

情報表現基礎 1・演習  
課題通信【Fクラス】



2000・12・21	新課題・開始日
2001・01・11	主にイラストレータ
2001・01・18	主にフォトショップ
2001・01・25	主に色立体分析とポートフォリオの制作
2000・02・01	<b>講評会</b>
	5/提出物のイメージ
	Follyの際に提出した
	「作品新聞」と同じ手法
	で各自のポートフォリオ
	を作って提出します。
	出来上がった作品と、そ
	の作意の色彩構成の
	元になった画像をレイア
	ウトし、それぞれの画像
	がどのような色立体を生
	成したのかを示して下さい。
	作品に関する各自の
	コメントも加えて美しい
	紙面に構成して下さい。
2000・02・08	後期試験期間中

2000・01・11

今日の流れ

前回作成したトレース&トレースをMALLの床に並べて、それぞれの作品の状況を観察したり、意見の交換をします。

その後にはハンドアウトを元にmacを使って作品作りをします。

1/前回のトレース&トレースの制作で生まれた「画面を構成するために用いた一種の定規」を用いて、コンピュータのディスプレイ上で画面構成を試みます。今回は「構成要素」だけでなく、絵画をRGB製の絵の具パレットに見立てて制作を行い、色彩構成の要素について考えます。

2/色は苦手だ、という声があがりそうです。小学校の図工の際に、画用紙に鉛筆で下絵を描いて構図を決めた時には素晴らしいと思えた作品が「着彩のとたんにひどいものになった」経験があるのではないのでしょうか。配色に際して「どんな方針で色を決めればいいのか」素朴に悩んだ経験を持っている人もいるかもしれません。

3/課題「トレース&トレース」では、巨匠達があみだした定規とパレットを道具として使って、新たな「構成」と「色彩」を設計する方法を考えてみたいのです。

制作から提出まで

1/イラストレータのチュートリアルを習得してある事を前提に制作が進行します。不備だという人は当然各自の時間の中で復習が必要です。

2/イラストレータを用いて各自が制作した紙の上のトレース&トレースは以下のURLに収録されています。

<http://www.fun.ac.jp/kinura/tarace&trace/index.html>  
まず、このページから自分のものも含めて2枚以上のJPEG画像をダウンロードします。(このページの画像はクラス内の共有財産と考えて下さい。イラストレータを起動し、得られたJPEG画像を画面に配置します。レイヤーを新たに作り、画像とは別のレイヤーで線描でトレースを行います。ここで一種の定規を作りますので、閉じた形を線描してください。ベジェ曲線が生成されますから、前回鉛筆で行ったのと同じように「必要であれば張りのある放物線や線の太い細い」を表現しても良いです。

出来上がった定規を用いて画面の構成を試みます。サイズはデフォルトのA4で、縦位置で作業します。ここでは着彩は行いません。気に入った構成をできるだけ多く作ります。

ふりかえってみる

1/

一番最初の授業を思い出して下さい。VP棒を作りました。自分の身体の長さを計測して、それを基準にしてFollyの大きさを考えるようにしました。「かたち」では螺旋という一種の定規を描く事を試みました。

何かを作る時に「定規のようなもの」があると構成のよりどころができる感じを体験しました。

2/

VP棒を用いた、言葉と身体による絵画生成をテーマにしたプログラム劇というのをしたいと昨年末に提案しましたが、授業時間数を考えると難しい感じがしてきました。

来週以降

3/フォトショップを用いて2/で作った線描による構成作品に着彩します。主にスポイトツールと流し込みツールを使います。例として以下のURLに作品例を示します。

<http://www.fun.ac.jp/kinura/picassobue/index1.html>  
ピカソの青の時代をパレットにして単純な構成画面に着彩した例です。

パレットを変える事によって同じ構成でも異なったイメージの作品になることをできるだけ多くの作品を通じて経験してください。

4/色立体分析を用いて

できあがった作品と、引用先の画像の色彩構成がどのようにになっているかを比較する分析ツールを使います。