

情報表現基礎 1・演習
課題通信【Fクラス】

2000・11・16

今日の流れ

1/課題「かたち」のドローイングの完成度をあげます。

2/今回の課題の大きなテーマになっている「かたち」を大きな構造としてとらえる」という目標から大きく逸脱していると判断された作品は、再度、B2版の木製パネルに画用紙を水張りします。

【対象者は】

画用紙が乾燥するまでの間に、クロキープックを用いて、習作を描きます。

鉛筆とカッターを用いること

形を面や塊として理解すること

二次元に立体物らしく表現するには陰影法が有効
立体物らしく表現するには構図を考えること
四角の紙は仮想の空間 レイアウトによって印象が大きく変わる。

3/ follyの撮影と作者のポートレート写真を撮影。

作品新聞・作品カタログのデジタル化が目的。

出席番号順に呉さんから呼び出されますので、作品撮影に取り組んでください。デジタルカメラ4台を使います。

Follyの写真撮影後

follyの撮影が終わったら、指示があったものを除いて解体します。VP棒については、曲がったもの意外は再度使うので、回収してください。

各自のポートフォリオにFollyを！

今回の作品を、どのようにポートフォリオに入れるのだろう？「作品新聞」や「作品カタログ」をすることでテキストの原型を作ることができた。作品を示すには、ドローイングだけで十分だろうか？

11/30に silicon shop R (通称MAC部屋) で、各自の作品新聞、作品カタログをデジタル化する作業をします。ここでは、簡単なDTPソフトの入門をします。ポートフォリオを作る一手段を体験します。

準備物

MO (mac-os対応) 230MB 可。

各自の作品カタログと作品新聞

上記の手書き文字を、テキストデータ化したもの

作品制作と飲食について。提出間際に作品にジュースをこぼしたり、、、という事故の責任は誰が取る？それは、自分です。こぼした事で提出期限が守れなかったり、評価が下がっても、それは「自己責任です」デザイナーは自分の作品に愛情を持っているので、掃除も含めて、こうしたことも制作の一つと考えています。

本日は、終了後に後に使う用具を倉庫にしまします。

2000・11・02

新課題・開始日

2000・11・09

2000・11・16

仕上げ

作品提出について
11/23が休日のため、11/24の16時～17時の間に1階学科室に提出します。

2000・11・30

新課題・開始日

2000・12・07

休講

2000・12・14

2000・12・21

新課題・開始日

2001・01・11

2001・01・18

2001・01・25

2000・02・01

全体講評会？

2000・02・08

11/24の14時～16時の間に呉さんからデジタルカメラを借りて、作品を撮影すること。その際に用いるフロッピーは各自用意し、作品の提出後に、kimura@gw.fun.ac.jpに添付ファイルとして作品写真を送付すること。

作品の現物と、画像とで評価する。メールには学籍番号、氏名、課題「かたち」であることを明記すること。画像の型式はJPEG 1024x 768にする。