践する。使用する画材は、扱いやすく、色数、バリエーション豊富なマーカーを中心に、補助的にパステル、色鉛筆を使用する。</p>				
1	ガイダンス：アイデアの展開におけるスケッチの種類と重要性の解説。使用する用具の解説				
2	デジタルによる表現の重要性について解説。Fusionの画面操作について学ぶ				
3	デジタルスケッチについて---スケッチ寸法の使い方・スケッチパレットの使い方				
4	形状の作り方・形状の編集方法について				
5	材質の設定方法・レンダリングの方法について				
6	最終課題の作成と簡単なテスト				
7	基本の形（立方体）を描く				
8	基本の形（立方体）からの展開---分割・拡大、円を描く				
9	マーカーを使ってみる---幾何形態を描く				
10	マーカーで描く--課題の説明 具体的な物品を描く				
11	マーカーで描く--具体的な物品を描く				
12	デザインをする--課題の説明 アイデアの展開				
13	デザインをする--アイデアの展開・収束				
14	デザインをする--最終スケッチの作成				
15	デザインをする--まとめ プレゼンボードの作成				
教科書					
	タイトル	著者名	出版社	ISBN	発行年
適宜テキスト配布					
参考書	<p>1)「マーカースケッチ デザインブック」アレクサンダー・オット著 (株) トゥールズ</p> <p>2)「次世代クラウドベース3DCAD Fusion360 操作ガイド ベーシック編 2019年版」三谷大暁・別所智広・坂元浩二共著 (株) スリプリ</p>				
成績評価					
	評価方法			割合(%)	
出席状況：まず出席しないことには何も始まらない			20		
授業態度：時間を有効に使い、積極的に取り組むこと			40		

課題作品	40
<p>①採点割合：宮崎教員 70%、沈教員 30 点%</p> <p>②各教員が提出物と出席状況によって評価し、2 人の教員の評価の割合点を最終評価とする。 ただし、60 点未満とした教員がいた場合は、平均点にかかわらず、60 点未満 (D) を最終評価とすることがある。</p> <p>③授業時間内にどれだけ積極的に取り組んだかを重視する。</p>	
学習到達目標	自分で思い描いたデザインをスケッチやデジタルで表現することができるようになる
先修条件	
実務経験	
その他	課題は講義時間内に完成するよう配慮してあるので、講義時間に何もしないで、締切日に突然完成したものを提出することのないように。プロセスが大事なので、そこが見えないのは評価できない。