



T.U.A.D.
GRAPHIC
DESIGN

GD Rookie Drill

グラフィックデザイン学科 新入生トレーニング課題「ルーキードリル」

この課題集「ルーキードリル」は、グラフィックデザイン学科に入学内定したばかりの新人(ルーキー)のみなさんに、本学科で4年間学ぶ準備を整えてもらうためのものです。

みなさんはもう普通の高校生ではありません。デザインを学ぶと決めたデザイナーの卵です。それぞれの事情や経験値に合わせて、自分の頭で考え、自身の責任で計画を立てて取り組んでください。

デザイン分野への新しい興味、大学での勉強法や時間の使い方など、みなさん自身の新しい気づきや足りない点が見えてくるはずです。

グラフィックデザイン学科 教員一同

*スクリーニングについてや、課題内容に変更があった場合などの学科からのアナウンスは、「入学予定者向けサイト」を介して行います。

課題について

課題一覧

課題01 美術館鑑賞 「観賞の感動を言語化する」

課題02 読書で知る 「デザインのために他分野から必要な知恵を蓄える」

課題03 映像で知る 「いろいろなジャンルの映像を鑑賞する」

課題04 感じてまとめるよく見て真似る 「プロのデザイン、過去の名作から学ぶ」

課題の詳細は各ページ毎に解説していますので、よく読み課題に取り組んでください。入学希望者は全ての課題に取り組むのが好ましいですが、一覧に記載している4つの課題のうち、最低2つ以上の課題には取り組むようにしましょう。

提出日：入学後、初回の学科演習にて提出。

提出方法：各課題解説参照

* 制作活動は準備から始まっています。課題によっては自らデータを印刷(自宅 / コンビニ等で)するものや、自ら素材や画材を調達しなくてはならないものがあります。これも大学生になる準備のひとつです。

* 取り組んだ課題は氏名を記載したクリアファイルに挟み込んで提出してください。ファイル内は課題ごとにまとめるなどし、わかりやすくなる工夫をしましょう。

* 社会状況によっては課題の内容が変更となる場合があります。

課題01 美術館鑑賞 「観賞の感動を言語化する」

「美術展の面白さや感動をことばで他人に伝えてください」

あなたはアート雑誌のコラムニストです。最寄りや遠方の美術館などで展覧会を鑑賞し、あなたが重要だと感じた作品を見つけ、それをまだ観ていない人に伝える簡単な文章を書いてください。美術館のパンフレットの文章を写すのではなく、あなた独自の見所を盛り込んでください。文章に対しての参考としての写真は3枚まで使用できます。

〈制作について〉

1. 最低3ヵ所以上の展覧会に行くこと。
2. 専用フォーマットを印刷し、工夫して見やすく編集すること。→「課題01_フォーマット」をダウンロード。
3. ページ追加や編集は自由。左上をホチキス留めして提出すること。
3. 作品情報（タイトル・素材・制作年）、作家についての基本情報は盛り込むこと。
4. 文章は専用ノート左ページの方眼に横書きし、300文字以上とする。
5. 右ページにはチケットの半券を貼り付けること。

〈注意点〉

博物館、資料館、民族館、工芸館、科学館、漫画、スポーツ、キャラクターミュージアム、などは不可。
美術館の種類や展覧会の規模は問いません。

別紙に推奨展覧会リストを掲載します。

（鑑賞必須のものではありません。他にもたくさんありますので行ける範囲で構いません。）

ルーキードリル課題01 推奨展覧会リスト

* 会期終了日順

- 10月04日-01月04日 新時代のヴィーナス！アール・デコ100年展 大阪中之島美術館
- 09月30日-01月07日 遠い窓へ 日本の新進作家 vol. 22 東京都写真美術館
- 11月22日-01月12日 田畑あきら子 新潟県立万代島美術館
- 11月22日-01月18日 原倫太郎+原游 バベルが見る夢 太田市美術館
- 11月22日-02月01日 つぐ minä perhonen 世田谷美術館
- 12月16日-02月08日 アンチ・アクション 彼女たち、それぞれの応答と挑戦 東京国立近代美術館
- 10月25日-02月15日 印象派一室内をめぐる物語 国立西洋美術館
- 11月21日-03月08日 デザインの先生 21_21 DESIGN SIGHT
- 12月13日-03月08日 拡大するシュルレアリスム 視覚芸術から広告、ファッション、インテリアへ 大阪中之島美術館
- 12月20日-03月08日 セカイノコトワリー私たちの時代の美術 京都国立近代美術館
- 01月10日-03月22日 かがくいひろしの世界展 静岡市美術館
- 01月27日-04月12日 スウェーデン絵画 北欧の光、日常のかがやき 東京都美術館
- 02月21日-05月10日 大ゴッホ展 夜のカフェテラス 福島県立美術館
- 12月05日-05月17日 杉戸洋展 弘前れんが倉庫美術館
- 02月07日-05月24日 クロード・モネ —風景への問いかけ アーティゾン美術館

グラフィックデザイン学科では、アーティストの本物の表現に触れる体験は大切だと考えています。
現場に赴いて作家の呼吸にふれることは、これから表現を学ぶ若い世代にとって貴重な経験となることでしょう。

課題02 読書で知る 「デザインのために他分野から必要な知恵を蓄える」

「課題図書を読み、紹介文を書いてください」

デザイナーにとって、読書から得られる他分野の知識はとても重要です。普段から読書の癖をつけることは、誰もがアクセスできるインターネットの情報よりも、より深く広く考え方を蓄えることができ、本質的で応用力のあるデザイン思考を磨くこと

〈制作について〉

1. 下記の課題図書リストから、**必須図書3冊と選択図書の中から1冊の計4冊**を読んで紹介すること。(選択図書リストは別紙)
2. 1冊の本につき、400字詰め縦書き原稿用紙1~2枚に手書きとする。(400字以上、800字以内。)
3. 原稿用紙は「課題02_フォーマット」を使用すること。
3. 出てくるキーワード4つを使ってまだその本を読んだことのない人が読みたくなるように紹介すること。
4. 書籍は購入する(キンドル版を含む)か、借りるなど、各自用意して取り組んでください。
5. 文頭にタイトルと氏名を明記すること。

必修図書リスト

● 必須図書1



デザインの教科書

柏木 博
講談社現代新書
税込924円

● 必須図書2



世界を、こんなふうに見てごらん

日高 敏隆
集英社文庫
税込605円

● 必須図書3



20世紀美術

高階 秀爾
ちくま学芸文庫
税込1,100円

*それぞれ表紙のデザインは異なる場合があります

*Amazonでの販売価格を記載しています。時期によって変動することもあるため参考としてご確認下さい。

ルーキードリル課題02 選択図書リスト1

- 夜と霧 ヴィクトール・E・フランクル みすず書房 税込1,980円
- 思考の整理学 外山滋比古 ちくま文庫 税込572円
- プチ哲学 佐藤雅彦 中公文庫 税込713円
- めくるめく現代アート 筧菜奈子 フィルムアート社 税込1,650円
- 強く生きる言葉 岡本太郎 イーストプレス 税込1,100円
- アイデアの接着剤 水野学 朝日新聞出版 税込2,426円
- いのちを呼びさますもの一ひとのこころとからだー 稲葉俊朗 アノニマ・スタジオ 税込1,760円
- 見えないものに、耳すます音楽と医療の対話 大友良英・稲葉俊朗 アノニマ・スタジオ 税込1,760円
- 動物と機械から離れて 菅付雅信 新潮社 税込2,200円
- はじめての編集 菅付雅信 アルテスパブリッシング 税込1,980円
- いちばん大切なのに誰も教えてくれない段取りの教科書 水野学 ダイヤモンド社 税込1,430円
- 時代を撃つノンフィクション100 佐高信 岩波書店 税込902円
- 線量計と奥の細道 ドリアン助川 集英社文庫 税込902円
- ドンキにはなぜペンギンがいるのか 谷頭和希 集英社新書 税込924円
- SDGsの大嘘 池田清彦 宝島社新書 税込990円
- 目の見えない人は世界をどう見ているのか 伊藤亜紗 光文社新書 税込836円
- 新版アフォーダンス 佐々木正人 岩波科学ライブラリー 税込1,430円
- ファンタジア ブルーノ・ムナーリ みすず書房 税込2,640円
- はじめての絵画の歴史―「見る」「描く」「撮る」のひみつ デヴィッド・ホックニー/マーティン・ゲイフォード 青幻舎 税込2,970円
- ライト、ついてますか―問題発見の人間学 ドナルド・C・ゴース 共立出版 税込2,200円
- 鳩居堂の日本のしきたり豆知識 鳩居堂 マガジンハウス 税込1,650円
- 星を賣る店 クラフト・エビング商会 平凡社 税込2,420円
- ライオンはなぜ汗をかかないのか 絵と図でわかる「動物の不思議」 サイモン・ロジャース 主婦と生活社 税込2,200円
- 陰翳礼讃 谷崎潤一郎 中公文庫 税込524円

ルーキードリル課題02 選択図書リスト2

姿勢としてのデザイン「デザイン」が変革の主体となるとき アリス・ローソーン フィルムアート社 税込2,530円

Mind in Motion:身体動作と空間が思考をつくる バーバラ・トヴェルスキー 森北出版 税込3,960円

限界芸術論 鶴見 俊輔 ちくま学芸文庫 税込1,430円

ラインズ 線の文化史 ティム・インゴルド 左右社 税込3,025円

性食考 赤坂憲雄 岩波書店 税込2,970円

けもの道の歩き方 千松信也 リトルモア 税込1,760円

未来をつくる言葉 わかりあえなさをつなぐために ドミニク・チェン 新潮社 税込1,980円

「カッコいい」とは何か 平野啓一郎 講談社現代新書 税込1,100円

S, M, L, XL ブルース・マウ・デザイン、レム・コールハース つばさ洋書 税込 14,500円

センスは知識からはじまる 水野 学 朝日新聞出版 税込1,540円

アウトプットのスイッチ 水野 学 朝日新聞出版 税込1,818円

僕は君たちに武器を配りたい 瀧本哲史 講談社 税込1,869円

植物は〈知性〉をもっている ステファノ・マンクーゾ アレッサンドラ・ヴィオラ NHK出版 税込1,980円

デザインのデザイン 原研哉 岩波書店 税込 2,090円

デザインの仕事 寄藤文平 筑摩書房 税込924円

絵と言葉の一研究 寄藤文平美術出版社 税込 1,980円

永遠のデザインとことば ディック・ブルーナ KADOKAWA 税込 1,870円

ポール・ランド デザインの授業 ポール・ランド ビー・エヌ・エヌ新社 税込 1,540円

ナガオカケンメイの考え ナガオカケンメイ 新潮社 税込 693円

課題03 映像で知る 「いろいろなジャンルの映像を鑑賞する」

「映像を鑑賞して、他者がその映像を見たくなるコピーと、絵を描いてください」

好き嫌いで同じような映像ばかりを観るのではなく、様々な時代やジャンルの映像を鑑賞しましょう。映像の中にはあなたの知らない世界観や演出が溢れています。ジャンルを限定せずに、沢山の映像を鑑賞することは、デザイン表現やクリエイティブ感覚を養うことに繋がります。

〈制作について〉

1. 課題映像リストの中から5本以上を鑑賞し、その中から印象に残った作品3本以上についてコピーとイラストを制作すること。
2. DVDをレンタルしたり、ネットサービスを利用するなど、各自用意し鑑賞してください。
3. 詳しい制作方法は、専用フォーマットに記載しています。→「課題03_フォーマット」をダウンロード。

課題映像リスト

- めぐりあう時間たち 監督：スティーヴン・ダルドリー
- ソーシャル・ネットワーク 監督：デヴィッド・フィンチャー
- シンドラーのリスト 監督：スティーヴン・スピルバーグ
- 12人の怒れる男 監督：シドニー・ルメット
- カッコーの巣の上で 監督：ミロス・フォアマン
- 最強のふたり 監督：オリヴィエ・ナカシュ、エリック・トレダノ
- 恋する惑星 監督：ウォン・カーウアイ
- 街の灯 監督：チャールズ・チャップリン
- いまを生きる 監督：ピーター・ウィアー
- オール・アバウト・マイ・マザー 監督：ペドロ・アルモドバル
- ヒア アフター 監督：クリントイーストウッド
- ライフ・イズ・ビューティフル 監督：ロベルト・ベニーニ
- バートン・フィンク 監督：ジョエル・コーエン、イーサン・コーエン
- 恋人までの距離 監督：リチャード・リンクレイター
- ベルヴィル・ランデブー 監督：シルヴァン・シヨメ
- グランド・ブダペスト・ホテル 監督：ウエス・アンダーソン
- エターナル・サンシャイン 監督：ミシェル・ゴンドリー
- 友だちのうちはどこ？ 監督：アッバス・キアロスタミ
- はじまりのうた 監督：ジョン・カーニー
- わたしは、ダニエル・ブレイク 監督：ケン・ローチ
- ラ・ジュテ 監督：クリス・マルケル
- アンディ・ウォーホル 生と死 監督：ジャン=ミシェル・ヴェチエ
- インセプション 監督：クリストファー・ノーラン
- バンクシー・ダズ・ニューヨーク 監督：クリス・モーカーベル
- バンクシーを盗んだ男 監督：マルコ・プロゼルピオ
- 永遠の門 ゴッホが見た未来 監督：ジュリアン・シュナーベル
- 2001年宇宙の旅 監督：スタンリー・キューブリック
- ブレードランナー 監督：リドリー・スコット
- タクシードライバー 監督：マーティン・スコセッシ
- ミステリートレイン 監督：ジム・ジャームッシュ
- コーヒー&シガレッツ 監督：ジム・ジャームッシュ
- パルプフィクション 監督：クエンティン・タランティーノ
- トレインスポッティング 監督：ダニー・ボイル
- シド&ナンシー 監督：アレックス・コックス
- アメリカングラフティ 監督：ジョージ・ルーカス
- タッカー 監督：フランシス・フォード・コッポラ
- ショーシャンクの空に 監督：フランク・ダラボン
- バスキア 監督：ジュリアン・シュナーベル
- ドッグヴィル 監督：ラース・フォン・トリアー
- スタンドバイミー 監督：ロブ・ライナー
- 時計じかけのオレンジ 監督：スタンリー・キューブリック
- ロリータ 監督：スタンリー・キューブリック
- ジュ・テーム・モワ・ノン・プリュ 監督：セルジュ・ゲンズブール
- ギルバート・グレイブ 監督：ラッセ・ハルストレム
- Catch Me If You Can 監督：スティーブン・スピルバーグ
- The Aviator 監督：マーティン・スコセッシ
- Once Upon a Time in America 監督：セルジオ・レオーネ
- Color purple 監督：ブリッツ・ジ・アンバサダー
- 未来世紀ブラジル 監督：テリー・ギリアム
- Malcolm X 監督：スパイク・リー
- スイミングプール 監督：フランソワ・オゾン
- TAR 監督：トッド・フィールド
- 七人の侍 監督：黒澤 明
- 東京物語 監督：小津 安二郎
- 全身小説家 監督：原 一男
- ドライブマイカー 監督：濱口 竜介
- すばらしき世界 監督：西川美和
- 運命じゃない人 監督：内田けんじ
- こんな夜更けにバナナかよ 愛しき実話 監督：前田 哲

課題04 感じてまとめるよく見て真似る 「プロのデザイン、過去の名作から学ぶ」

「商品ロゴ、企業ロゴ、ブランドマークを集めて、手書きトレースしてください」

身の回りにはさまざまなロゴやマークがあふれています。その中から完成度が高い、美しいと思うものを探し出して、それらを手描きで写し取ってみましょう。精度の高いプロのデザインから謙虚に学び、根気強く写し取る姿勢は、グラフィックデザイナーになるための重要な資質です。

〈制作について〉

1. 雑誌広告、パッケージ等からロゴやマークをコピーや切り抜きを用いて採集する。
2. 採集したロゴやマークの上に白い紙(コピー紙でよい) やトレーシングペーパーを重ね、尖らせた鉛筆でトレース(複写)。
3. 正確に写し取る方法は自由であるが、B 以上の濃い鉛筆の手描きによる複写とする。
4. 提出用紙は A4 タテ位置。用紙1枚につき、ロゴやマークを1つとする。
5. 塗りつぶしや線描きなどは、対象となるロゴやマークに合わせること。
6. 画面の右下に氏名を明記すること。

〈注意点〉

1. ロゴやマークのサイズについては、天地または左右幅が 80mm 程度のものが望ましい。小さ過ぎると精密にトレースできない。
2. 精度は最低作例以上。自分自身のもっとも精密な描き方に挑戦すること。
3. 提出時は業種別、製品カテゴリー別に整理されていることが望ましい。

なお、以下のロゴの中から最低 5 点は提出 10 種に含むこととする。

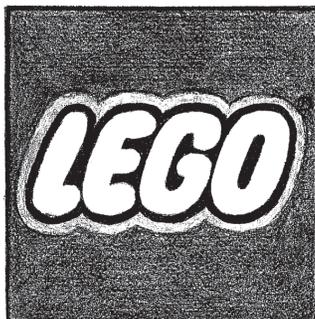
CocaCola / ポカリスエット / サントリー / meiji / グリコ / XYLITOL / au / SoftBank / iPhone / adidas / PUMA / ワコール / Panasonic 資生堂 / トヨタ



作例 A



作例 B



作例 C



作例 D