科目名称	アジアのデザイン			授業コード	10004462
担当教員	長野　真紀	山之内　誠、高　台泳			
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	芸術工学基礎／芸術工学
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	対面
使用するアプリ等	KDU ポータル
履修制限等	2015 年度以降入学生限定
授業の目的と到達目標（学習成果）	アジアのデザインの特徴、原理を把握するため、国や地域ごとの特色を理解し、それぞれの違いや共通点を的確に判断できるようになる。 (1)アジアの多様性と共通性について説明できるようになる。 (2)アジアの地域的特色、地域的共通性(類似性)について少なくとも 3 ヶ所以上説明できるようになる。
授業計画の概要	アジアでは豊かな自然に根ざした生命力あふれる多くの造形、生活文化がつくりだされてきた。古くからの伝統に根ざした共通の基盤を共有しながら相互に影響しあい、多様な地域性を形づくり、西欧とは異なる独自のデザインや造形的世界をうみだしてきた。アジアに生きる日本もけっして例外ではない。この授業ではアジア各地にみられるデザインの多様な世界をさぐり、その意味と原理について概説する。授業は 3 名の教員で分担し、複数の国、地域の事例を紹介しながら進める。
授業計画	１：アジアの風土と生活の諸相 ２：アイヌの暮らしとデザイン ３：沖縄の建築と祭事 ４：日中韓―東アジアの伝統的な住まい ５：日中韓―東アジアの都市と宮殿 ６：台湾(1）民族と住まいのかたち ７：台湾(2）日本文化と島の生活 ８：マレー半島のプラナカン文化 ９：シンガポールの都市と住宅政策 10：中国・台湾の伝統的な住まい 11：韓国の伝統的村落と寺院建築 12：韓国の伝統と美意識 13：韓国の芸術と社会 14：北朝鮮の芸術と社会 15：北朝鮮の生活とデザイン
実務経験のある教員	
授業時間外学習	日頃からアジア的なもの（デザイン）に注意を向け、観察しておくこと。 講義後も講義内容の理解を深めるために当日の概要・ポイント等をまとめ、復習に励むこと。
評価方法	担当教員が毎回課すレポートの内容をもとに評価する。 提示するレポートの文字数が不足している場合は減点対象となる。 授業（レポート提出）回数の 3 分の 2 以上の出席（提出）をもって評価対象とする。
指導方法	各教員の担当終了後、全体の講評をポータルで連絡する。
使用テキスト	毎回オリジナルのプリントを配布する。
参考テキスト・URL	その都度指示する。
各自準備物	
実習費	
その他	

科目名称	サウンド・デザイン論			授業コード	20001705
担当教員	尹　智博				
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	芸術工学基礎（基礎教育）
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	
授業の目的と到達目標（学習成果）	授業の目的 デザインやアートを多角的に読み解く力を習得する。 到達目標 音をデザインやアートの制作手法のひとつと考える力が身に付く。
授業計画の概要	古代より音は哲学探求のひとつとして扱われ、後に様々な音を紡ぐ事で音の関係性が構築され、音楽学が誕生した。音楽学の歴史はその音の関係性の変遷であり、その変遷は常に社会の影響を受けていた。 この様に、音楽は社会との関係性を媒介としていた事から、音楽芸術が「デザインやアート」などの造形芸術との関係性でも語られる事があった。本講義では、デザインまたアートとして音を追求した様々な作品や事象を取り上げ、「サウンド」を「デザインする」という事について多角的に学習し、社会を通して見た、ひとつの現代デザインを読み解く力を身につける。
授業計画	１：オリエンテーション／音とは ２：音を奏でるとは ３：楽器とは ４：西洋芸術音楽のはじまり ５：近代までの音楽 ６：近代までの美術 ７：近代の実験音楽 ８：重力と調性 ９：コンピュータ・ミュージック 10：零度の表現と現代アート 11：サウンドアートⅠ 12：サウンドアートⅡ 13：バレエと音楽Ⅰ 14：バレエと音楽Ⅱ 15：総括
実務経験のある教員	
授業時間外学習	各講義の復習を行うこと
評価方法	計 14 回の小レポート課題（100%）
指導方法	
使用テキスト	適宜、配布する。
参考テキスト・URL	適宜、紹介する。
各自準備物	
実習費	
その他	

科目名称	映像技術入門 ①②			授業コード	10101360
担当教員	槌橋　雅博				
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	芸術工学基礎
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期/後期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	Teams
履修制限等	
授業の目的と到達目標（学習成果）	映像表現、特に映画製作における様々な技術・手法の基本事項を理解し、自己作品の創作に活用できるようにする。
授業計画の概要	映画のプリプロダクション、プロダクション、ポストプロダクションの基本作業内容を解説し、様々な映像創作技術の基礎と用語について説明する。必要に応じて、技術見本や優れた表現の映像を映写し、機材使用法や各種技術の具体的な解説を行う。
授業計画	１：映画製作業務の概要 ２：カメラワークの基礎：画角の種類と名称。各画角の基本特性 ３：カメラワークの基礎：フィックス、パン、ティルト等の表現 ４：カメラワークの基礎：ドリー、クレーン、ズーム等の表現 ５：カメラワークの基礎：ステディカム、ハンドホールド、ドローン等の表現 ６：映画文法の基礎：ショットの接続に於ける画面左右の継続性維持 ７：映画文法の基礎：イマジナリーラインの遵守 ８：映画文法の基礎：編集による画面内の運動転換と画面配分 ９：撮影の基礎：レンズの種類と各特性。被写界深度と絞り・フィルム感度 10：演出の基礎：二人の人物の現場配置と三角カメラ配置 11：演出の基礎：二人の人物の画角配分とカメラ割り 12：演出の基礎：二人の人物の特殊配置と編集意図 13：照明の基礎：色温度、各照明位置の名称と特性、三灯照明の技術。 14：照明の基礎：ライティング・レイシオと、減光・キャッチによる表現 15：演出・撮影・編集の統合表現
実務経験のある教員	映画監督、プロデューサー、脚本家、撮影・録音・照明・編集技師、作曲家、ジャズミュージシャンとしての実務経験を活かし、映画製作のあらゆる領域に関して、それらの技術の本質を教授する。
授業時間外学習	各回の授業後、各自で授業内容をまとめ、復習に励むこと。受講期間中、様々な映画を鑑賞し、授業で学んだ映画製作技術を逐次確認することが望ましい。
評価方法	授業で学習した映像製作技術の知識を用いて創作する、課題作品・レポートによる評価。
指導方法	授業終了後、全体的な講評を、メール・掲示等で開示する。
使用テキスト	
参考テキスト・URL	『タルコフスキイの映画術』 アンドレイ・タルコフスキイ著 水声社 『映画の教科書』 ジェームズ・モナコ著 フィルムアート社 『映画の文法―実作品にみる撮影と編集の技法』　ダニエル・アリホン著 紀伊国屋書店 『図解・実践 新版 映像ライティング』櫻井雅章著 玄光社 『世界名作映画絵コンテ図鑑』 フィオヌラ・ハリガン著 スペースシャワーネットワーク社 『シナリオ構造論』 野田高梧著　フィルムアート社
各自準備物	筆記用具等
実習費	
その他	「映像コンテンツ論」を受講する学生は、本授業を履修しておくことを推奨する。

科目名称	映像コンテンツ論			授業コード	10001370
担当教員	槌橋　雅博				
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	芸術工学基礎
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	Teams
履修制限等	映像表現の基本技術・用語を理解していることが望ましい。映画制作について全く知識の無い学生は、事前に「映像技術入門」を履修しておくことを推奨する。
授業の目的と到達目標（学習成果）	作品の「主題」を、効果的に映像コンテンツ化する方法論を学習し、様々なメディアの作品創作に活用できるようにする。映画制作における、脚本・演出・撮影・照明・美術・編集・音楽・製作等のあらゆる分野にわたり、それぞれの創作方法・技術について、一定度の理解力を養うことを目標とする。
授業計画の概要	世界的巨匠と呼ばれる映画監督達が、作品の根幹をなす「主題」を、如何にビジュアル化して映画を創造してきたのか。各回授業で彼らの作品を映写して、その様々な表現手法を、創造者の見地から微細に解説し、映像コンテンツ化の具体的技術と実践理論を教授する。授業の前半で映画を鑑賞し、後半に作品の表現手法・創作技術・背景哲学等について、解説を行う。
授業計画	１：『街の灯』 放浪紳士の真心と悲哀を、笑いと感動で伝える人間愛の物語。 ２：『駅馬車』 家族の復讐を企てる無実の脱獄囚と孤児の女給の愛。人間ドラマの西部劇。 ３：『雨月物語』 金欲・出世欲に囚われた男達と犠牲的母性の教訓譚を美的な怪談時代劇で語る。 ４：『忘れられた人々』 人間本性の矛盾を環境に抑圧される子供達を通して描く問題作。 ５：『渇き』 詩人の理想と現実の乖離をインドの差別的社会を利用して描く娯楽的芸術映画。 ６：『浮草』 実子に叔父と偽る旅芸人の家族に、女役者の嫉妬から愛憎の相克が勃発する。 ７：〈父の不在の物語〉を比較検討して、主題の表現手法を学習する。 ８：『風船』 資本主義社会で失われた倫理性を、画業を諦めた起業家の目を通して描く家族ドラマ。 ９：『裏窓』 覗き見で殺人事件を察知した写真家とその恋人が犯人逮捕を画策する密室劇。 10：〈問題の解決と愛情の帰着〉の二元論から、ストーリー・テリングの技術を学習する。 11：『奇跡』 信仰に基づく人間の対立と融和を静謐に描く家族愛の物語。（超越的視点） 12：『鏡の中より暗く』 狂気による人間破壊と愛なき知識人の現実的浄化力。（内在的視点） 13：『サクリファイス』 現代社会の問題を極限状態から飛躍する意志で超越する物語。（超越と内在の融和） 14：『サクリファイスのメーキング』超越と内在の三作品を解釈し作品の芸術性を高める手法を学習する。 15：『豚小屋』（P・P・パゾリーニ監督）文明の根底に潜む破壊性と社会の人間性抑圧を描く寓話的喜悲劇。
実務経験のある教員	映画監督、プロデューサー、脚本家、撮影・録音・照明・編集技師、作曲家、ジャズミュージシャンとしての実務経験を活かし、映画創作のあらゆる領域に関して、その具体的手法・根幹哲学を教授する。
授業時間外学習	各回の授業後、各自で授業内容をまとめ、復習に励むこと。受講期間中、授業で取り上げた監督達の他の映画をできるだけ多く鑑賞し、授業で学んだ演出技法・創作哲学を逐次確認することが望ましい。
評価方法	授業で学習した映像コンテンツ化技法に関する知識を基盤として制作する課題作品とレポートによる評価。
指導方法	授業終了後、全体的な講評を、メール・掲示等で開示する。
使用テキスト	
参考テキスト・URL	『映像のポエジア』 アンドレイ・タルコフスキー著 キネマ旬報社 『ベルイマンは語る』 イングマール・ベルイマン著 青土社 『小津安二郎全発言』 田中眞澄編 泰流社 『映画、わが自由の幻想』 ルイス・ブニュエル著 早川書房 『定本映画術ヒッチコック・トリュフォー』 A・ヒッチコック、F・トリュフォー 著晶文社
各自準備物	筆記用具等
実習費	
その他	事前に、「映像技術入門」を履修しておくことを推奨する。「身体表現論」も履修しておくと尚良い。

科目名称	音響制作演習Ⅰ			授業コード	10060721
担当教員	赤澤　聡	天宮 遥			
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	芸術工学基礎
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	音響メディアの制作過程を把握理解し、その基礎的な制作技術を身に付ける。
授業計画の概要	音響「音」を中心軸に置き、マス・コミュニケーション・メディアにおける表現の基礎についての講義と演習。具体的には、放送メディアの構成・脚本・演出・録音・編集、及び各メディアに使用する「音楽」についての制作論及び演習を行う。各場面において出演者としての演習も行う。制作物として、番組制作（ラジオ）・オリジナル音楽・音声ドラマを制作する。映像・アニメーション・まんが表現をはじめとして様々なクリエイティブ表現において、音声・音楽の要素は大きくその表現方法を取得することは重要。演習はコントロールルーム（レコーディングスタジオ）にて行う。スタジオの基本的な使い方もマスターする。
授業計画	１：イントロダクション／マス・コミュニケーション・メディア概論 ２：制作演習における総合テーマとクリエイティブコンセプトを考案 ３：放送番組の制作概論 ４：音響機材の基礎・セッティング（コントロールルーム・スタジオの使い方） ５：音響機材の基礎・操作方法（コントロールルーム・スタジオの使い方） ６：放送番組の制作演習　企画方法・構成台本の書き方・ドラマ脚本の書き方 ７：放送番組の制作演習　演出ディレクションの方法・出演者としての在り方 ８：放送番組の制作演習　音楽番組・トーク番組の録音方法 ９：放送番組の制作演習　ドラマ番組の録音方法 10：オリジナル音楽・テーマ音楽・ＣＭ音楽の概論と制作演習　作曲作詞の方法 11：オリジナル音楽制作の具体的内容企画会議 12：オリジナル音声ドラマ制作の具体的内容企画会議 13：企画プレゼンテーション 14：制作物の確定 15：前期講評
実務経験のある教員	放送業界で 30 年以上のキャリアがあり、数多くのラジオ番組のディレクション（民間放送各社がおこなう賞の受賞を多数有す）と音楽制作を行ってきた担当教員が、その経験を生かし、特に映画制作、アニメーション制作、ラジオドラマ等に関わる音響関係のディレクション、録音、効果、CD 制作他を、プロの視点から、実践的に指導する。 また、音楽家（ピアニスト・作曲作詞者）、様々な音楽制作物ディレクターとしてのキャリアを持つ担当教員が、より具体的に実践指導する。 また、各回 ラジオ放送及びレコーディングでサウンドエンジニアとして仕事をしている技術者を帯同する。
授業時間外学習	実際の放送番組・音楽ＣＤの名作から最新作品までを、制作サイドの視点に立ち、関心を持ち聞いて見ることが重要。
評価方法	実習への取り組み、成果物で評価する。出席が２/３に満たない場合はＥ評価とする。
指導方法	制作演習を行う授業回では、現実の制作現場の視点に立ち、良かった部分・改善すべき部分を個々にコメントする。
使用テキスト	オリジナルテキストの配布。
参考テキスト・URL	赤澤制作事務所 YouTube https://www.youtube.com/watch?v=zV7BxA4of6A https://www.youtube.com/watch?v=w9cZQrgoW94&t=142s
各自準備物	適宜授業内で指示する。
実習費	
その他	履修制限として１５名上限（学年及び学科は問わず）。履修希望者が多数の場合、面談等で決定する。後期授業「音響制作演習Ⅱ」を続けて履修することが必須となる。前期のみ、後期のみという履修は不可とする。 2018 年度以前入学生において、この科目の単位修得は、まんが表現学科専門科目（他学科生は自由区分）扱いとなるので注意すること。 ※2018 年度以前科目名称：音響メディア制作演習Ⅰ

科目名称	音響制作演習Ⅱ			授業コード	20060731
担当教員	赤澤　聡	天宮 遥			
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	芸術工学基礎
年次	1	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	音響メディア制作物であるオリジナル音楽・音声ドラマ番組・トーク番組を完成品まで仕上げる制作技術を身に付ける。
授業計画の概要	前期授業「音響制作演習Ⅰ」に引き続き、音響「音」をメインテーマに、マス・コミュニケーション・メディアにおける表現を演習する。前期で習得した基礎を応用して、オリジナル音楽・ドラマ番組・トーク番組の制作を行い作品として完成物を仕上げる。また演習で使用するコントロールルーム（レコーディングスタジオ）の基本的な使い方も習得する。
授業計画	１：オリジナル音楽の制作（作詞） ２：オリジナル音楽の制作（作曲） ３：オリジナル音楽のレコーディング（リハーサル） ４：オリジナル音楽のレコーディング（本番・録音） ５：オリジナル音楽のレコーディング（本番・録音） ６：オリジナル音楽のレコーディング（編集） ７：音声ドラマ番組の制作（脚本・演出） ８：音声ドラマ番組のレコーディング（リハーサル） ９：音声ドラマ番組のレコーディング（本番・録音） 10：音声ドラマ番組のレコーディング（編集） 11：トーク番組の制作（脚本・演出） 12：トーク番組のレコーディング（リハーサル） 13：トーク番組のレコーディング（本番・録音） 14：マス・メディアにおけるプロモーションの方法 15：成果物の完成／後期講評
実務経験のある教員	放送業界で 30 年以上のキャリアがあり、数多くのラジオ番組のディレクション（民間放送各社がおこなう賞の受賞を多数有す）と音楽制作を行ってきた担当教員が、その経験を生かし、特に映画制作、アニメーション制作、ラジオドラマ等に関わる音響関係のディレクション、録音、効果、CD 制作他を、プロの視点から、実践的に指導する。 また、音楽家（ピアニスト・作曲作詞者）、様々な音楽制作物ディレクターとしてのキャリアを持つ担当教員が、より具体的に実践指導する。 また、各回 ラジオ放送及びレコーディングでサウンドエンジニアとして仕事をしている技術者を帯同する。
授業時間外学習	実際の放送番組・音楽ＣＤの名作から最新作品までを、制作サイドの視点に立ち、関心を持ち聞いて見ることが重要。
評価方法	実習への取り組み、成果物で評価する。出席が２/３に満たない場合はＥ評価とする。
指導方法	制作演習を行う授業回では、現実の制作現場の視点に立ち、良かった部分・改善すべき部分を個々にコメントする。
使用テキスト	オリジナルテキストの配布。
参考テキスト・URL	赤澤制作事務所 YouTube https://www.youtube.com/watch?v=zV7BxA4of6A https://www.youtube.com/watch?v=w9cZQrgoW94&t=142s
各自準備物	適宜授業内で指示する。
実習費	
その他	前期授業「音響制作演習Ⅰ」の単位取得者のみ履修可能。 2018 年度以前入学生において、この科目の単位修得は、まんが表現学科専門科目（他学科生は自由区分）扱いとなるので注意すること。 ※2018 年度以前科目名称：音響メディア制作演習Ⅱ

科目名称	グレートフィルムズ批評演習			授業コード	20001561
担当教員	槌橋　雅博	谷岡　一郎			
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	芸術工学基礎
年次	1	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	Teams
履修制限等	授業運営の関係から、履修者数の上限を 20 名程度とするので、これを超えた場合は初回の授業時に調整する。したがって、初回の授業には必ず出席すること。
授業の目的と到達目標（学習成果）	映画作品の主題や表現に対して独自の解釈を行い、それを的確に口頭で発表するする能力、さらに、相手の意見をよく理解し、それに対して意見を述べるコミュニケーション能力を身につける。共通の土台である映画作品を通じて、自分の意見を説明し、対話・議論をおこない、作品に対する理解を深め、最終的には、誰もが納得できる論証を行う、この一連のステップを身に付けることが本授業の目標である。
授業計画の概要	「映像の世紀」と呼ばれる二十世紀に、最も世界を席巻したメディアは「映画」であった。今や、百年を超える歴史の中で生み出されたおびただしい数の映画が存在している。それらは膨大な世界遺産であり、芸術であり、技術であり、娯楽である。本講義では、幾多の映画作品の中でも特にマイルストーンと見做される傑作について、じっくりと議論を行い、クリエイターとしての表現力を養成する。
授業計画	本年度は、「社会と人間　― 人はどう生きるべきか　―」と題し、成人が社会的義務を負って生きる中で遭遇する様々な困難な事象について、考察・議論を行う。 １.『モダンタイムス』　チャールズ・チャップリン監督 資本主義社会で、機械と商業主義に人間性を剥奪される労働者と孤児の悲哀と希望をコメディーで。 ２.『私は告白する』　アルフレッド・ヒッチコック監督 殺人の告白を受けた神父が、その殺人の容疑者となる。しかし守秘義務があり真実を語れない。 ３.『１２人の怒れる男たち』　シドニー・ルメット監督 殺人事件の評決で、安易に黒人少年を有罪にしようとする陪審員 11 人に立ち向かう一人の男。 ４.『恥』　イングマール・ベルイマン監督 音楽家夫婦が、スウェーデン内戦に巻き込まれ、気弱な夫の人格が次第に変貌してゆくが… ５.『人生模様』　ヘンリー・ハサウェイ監督・ハワード・ホークス監督他　(0・ヘンリー原作の短編集) 「警官と賛美歌」「クラリオン・コール新聞」「最後の一葉」「赤い酋長の身代金」「賢者の贈り物」 ６.『生きものの記録』　黒澤明 監督 核汚染の恐怖からブラジル移住を計画する鋳物工場の社長が、家族に準禁治産者にされるが… ７.『地下水道』　アンジェイ・ワイダ監督 1944 年のワルシャワ。限界状況でナチスと戦うポーランド軍は地下水道に逃れて逃走を計るが… ８.『THX1138』ジョージ・ルーカス 監督 男女の接触が禁じられた未来社会で、女性ルームメイトに誘惑されたある男が収監されるが…
実務経験のある教員	映画監督、プロデューサー、脚本家、撮影・録音・照明・編集技師、作曲家、ジャズミュージシャンとしての実務経験がある教員が、その経験を活かし、映画製作のあらゆる領域に関して、「創造者の立場」から映像表現の具体的手法・根幹哲学を教授する。
授業時間外学習	各回の受講前に、各自で自分の得意とする分野に近似する領域を映画制作手法・表現の中に見出し、授業での作品鑑賞中に、それらの映画手法・表現の「良し悪し」について、「独自の評価基準」で「正しく判断」できるように準備しておくこと。
評価方法	毎回ディスカッションにおいて、映画作品に対する発言の回数、内容をチェックして評価を行う。
指導方法	毎回の授業の終了前に、その授業のディスカッションの総括（まとめ）を行う。また、最後の授業で、８回のディスカッションの総まとめを行う。
使用テキスト	毎回、テーマとなる映画について、基礎データ等のプリントを配布する。
参考テキスト・URL	
各自準備物	筆記用具等
実習費	
その他	本演習は不定期開講になり、日程が変則的なので必ず掲示板等で確認すること。 本演習は、ディスカッションでの発言のみを評価の対象とする。

科目名称	デッサン基礎実習 ①②⑥⑦⑧⑨			授業コード	10104292
担当教員	前田　恭子				
単位数	2	授業形態	実習	科目分類	芸術工学基礎/基礎表現
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期/後期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	予備登録を実施。「その他」参照のこと。
授業の目的と到達目標（学習成果）	絵画や立体表現等の基礎となる観察、構成、描画の能力及び技能を身につける。
授業計画の概要	絵画や立体表現等の基礎としてデッサンを実習課題を通して習得する。具体的には、幾何形体のモチーフ、静物、建物(風景)等を対象とした鉛筆デッサン、人物クロッキー課題等に取組み、多様な表現に対応できる。
授業計画	１：オリエンテーション（各クラス毎の説明） ２：鉛筆による 10 段階のグラデーションを作成（白黒） ３：石膏デッサン（幾何学立体）立方体、四面錐体、円筒体 ４：石膏デッサン（幾何学立体）球体、角柱相貫体、円錐円筒相貫体 ５：石膏デッサン（幾何学立体）円筒切断体、円錐角柱相貫体 ６：身体の表現手を描く ７：身体の表現自画像 ８：人物クロッキー立ち姿 ９：人物クロッキー座位姿 10：静物を描くコップ、レンガ 11：静物を描くペンチ布 12：静物を描く靴 13：建物のある風景を描く（構図を決める、輪郭を描く） 14：建物のある風景を描く（明暗を描く、仕上げ） 15：まとめ
実務経験のある教員	
授業時間外学習	授業内でデッサンやクロッキーが完成しない場合、また、欠席した場合の課題については指示を仰ぎ、提出日に間に合うよう自主的に行う。
評価方法	課題の理解度・作品の表現方法及び完成度による総合評価。課題を全て提出しない場合、出席が 10 回に満たない場合はＥ評価となる。
指導方法	授業前半で技術的な課題を見つけ、授業後半でその修正を図る。
使用テキスト	課題毎にプリントを配布する。
参考テキスト・URL	適宜指示
各自準備物	初回授業は「手持ちの鉛筆（デッサン未経験者は１、２本程度で可)、カッター、ティッシュ」 ２回目以降の課題制作に必要な画材一式は初回に指示する。
実習費	すでに所持している場合はよいが、ないものについての購入を予定すること。 また、特別な用紙代等について、500 円～1,500 円程度を徴収する予定である。
その他	コロナ対応や指導上の理由で人数制限を行うので、予備登録をした上、初回授業には必ず出席すること。 教職を履修予定する一年生は、教職ガイダンスの説明をよく聞いて、必ず優先的に受講すること。

科目名称	デッサン基礎実習 ③⑪			授業コード	10304292
担当教員	浅場　正宏				
単位数	2	授業形態	実習	科目分類	芸術工学基礎/基礎表現
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期/後期
関連資格	教職、インテリアプランナー				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	Teams
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	絵画や立体表現等の基礎となる観察、構成、描画の能力及び技能を身につける。
授業計画の概要	絵画や立体表現の基礎としてデッサンを、実習課題を通して習得する。具体的には、石膏デッサン、人体デッサンとクロッキー、静物と建物(風景)を対象とした課題に取組む。
授業計画	１：オリエンテーション（各クラス毎の説明） ２：鉛筆による 10 段階のグラデーションを作成（白黒） ３：石膏デッサン（幾何学立体）立方体、四面錐体、円筒体 ４：石膏デッサン（幾何学立体）球体、角柱相貫体、円錐円筒相貫体 ５：石膏デッサン（幾何学立体）円筒切断体、円錐角柱相貫体 ６：身体の表現手を描く ７：身体の表現自画像 ８：人物クロッキー立ち姿 ９：人物クロッキー座位姿 10：静物を描くコップ、レンガ 11：静物を描くペンチ布 12：静物を描く靴 13：建物のある風景を描く（構図を決める、輪郭を描く） 14：建物のある風景を描く（明暗を描く、仕上げ） 15：まとめ
実務経験のある教員	高等学校教員２３年、同管理職１１年、教育委員会指導主事１年、デザイン系専門学校講師３年。高等学校教員として美術・工芸担当。専門学校講師としてデザインメディア論、デザイン史、ベーシックデザイン実習担当。実務経験を活かし即実践可能な実技、実習、理論を展開する。
授業時間外学習	授業内でデッサンやクロッキーが完成しない場合、また、欠席した場合の課題については、提出日に間に合うよう自主的に進めておく。
評価方法	課題の理解度・作品の表現方法及び完成度による総合評価。課題を全て提出しない場合、出席が 10 回に満たない場合はＥ評価となる。
指導方法	授業前半で技術的な課題を見つけ、授業後半で、その修正を図る。
使用テキスト	
参考テキスト・URL	適宜指示
各自準備物	スケッチブック（初回指示する）他、作品制作に必要な画材一式
実習費	すでに所持している場合はよいが、ないものについての購入を予定すること。 また、特別な用紙代等について、500 円程度を徴収する予定である。
その他	指導上、人数制限があるので、初回授業には、必ず出席すること。 教職を履修予定の一年生は、教職ガイダンスの説明をよく聞いて受講すること。

科目名称	デッサン基礎実習 ④⑤			授業コード	10404292
担当教員	行本　健一				
単位数	2	授業形態	実習	科目分類	芸術工学基礎/基礎表現
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期/後期
関連資格	教職、インテリアプランナー				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	Teams
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	絵画や立体表現等の基礎となる観察、構成、描画の能力及び技能を身につける。
授業計画の概要	絵画や立体表現の基礎としてデッサンを、実習課題を通して習得する。具体的には、石膏デッサン及び静物を対象とした鉛筆デッサンに取組む。
授業計画	１：鉛筆の使い方、鉛筆によるトーン ２：２点透視図法の理解とその実際 ３：基本形体によるデッサン ４：石膏基本立体（幾何学形態）のデッサン ５：石膏基本立体（幾何学形態）のデッサン　※２とは異なる立体を用いる ６：基本形体の把握に重点を置いたデッサン ７：基本形体の把握に重点を置いたデッサン ８：質感の把握に重点を置いたデッサン ９：質感の把握に重点を置いたデッサン 10：空間の演出に重点を置いたデッサン 11：空間の演出に重点を置いたデッサン 12：手を題材にしたデッサン 13：手を題材にしたデッサン 14：不定形の題材によるデッサン 15：細密なデッサン及びまとめ
実務経験のある教員	大学では絵画を専攻し、写真と絵画の関係論を研究テーマとした。卒業後は、美術教諭として公立高等学校に勤務したのち、兵庫県教育委員会指導主事を経て、兵庫県立高等学校管理職を経験した。 教職の長い実務経験と教育行政の実務経験を生かして実践可能な実技、実習、理論を展開する。
授業時間外学習	授業内でデッサンやクロッキーが完成しない場合、また、欠席した場合の課題については、提出日に間に合うよう自主的に進めておく。
評価方法	課題の理解度・作品の表現方法及び完成度による総合評価。課題を全て提出しない場合、出席が 10 回に満たない場合はＥ評価となる。
指導方法	授業の進行に合わせてレベルアップをしていき、デッサンの基礎的な能力を習得できるよう指導する。 可能な限り学生のレベルに応じた個人指導を重視する。
使用テキスト	
参考テキスト・URL	適宜指示
各自準備物	鉛筆（4H～4B）、消しゴム、練ゴム、サンドペーパー、カッターナイフ
実習費	用紙代及びモチーフ代として、1,000 円程度を徴収する予定である。
その他	教職を履修する予定を学生は本講座を履修することを勧める。 学生のレベルや理解度に応じて、授業の計画を変更することがある。

科目名称	デッサン基礎実習 ⑩(M)			授業コード	21104292
担当教員	工藤　稜				
単位数	2	授業形態	実習	科目分類	芸術工学基礎/基礎表現
年次	1	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	規定人数を超えた場合、まんが表現学科学生を優先。
授業の目的と到達目標（学習成果）	人物のポーズや表情を様々なアングルから描き、キャラクターを作画するための基本的描写力を身につける。
授業計画の概要	授業の概要（内容） 骨格や筋肉の構造について学習し、身体の構造を単純な形態に置き換えて描く練習し、顔や頭部の構造を理解して描写し、プロのモデルを観察してポーズを描く。 これらを繰り返し、キャラクターの自由自在なポーズ表現ができようになることが目標である。 #イラスト１　#作画　#アナログ
授業計画	1 導入 2 全身の描き方 3 顔の描き方 4 クロッキー女性モデル 5 クロッキー男性モデル 6 顔の描き方２ 7 全身の描き方２ 8 クロッキー女性モデル 9 クロッキー男性モデル 10 骨格と筋肉について 11 クロッキー女性モデル 12 クロッキー男性モデル 13 クロッキー女性モデル 14 クロッキー男性モデル 15 総合復習
実務経験のある教員	教員が長年のイラストレーター経験から会得した、コミックイラストに適したデッサンの描き方を指導する。
授業時間外学習	授業時間外でも、人物の形やポーズに興味を持ちよく観察すること。名画などをはじめ多くの作品をよく見ること。 公欠の場合は自宅学習用の課題を出す。提出日に間に合うよう自主的に進めておく。
評価方法	毎回の課題提出で判断する。
指導方法	人体の形態についての知識を学ぶ。モデルをよく観察して描く。
使用テキスト	必要に応じてプリントを配布する。
参考テキスト・URL	適宜指示
各自準備物	B4 サイズのクロッキー帳、使い慣れた画材（鉛筆　、練りゴム、筆ペン、マーカーなど）
実習費	
その他	

科目名称	絵画基礎実習 ①④			授業コード	10104522
担当教員	行本　健一				
単位数	2	授業形態	実習	科目分類	芸術工学基礎／基礎表現
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期/後期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	Teams
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	絵画の基礎的な技能を身に付ける。特にものを見て描くという行為に重点を置く。
授業計画の概要	造形的な芸術表現の基礎として素描を取り上げる。主に静物をモチーフとして取り上げ、木炭、色鉛筆、透明水彩絵の具などの素材を用いて、基礎的な表現方法を習得する。
授業計画	１：オリエンテーション ２：人物クロッキー（鉛筆、ペンによる） ３：人物クロッキー（ペンによる） ４：人物ドローイング（ペン等による） ５：石膏デッサン（木炭による）① ６：石膏デッサン（木炭による）② ７：グレートーンを用いた自画像（色鉛筆による）① ８：グレートーンを用いた自画像（色鉛筆による）② ９：静物の水彩画Ⅰ（透明水彩絵の具による）① 10：静物の水彩画Ⅰ（透明水彩絵の具による）② 11：静物の水彩画Ⅱ（透明水彩絵の具による）① 12：静物の水彩画Ⅱ（透明水彩絵の具による）② 13：風景の水彩画（透明水彩絵の具による）① 14：風景の水彩画（透明水彩絵の具による）② 15：静物のスケッチ（色鉛筆による）、まとめ
実務経験のある教員	大学では絵画を専攻し、写真と絵画の関係論を研究テーマとした。卒業後は、美術教諭として公立高等学校に勤務したのち、兵庫県教育委員会指導主事を経て、兵庫県立高等学校管理職を経験した。 教職の長い実務経験と教育行政の実務経験を生かして実践可能な実技、実習、理論を展開する。
授業時間外学習	授業外でも身の回りのもの全てに興味関心を持ち、様々なものを描くこと。
評価方法	課題の理解度・作品の表現方法及び完成度による総合評価。課題を全て提出しない場合や出席が 10 回に満たない場合はＥ評価となる。
指導方法	①②とあるのは２週連続して同じモチーフを描く。どちらかを欠席すると作品の完成度に支障があるので注意すること。 授業の進行に合わせて順次レベルアップして、描写力を身に付けるよう指導する。 可能な限り各学生のレベルに合わせた個人指導を重視する。
使用テキスト	
参考テキスト・URL	適宜指示
各自準備物	透明水彩絵の具（ただしアクリル系でないこと）一式、鉛筆（4H～4B 程度）、色鉛筆（12 色セット等）
実習費	すでに所持している場合は既存のものを活用すればよい。所持していないものについては購入すること。 また、木炭および練ゴム、特別な用紙代、モチーフ代等について 1,500 円程度を徴収する予定である。
その他	指導上、人数制限があるので、初回授業には、必ず出席すること。 ①②とあるのは、同一のモチーフを連続して描く授業である。欠席すると完成度が非常に低くなることに注意すること。 教職を履修予定の一年生は、教職ガイダンスの説明をよく聞いて、優先的に受講すること。 学生の習熟度に応じて授業計画を変更することがある。

科目名称	絵画基礎実習 ②③			授業コード	10204522
担当教員	浅場　正宏				
単位数	2	授業形態	実習	科目分類	芸術工学基礎／基礎表現
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期/後期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	Teams
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	描くための基本的な能力を身につける。
授業計画の概要	造形的な芸術表現の基礎として素描を取り上げ、主に人物表現を通して、その素材と方法に基づく多様な表現への理解と習得をめざす。
授業計画	１：授業の進め方と人物表現について ２：クロッキー鉛筆 ３：クロッキー筆ペンなど ４：クロッキークレパス、コンテ、色鉛筆など ５：色画用紙と色鉛筆によるデッサン（自画像１形態の把握） ６：色画用紙と色鉛筆によるデッサン（自画像２マッスと明暗） ７：木炭デッサン（石膏像１あたりによる形態の把握） ８：木炭デッサン（石膏像２明暗の把握と大まかな諧調） ９：木炭デッサン（石膏像３ディテールへの挑戦） 10：クロッキー鉛筆 11：クロッキー筆ペンなど 12：クロッキークレパス、コンテ、色鉛筆など 13：精密デッサン鉛筆（無機物を対象） 14：精密デッサン鉛筆（有機物を対象） 15：まとめと講評
実務経験のある教員	高等学校教員２３年、同管理職１１年、教育委員会指導主事１年、デザイン系専門学校講師３年。高等学校教員として美術・工芸担当。専門学校講師としてデザインメディア論、デザイン史、ベーシックデザイン実習担当。実務経験を活かし即実践可能な実技、実習、理論を展開する。
授業時間外学習	授業外でも身の回りのもの全てに興味関心を持ち、様々なものを描くこと。
評価方法	課題の理解度・作品の表現方法及び完成度による総合評価。課題を全て提出しない場合や出席が 10 回に満たない場合はＥ評価となる。
指導方法	授業前半で技術的な課題を見つけ、授業後半で、その修正を図る。
使用テキスト	
参考テキスト・URL	適宜指示
各自準備物	スケッチブック（初回指示する）、鉛筆（４Ｈ～４Ｂ）、筆ペン、色鉛筆、パステル、コンテ、木炭など
実習費	すでに所持している場合はよいが、ないものについての購入を予定すること。また、特別な用紙代等について 500 円～1,500 円程度を徴収する予定である。
その他	指導上、人数制限があるので、初回授業には、必ず出席すること。 教職を履修予定の一年生は、教職ガイダンスの説明をよく聞いて、優先的に受講すること。

科目名称	彫刻基礎実習			授業コード	10004312
担当教員	谷口　文保				
単位数	2	授業形態	実習	科目分類	芸術工学基礎／基礎表現
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職、インテリアプランナー				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	教職課程履修者に限定する。教室の条件から定員を 24 名とする。上級生を優先し、必要に応じて抽選を行う。 初回に正当な理由なく欠席した場合は履修を認めない。
授業の目的と到達目標（学習成果）	スタイロフォーム、粘土、石膏などの造形材料の特性と扱い方を理解し、基礎的な彫刻表現を理解する。 立体やレリーフによる塑像を通して基礎的な彫刻表現ができる。
授業計画の概要	素材は立体物の造形でよく使用され汎用性が高くどこでも手に入れやすい粘土やスタイロフォームを用いる。モチーフには、身の回りにあり手に入れやすい植物や日用品などの中から造形的に美しい形や量感を持つものを選び、実際に写実的な作品を制作することによって立体的な彫刻表現を学習する。またレリーフについては石膏による型取りなどを通して、その特色、用途、役割などの理解を深める。
授業計画	１：課題説明「仮面の制作」イメージのスケッチ ２：スケッチのイメージをもとに厚紙で仮面の骨組みを制作する ３：仮面の骨組みに新聞紙を貼りこむ ４：仮面に和紙を貼りこむ ５：仮面に彩色する ６：仮面の仕上げと講評 ７：課題説明「レリーフの制作」イメージのスケッチ ８：粘土で型をつくり、石膏を流し込む ９：レリーフの仕上げと講評 10：課題説明「卵の制作」イメージのスケッチ 11：スタイロフォームを削り、卵の芯を作る 12：卵の芯を石粉粘土で覆い、造形する 13：卵を研磨し、彩色する 14：卵の仕上げと講評 15：作品鑑賞と全体講評
実務経験のある教員	担当教員は芸術家として造形作品を制作発表し、学校等で美術教育にも取り組んできた。また、地域住民参加によるアートワークショップやアートプロジェクトを多数実践してきた。
授業時間外学習	作品の構想や制作で、参考となる書籍や資料を参照する。
評価方法	提出作品を 80%、授業態度や課題に取り組む姿勢を 20%の割合で評価する。 3 分の 2 以上の出席を評価対象とする。
指導方法	作品の講評
使用テキスト	
参考テキスト・URL	
各自準備物	筆記具、スケッチブック、カッターナイフ、ハサミ、定規、絵具道具など
実習費	1000 円程度
その他	

科目名称	工芸基礎実習 ①②③④			授業コード	10104222
担当教員	大槻　和浩				
単位数	2	授業形態	実習	科目分類	芸術工学基礎／基礎表現
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	20 名上限　「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	木工、金工、染色等の工芸作品を制作することにより、道具の使い方、素材、技法について理解し、工芸の基礎的な技術を身につける。
授業計画の概要	工芸で使用する様々な素材（木、金属、布、等）に触れてその特性を理解し、美や機能性を追求した工芸作品を制作する。時にはグループワークの要素も取り入れる。
授業計画	１：オリエンテーション（授業の内容と進め方、工芸について） ２：木を使った道具（ペーパーナイフ）の制作①「デザイン、切削」 ３：木を使った道具（ペーパーナイフ）の制作②「研磨」 ４：木を使った道具（ペーパーナイフ）の制作③「研磨、仕上げ」 ５：金属を使った道具（スプーンとフォーク）の制作①「デザイン、切削」 ６：金属を使った道具（スプーンとフォーク）の制作②「成形」 ７：金属を使った道具（スプーンとフォーク）の制作③「研磨、仕上げ」 ８：紙を使った作品（ギフトボックス）の制作①「デザイン、制作」 ９：紙を使った作品（ギフトボックス）の制作②「制作、仕上げ」 10：布を使った作品（草木染め）の制作①「材料の準備（グループワーク）」 11：布を使った作品（草木染め）の制作②「染め、仕上げ」 12：陶芸の基本的な技法体験（丸皿、角皿、その他） 13：機能と美を追求する（スーパー竹とんぼの制作）①「デザイン、切削」 14：機能と美を追求する（スーパー竹とんぼの制作）②「研磨、調整、仕上げ」 15：まとめと講評
実務経験のある教員	高等学校、特別支援学校で美術・工芸の教科指導を長年に渡り担当した。また、美術・工芸教育の推進や教員研修にも携わってきた。これらの経験を活かし、工芸の基礎的な知識と技術、工芸教育を進める上での留意点等について指導する。
授業時間外学習	常日頃、身の回りにある工芸品について興味・関心をもち、その素材・形・色・質感等と機能の関わりや、作り方や産地等について知識を深める。工芸作品の展覧会等にも積極的に足を運ぶ。授業の前後には、授業で制作する工芸作品について、自主的に調べて知識を深める。
評価方法	提出作品の内容や完成度、実習時の作品制作に対する技能や工夫、態度等を総合的に評価する。
指導方法	個々の表現を尊重しながら、制作途中に適切にアドバイスすることにより作品の質の向上につなげる。時にはグループワーク等の協働的な学びの要素も取り入れる。授業内での発表と講評により、学びを深める。
使用テキスト	適宜プリントを配布する。
参考テキスト・URL	高等学校教科書「工芸Ⅰ」「工芸Ⅱ」（日本文教出版）
各自準備物	その都度事前に連絡するが、滑り止めつきの手袋は毎回持参すること。
実習費	２回目の授業時にまとめて徴収する。材料費として 4,000 円程度の予定。
その他	・受講者数に制限を設けるので、初回時に必ず出席すること。毎回、履修希望者が多く、受講できないことが多い。 ・作業が中心の授業なので、汚れてもよい服装、また安全面に配慮して、髪をまとめる、作業に適した靴を履く等、動きやすく作業しやすい服装で受講すること。 ・道具については特に用意する必要はないが、各自が使いやすいものを持参する場合もある。 ・授業計画は都合により変更することもある。

科目名称	写真基礎実習 ①②			授業コード	10104540
担当教員	黒﨑　創				
単位数	2	授業形態	実習	科目分類	芸術工学基礎／基礎表現
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期/後期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	予備登録実施
授業の目的と到達目標（学習成果）	デジタルカメラの発達により、容易に撮影・編集が出来る様になった現在、均一的なイメージが多くなっている。 カメラの使用方法や基礎技術を理解・修得する事で自身が持つイメージへと近付ける撮影を行えるようになる。 各課題を実習する事でカメラの基本的な使用方法とその効果を理解し、自らのイメージに合った撮影が出来る様にカメラを使いこなす撮影基礎技術を修得する。
授業計画の概要	デジタルカメラを使用し、各回授業時や時間外の課題に取り組み、講評を受ける事でカメラの使用方法と効果を理解し、自身のイメージに合った撮影が出来る様になる。
授業計画	１：授業概要・持参物説明／カメラの基礎知識 ２：デジタルカメラ解説撮影～データ保存・出力 ３：デジタルカメラ撮影 ４：露出・焦点距離解説・撮影実習 ５：シャッタースピード効果解説・撮影実習 ６：絞り効果解説・撮影実習 ７：講評（露出・シャッタースピード・絞り）課題説明（スナップ） ８：写真集を読む ９：光を見る自然光での撮影実習 10：光を見る人工光での撮影実習 11：講評（光・スナップ）課題説明（セルフポートレイト） 12：アザーズポートレイト１撮影実習 13：アザーズポートレイト２撮影実習 14：建築・建造物撮影実習 15：講評（アザーズポートレイト・建築・セルフポートレイト）
実務経験のある教員	ファッションブランド等の商品撮影や美術作品の撮影、自身の写真作品の制作や写真技術専門書の執筆経験を元に、撮影に必要な基礎技術を指導する。
授業時間外学習	授業時間外で 2 回出される課題制作に対して各回所要時間１５時間。 授業内で修学した技術の復習を翌週までに各回所要時間 1 時間。 また、写真を撮る事と共に、様々な写真を見る事で自身の写真へと繋げる事が出来る。身の回りにある写真に目を向け、どの様な状況や技術で撮影されたのかを考え、必要であればメモを取っておくこと。
評価方法	授業や課題への取り組み姿勢で修得意欲を評価。４０％ 提出課題によって、理解度及び実践力や発想力を評価。６０％ 出席回数が 10 回に満たない場合はＥ評価とする。
指導方法	各課題講評時に随時コメントしていく。
使用テキスト	
参考テキスト・URL	『写真・技法と表現』宮本隆司編著 『写真　新編　写真・技法と研究』勝又公仁彦編著
各自準備物	一眼デジタルカメラ。詳細は初回授業時に説明するので、新たに購入予定の場合は初回授業を受けてからで良い。 既に持っている者は初回授業時に持参する事。 講評時にＬ判プリントを持参する必要がある。（合計２２～３０枚） その他に関しても初回授業時に説明し、授業内で随時伝達する。
実習費	
その他	指導上、人数制限を設ける。2015 年度以降入学生限定（I 生除く）

科目名称	コンピュータ基礎実習 ①③			授業コード	10105032
担当教員	鴨谷　真知子	井本　圭祐			
単位数	2	授業形態	実習	科目分類	必修（M、Ⅰ限定）、芸術工学基礎／基礎表現
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	授業の目的 コンピュータ機器の基本操作をデザインとアートの制作で中心的なソフトである Adobe Photoshop と Adobe Illustrator の使い方を習得し、ポートフォリオやプレゼンデータなどが制作できるようになる。 到達目標 図形の描画や画像データの補正等を学び、実習課題を通してデータ作成のルールと知識を身に付け、デザインやアートに用いるための標準的なデータを制作できる能力を身につける。
授業計画の概要	デザインやアートの分野における業務で中心的なソフトである Adobe Photoshop と Adobe Illustrator を、実践的な作業を通してデータの作成ルールと知識を身に付け、どこでも受け渡し可能な標準のデータが作れるようになることを目標とし、コンピュータによる情報処理の基本を学習する。なお、この授業では自己表現のための作品を作るのではなく、芸術工学分野のデザイン成果物として求められたものを作れるようになることに重点を置いて進める。
授業計画	１：オリエンテーション Illustrator1 ベクトルデータ、CMYK データについての解説と演習 ２：Illustrator1 線、ベジェ曲線、図形、移動 ３：Illustrator1 パスファインダ、回転 ４：Illustrator1 実技試験 ５：Illustrator1 演習課題１（基本図形の組合せによる図像のデザイン制作） ６：Photoshop1 ビットマップデータ、RGB データ、Photoshop と Illustrator の違い、データの保存方法（形式）、カラー設定についての解説と演習 ７：Photoshop1 色調補正、画像補正 ８：Photoshop1 演習課題２（画像補正）、３（色調補正）の提出、評価 ９：Photoshop2 選択範囲の作成１（選択ツール） 10：Photoshop2 選択範囲の作成２（クイックマスク、パス） 11：Photoshop2 演習課題４（選択範囲の作成）の提出、評価 12：Illustrator2 文字操作と文字組み 13：Illustrator2 レイアウト１（ガイドライン、トリムマークの作成） 14：Illustrator2 レイアウト２（画像解像度の編集と配置） 15：Illustrator2 演習課題５（レイアウト）の提出、評価
実務経験のある教員	
授業時間外学習	前回の授業の内容を復習して操作に習熟しておくこと。
評価方法	実技試験 20%、演習課題 80%で評価する。
指導方法	演習課題は、個々の学生に対してチェックし、問題点等の指摘を行いフィードバックする。
使用テキスト	適宜データ、及びプリントを配布する。
参考テキスト・URL	『プロとして恥ずかしくない Photoshop の大原則・改訂四版』MdN 『プロとして恥ずかしくない Illustrator の大原則・改訂四版』MdN
各自準備物	
実習費	
その他	欠席６回以上は、Ｅ評価（評価なし）となる。また遅刻（授業開始時に着席していない事）３回で１回の欠席扱いとする。 教室定員を超えた場合は初回授業で抽選を行うが、必修である映像表現学科・まんが表現学科生及び教職課程履修者（原則 2 年以上）は優先する。 映像表現学科、まんが表現学科生は単位修得を必須とする。

科目名称	コンピュータ基礎実習 ②④			授業コード	10205032
担当教員	中山　和也	村山　量平			
単位数	2	授業形態	実習	科目分類	必修（M、Ⅰ限定）、芸術工学基礎／基礎表現
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	授業の目的 コンピュータ機器の基本操作をデザインとアートの制作で中心的なソフトである Adobe Photoshop と Adobe Illustrator の使い方を習得し、ポートフォリオやプレゼンデータなどが制作できるようになる。 到達目標 図形の描画や画像データの補正等を学び、実習課題を通してデータ作成のルールと知識を身に付け、デザインやアートに用いるための標準的なデータを制作できる能力を身につける。
授業計画の概要	デザインやアートの分野における業務で中心的なソフトである Adobe Photoshop と Adobe Illustrator を、実践的な作業を通してデータの作成ルールと知識を身に付け、どこでも受け渡し可能な標準のデータが作れるようになることを目標とし、コンピュータによる情報処理の基本を学習する。なお、この授業では自己表現のための作品を作るのではなく、芸術工学分野のデザイン成果物として求められたものを作れるようになることに重点を置いて進める。
授業計画	１：オリエンテーション Illustrator1 ベクトルデータ、CMYK データについての解説と演習 ２：Illustrator1 線、ベジェ曲線、図形、移動 ３：Illustrator1 パスファインダ、回転 ４：Illustrator1 実技試験 ５：Illustrator1 演習課題１（基本図形の組合せによる図像のデザイン制作） ６：Photoshop1 ビットマップデータ、RGB データ、Photoshop と Illustrator の違い、データの保存方法（形式）、カラー設定についての解説と演習 ７：Photoshop1 色調補正、画像補正 ８：Photoshop1 演習課題２（画像補正）、３（色調補正）の提出、評価 ９：Photoshop2 選択範囲の作成１（選択ツール） 10：Photoshop2 選択範囲の作成２（クイックマスク、パス） 11：Photoshop2 演習課題４（選択範囲の作成）の提出、評価 12：Illustrator2 文字操作と文字組み 13：Illustrator2 レイアウト１（ガイドライン、トリムマークの作成） 14：Illustrator2 レイアウト２（画像解像度の編集と配置） 15：Illustrator2 演習課題５（レイアウト）の提出、評価
実務経験のある教員	
授業時間外学習	前回の授業の内容を復習して操作に習熟しておくこと。
評価方法	実技試験 20%、演習課題 80%で評価する。
指導方法	演習課題は、個々の学生に対してチェックし、問題点等の指摘を行いフィードバックする。
使用テキスト	適宜データ、及びプリントを配布する。
参考テキスト・URL	『プロとして恥ずかしくない Photoshop の大原則・改訂四版』MdN 『プロとして恥ずかしくない Illustrator の大原則・改訂四版』MdN
各自準備物	
実習費	
その他	欠席６回以上は、Ｅ評価（評価なし）となる。また遅刻（授業開始時に着席していない事）３回で１回の欠席扱いとする。 教室定員を超えた場合は初回授業で抽選を行うが、必修である映像表現学科・まんが表現学科生及び教職課程履修者（原則 2 年以上）は優先する。 映像表現学科、まんが表現学科生は単位修得を必須とする。

科目名称	コンピュータ基礎実習 ⑤			授業コード	10505032
担当教員	杉本　真理子	村山　量平			
単位数	2	授業形態	実習	科目分類	必修（M、Ⅰ限定）、芸術工学基礎／基礎表現
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	授業の目的 コンピュータ機器の基本操作をデザインとアートの制作で中心的なソフトである Adobe Photoshop と Adobe Illustrator の使い方を習得し、ポートフォリオやプレゼンデータなどが制作できるようになる。 到達目標 図形の描画や画像データの補正等を学び、実習課題を通してデータ作成のルールと知識を身に付け、デザインやアートに用いるための標準的なデータを制作できる能力を身につける。
授業計画の概要	デザインやアートの分野における業務で中心的なソフトである Adobe Photoshop と Adobe Illustrator を、実践的な作業を通してデータの作成ルールと知識を身に付け、どこでも受け渡し可能な標準のデータが作れるようになることを目標とし、コンピュータによる情報処理の基本を学習する。なお、この授業では自己表現のための作品を作るのではなく、芸術工学分野のデザイン成果物として求められたものを作れるようになることに重点を置いて進める。
授業計画	１：オリエンテーション Illustrator1 ベクトルデータ、CMYK データについての解説と演習 ２：Illustrator1 線、ベジェ曲線、図形、移動 ３：Illustrator1 パスファインダ、回転 ４：Illustrator1 実技試験 ５：Illustrator1 演習課題１（基本図形の組合せによる図像のデザイン制作） ６：Photoshop1 ビットマップデータ、RGB データ、Photoshop と Illustrator の違い、データの保存方法（形式）、カラー設定についての解説と演習 ７：Photoshop1 色調補正、画像補正 ８：Photoshop1 演習課題２（画像補正）、３（色調補正）の提出、評価 ９：Photoshop2 選択範囲の作成１（選択ツール） 10：Photoshop2 選択範囲の作成２（クイックマスク、パス） 11：Photoshop2 演習課題４（選択範囲の作成）の提出、評価 12：Illustrator2 文字操作と文字組み 13：Illustrator2 レイアウト１（ガイドライン、トリムマークの作成） 14：Illustrator2 レイアウト２（画像解像度の編集と配置） 15：Illustrator2 演習課題５（レイアウト）の提出、評価
実務経験のある教員	
授業時間外学習	前回の授業の内容を復習して操作に習熟しておくこと。
評価方法	実技試験 20%、演習課題 80%で評価する。
指導方法	演習課題は、個々の学生に対してチェックし、問題点等の指摘を行いフィードバックする。
使用テキスト	適宜データ、及びプリントを配布する。
参考テキスト・URL	『プロとして恥ずかしくない Photoshop の大原則・改訂四版』MdN 『プロとして恥ずかしくない Illustrator の大原則・改訂四版』MdN
各自準備物	
実習費	
その他	欠席６回以上は、Ｅ評価（評価なし）となる。また遅刻（授業開始時に着席していない事）３回で１回の欠席扱いとする。 教室定員を超えた場合は初回授業で抽選を行うが、必修である映像表現学科・まんが表現学科生及び教職課程履修者（原則 2 年以上）は優先する。 映像表現学科、まんが表現学科生は単位修得を必須とする。

科目名称	コンピュータ基礎実習 ⑥⑧⑩⑪			授業コード	10605032
担当教員	鴨谷　真知子	室　千草			
単位数	2	授業形態	実習	科目分類	必修（M、Ⅰ限定）、芸術工学基礎／基礎表現
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	授業の目的 コンピュータ機器の基本操作をデザインとアートの制作で中心的なソフトである Adobe Photoshop と Adobe Illustrator の使い方を習得し、ポートフォリオやプレゼンデータなどが制作できるようになる。 到達目標 図形の描画や画像データの補正等を学び、実習課題を通してデータ作成のルールと知識を身に付け、デザインやアートに用いるための標準的なデータを制作できる能力を身につける。
授業計画の概要	デザインやアートの分野における業務で中心的なソフトである Adobe Photoshop と Adobe Illustrator を、実践的な作業を通してデータの作成ルールと知識を身に付け、どこでも受け渡し可能な標準のデータが作れるようになることを目標とし、コンピュータによる情報処理の基本を学習する。なお、この授業では自己表現のための作品を作るのではなく、芸術工学分野のデザイン成果物として求められたものを作れるようになることに重点を置いて進める。
授業計画	１：オリエンテーション Illustrator1 ベクトルデータ、CMYK データについての解説と演習 ２：Illustrator1 線、ベジェ曲線、図形、移動 ３：Illustrator1 パスファインダ、回転 ４：Illustrator1 実技試験 ５：Illustrator1 演習課題１（基本図形の組合せによる図像のデザイン制作） ６：Photoshop1 ビットマップデータ、RGB データ、Photoshop と Illustrator の違い、データの保存方法（形式）、カラー設定についての解説と演習 ７：Photoshop1 色調補正、画像補正 ８：Photoshop1 演習課題２（画像補正）、３（色調補正）の提出、評価 ９：Photoshop2 選択範囲の作成１（選択ツール） 10：Photoshop2 選択範囲の作成２（クイックマスク、パス） 11：Photoshop2 演習課題４（選択範囲の作成）の提出、評価 12：Illustrator2 文字操作と文字組み 13：Illustrator2 レイアウト１（ガイドライン、トリムマークの作成） 14：Illustrator2 レイアウト２（画像解像度の編集と配置） 15：Illustrator2 演習課題５（レイアウト）の提出、評価
実務経験のある教員	
授業時間外学習	前回の授業の内容を復習して操作に習熟しておくこと。
評価方法	実技試験 20%、演習課題 80%で評価する。
指導方法	演習課題は、個々の学生に対してチェックし、問題点等の指摘を行いフィードバックする。
使用テキスト	適宜データ、及びプリントを配布する。
参考テキスト・URL	『プロとして恥ずかしくない Photoshop の大原則・改訂四版』MdN 『プロとして恥ずかしくない Illustrator の大原則・改訂四版』MdN
各自準備物	
実習費	
その他	欠席６回以上は、Ｅ評価（評価なし）となる。また遅刻（授業開始時に着席していない事）３回で１回の欠席扱いとする。 教室定員を超えた場合は初回授業で抽選を行うが、必修である映像表現学科・まんが表現学科生及び教職課程履修者（原則 2 年以上）は優先する。 映像表現学科、まんが表現学科生は単位修得を必須とする。

科目名称	コンピュータ基礎実習 ⑦⑨			授業コード	10705032
担当教員	杉本　真理子				
単位数	2	授業形態	実習	科目分類	必修（M、Ⅰ限定）、芸術工学基礎／基礎表現
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	授業の目的 コンピュータ機器の基本操作をデザインとアートの制作で中心的なソフトである Adobe Photoshop と Adobe Illustrator の使い方を習得し、ポートフォリオやプレゼンデータなどが制作できるようになる。 到達目標 図形の描画や画像データの補正等を学び、実習課題を通してデータ作成のルールと知識を身に付け、デザインやアートに用いるための標準的なデータを制作できる能力を身につける。
授業計画の概要	デザインやアートの分野における業務で中心的なソフトである Adobe Photoshop と Adobe Illustrator を、実践的な作業を通してデータの作成ルールと知識を身に付け、どこでも受け渡し可能な標準のデータが作れるようになることを目標とし、コンピュータによる情報処理の基本を学習する。なお、この授業では自己表現のための作品を作るのではなく、芸術工学分野のデザイン成果物として求められたものを作れるようになることに重点を置いて進める。
授業計画	１：オリエンテーション Illustrator1 ベクトルデータ、CMYK データについての解説と演習 ２：Illustrator1 線、ベジェ曲線、図形、移動 ３：Illustrator1 パスファインダ、回転 ４：Illustrator1 実技試験 ５：Illustrator1 演習課題１（基本図形の組合せによる図像のデザイン制作） ６：Photoshop1 ビットマップデータ、RGB データ、Photoshop と Illustrator の違い、データの保存方法（形式）、カラー設定についての解説と演習 ７：Photoshop1 色調補正、画像補正 ８：Photoshop1 演習課題２（画像補正）、３（色調補正）の提出、評価 ９：Photoshop2 選択範囲の作成１（選択ツール） 10：Photoshop2 選択範囲の作成２（クイックマスク、パス） 11：Photoshop2 演習課題４（選択範囲の作成）の提出、評価 12：Illustrator2 文字操作と文字組み 13：Illustrator2 レイアウト１（ガイドライン、トリムマークの作成） 14：Illustrator2 レイアウト２（画像解像度の編集と配置） 15：Illustrator2 演習課題５（レイアウト）の提出、評価
実務経験のある教員	
授業時間外学習	前回の授業の内容を復習して操作に習熟しておくこと。
評価方法	実技試験 20%、演習課題 80%で評価する。
指導方法	演習課題は、個々の学生に対してチェックし、問題点等の指摘を行いフィードバックする。
使用テキスト	適宜データ、及びプリントを配布する。
参考テキスト・URL	『プロとして恥ずかしくない Photoshop の大原則・改訂四版』MdN 『プロとして恥ずかしくない Illustrator の大原則・改訂四版』MdN
各自準備物	
実習費	
その他	欠席６回以上は、Ｅ評価（評価なし）となる。また遅刻（授業開始時に着席していない事）３回で１回の欠席扱いとする。 教室定員を超えた場合は初回授業で抽選を行うが、必修である映像表現学科・まんが表現学科生及び教職課程履修者（原則 2 年以上）は優先する。 映像表現学科、まんが表現学科生は単位修得を必須とする。

科目名称	コンピュータ基礎実習 ⑫			授業コード	21205032
担当教員	大内　克哉	室　千草			
単位数	2	授業形態	実習	科目分類	必修（M、Ⅰ限定）、芸術工学基礎／基礎表現
年次	1	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	授業の目的 コンピュータ機器の基本操作をデザインとアートの制作で中心的なソフトである AdobePhotoshop と AdobeIllustrator の使い方を習得し、ポートフォリオやプレゼンデータなどが制作できるようになる。 到達目標 図形の描画や画像データの補正等を学び、実習課題を通してデータ作成のルールと知識を身に付け、デザインやアートに用いるための標準的なデータを制作できる能力を身につける。
授業計画の概要	デザインやアートの分野における業務で中心的なソフトである AdobePhotoshop と AdobeIllustrator を、実践的な作業を通してデータの作成ルールと知識を身に付け、どこでも受け渡し可能な標準のデータが作れるようになることを目標とし、コンピュータによる情報処理の基本を学習する。なお、この授業では自己表現のための作品を作るのではなく、芸術工学分野のデザイン成果物として求められたものを作れるようになることに重点を置いて進める。
授業計画	１：オリエンテーション Illustrator1 ベクトルデータ、CMYK データについての解説と演習 ２：Illustrator1 線、ベジェ曲線、図形、移動 ３：Illustrator1 パスファインダ、回転 ４：Illustrator1 実技試験 ５：Illustrator1 演習課題１（基本図形の組合せによる図像のデザイン制作） ６：Photoshop1 ビットマップデータ、RGB データ、Photoshop と Illustrator の違い、データの保存方法（形式）、カラー設定についての解説と演習 ７：Photoshop1 色調補正、画像補正 ８：Photoshop1 演習課題２（画像補正）、３（色調補正）の提出、評価 ９：Photoshop2 選択範囲の作成１（選択ツール） 10：Photoshop2 選択範囲の作成２（クイックマスク、パス） 11：Photoshop2 演習課題４（選択範囲の作成）の提出、評価 12：Illustrator2 文字操作と文字組み 13：Illustrator2 レイアウト１（ガイドライン、トリムマークの作成） 14：Illustrator2 レイアウト２（画像解像度の編集と配置） 15：Illustrator2 演習課題５（レイアウト）の提出、評価
実務経験のある教員	
授業時間外学習	前回の授業の内容を復習して操作に習熟しておくこと。
評価方法	実技試験 20%、演習課題 80%で評価する。
指導方法	演習課題は、個々の学生に対してチェックし、問題点等の指摘を行いフィードバックする。
使用テキスト	適宜データ、及びプリントを配布する。
参考テキスト・URL	『プロとして恥ずかしくない Photoshop の大原則・改訂四版』MdN 『プロとして恥ずかしくない Illustrator の大原則・改訂四版』MdN
各自準備物	
実習費	
その他	欠席６回以上は、Ｅ評価（評価なし）となる。また遅刻（授業開始時に着席していない事）３回で１回の欠席扱いとする。 教室定員を超えた場合は初回授業で抽選を行うが、必修である映像表現学科・まんが表現学科生及び教職課程履修者（原則 2 年以上）は優先する。 映像表現学科、まんが表現学科生は単位修得を必須とする。

科目名称	コンピュータ基礎実習 ⑬			授業コード	21305032
担当教員	室　千草				
単位数	2	授業形態	実習	科目分類	必修（M、Ⅰ限定）、芸術工学基礎／基礎表現
年次	1	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	授業の目的 コンピュータ機器の基本操作をデザインとアートの制作で中心的なソフトである AdobePhotoshop と AdobeIllustrator の使い方を習得し、ポートフォリオやプレゼンデータなどが制作できるようになる。 到達目標 図形の描画や画像データの補正等を学び、実習課題を通してデータ作成のルールと知識を身に付け、デザインやアートに用いるための標準的なデータを制作できる能力を身につける。
授業計画の概要	デザインやアートの分野における業務で中心的なソフトである AdobePhotoshop と AdobeIllustrator を、実践的な作業を通してデータの作成ルールと知識を身に付け、どこでも受け渡し可能な標準のデータが作れるようになることを目標とし、コンピュータによる情報処理の基本を学習する。なお、この授業では自己表現のための作品を作るのではなく、芸術工学分野のデザイン成果物として求められたものを作れるようになることに重点を置いて進める。
授業計画	１：オリエンテーション Illustrator1 ベクトルデータ、CMYK データについての解説と演習 ２：Illustrator1 線、ベジェ曲線、図形、移動 ３：Illustrator1 パスファインダ、回転 ４：Illustrator1 実技試験 ５：Illustrator1 演習課題１（基本図形の組合せによる図像のデザイン制作） ６：Photoshop1 ビットマップデータ、RGB データ、Photoshop と Illustrator の違い、データの保存方法（形式）、カラー設定についての解説と演習 ７：Photoshop1 色調補正、画像補正 ８：Photoshop1 演習課題２（画像補正）、３（色調補正）の提出、評価 ９：Photoshop2 選択範囲の作成１（選択ツール） 10：Photoshop2 選択範囲の作成２（クイックマスク、パス） 11：Photoshop2 演習課題４（選択範囲の作成）の提出、評価 12：Illustrator2 文字操作と文字組み 13：Illustrator2 レイアウト１（ガイドライン、トリムマークの作成） 14：Illustrator2 レイアウト２（画像解像度の編集と配置） 15：Illustrator2 演習課題５（レイアウト）の提出、評価
実務経験のある教員	
授業時間外学習	前回の授業の内容を復習して操作に習熟しておくこと。
評価方法	実技試験 20%、演習課題 80%で評価する。
指導方法	演習課題は、個々の学生に対してチェックし、問題点等の指摘を行いフィードバックする。
使用テキスト	適宜データ、及びプリントを配布する。
参考テキスト・URL	『プロとして恥ずかしくない Photoshop の大原則・改訂四版』MdN 『プロとして恥ずかしくない Illustrator の大原則・改訂四版』MdN
各自準備物	
実習費	
その他	欠席６回以上は、Ｅ評価（評価なし）となる。また遅刻（授業開始時に着席していない事）３回で１回の欠席扱いとする。 教室定員を超えた場合は初回授業で抽選を行うが、必修である映像表現学科・まんが表現学科生及び教職課程履修者（原則 2 年以上）は優先する。 映像表現学科、まんが表現学科生は単位修得を必須とする。

科目名称	プログラミング基礎実習			授業コード	10105070
担当教員	大内　克哉				
単位数	2	授業形態	実習	科目分類	芸術工学基礎
年次	2	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	履修制限16名。 初回授業に制限数を超えた場合は抽選を行う。
授業の目的と到達目標（学習成果）	■授業の目的 インタラクティブデザインやメディアアートの制作で用いられる Processing の使い方を習得し、プログラミングによる作品制作ができるようになる。 ■到達目標 ・processing の使い方が分かるようになる。 ・オリジナルのメディアアート作品などが作れる。 ・プログラムの基本的な構造が説明できる。 ・論理的な思考が身に付く。
授業計画の概要	近年、デザイナーやアーティストにとってプログラミング技術は必要不可欠なものとなっている。 本講義では、その全ての言語の基礎である C 言語の基本を習得した上で、デザイナーやアーティストの新しいツールである Processing を学習することで、様々な動画作成の手法を学ぶ。そしてこの言語を通してプログラミング技術を用いた作品制作を行う。
授業計画	1.イントロダクション・プログラミング言語 C – Hello World!! 2.プログラミング言語 C – 変数と演算子と制御の流れ 3.プログラミング言語 C – 関数とプログラム構造 4.Processing – 静止画 5.Processing – 2D 動画の作成（ループ文） 6.Processing – 2D 動画の作成（判定） 7.Processing – 動きの制御（制御文） 8.Processing – 動きの制御（マウス入力） 9.Processing – 3D 描画（モデルとライティング） 10.Processing – 3D 描画（投影法） 11.Processing – class を用いた描画（class とは） 12.Processing – class を用いた描画（class の構築） 13.課題制作（方針の決定） 14.課題制作（プログラム作成） 15.講評会
実務経験のある教員	
授業時間外学習	概ねシラバスに沿って講義を進めるので、参考テキストを授業前に読み、授業後は必ず各自で一度プログラムを組んで復習すること。
評価方法	授業中に作成したプログラムに対して、言語の理解度とオリジナリティにより評価する。 欠席 6 回以上は、E 評価（評価なし）となる。
指導方法	最後の講評会で、提出した課題に対するフィードバックを行う
使用テキスト	
参考テキスト・URL	各回講義でテキストを紹介、またはプリント等を配布する。 『Processing をはじめよう　第 3 版』(Make:PROJECTS)
各自準備物	
実習費	
その他	

科目名称	プログラミング演習 A			授業コード	10005080
担当教員	尹　智博				
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	芸術工学基礎
年次	2	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	Rhinoceros／Grasshopper
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	■授業の目的 3DCG の制作で用いられる Grasshopper の使い方を習得し、パラメトリカルな作品制作ができるようになる。 ■到達目標 ・Grasshopper の使い方が分かるようになる。 ・オリジナルのパラメトリックデザインによる作品などが作れる。 ・プログラムの基本的な構造が説明できる。 ・論理的な思考が身に付く。
授業計画の概要	近年、デザイナーやアーティストにとってプログラミング技術は必要不可欠なものとなっている。 本講義では、3DCG 制作に特化した Grasshopper を学習する。 Grasshopper は、3DCG ソフトウェア Rhinoceros のプラグインのひとつで、論理的に 3 次元データを制作する事ができる。そしてこの言語を通してプログラミング技術を用いた作品制作を行う。
授業計画	1.イントロダクション・Rhinoceros の基本的な操作 2.Rhinoceros と Grasshopper 3.Grasshopper – 点の生成（始点と終点） 4.Grasshopper – 点の生成（複数点） 5.Grasshopper – データの構造（Graft-Flatten） 6.Grasshopper – データの構造（ツリー） 7.Grasshopper – サーフェスの生成（XYZ 軸） 8.Grasshopper – サーフェスの生成（UV 軸） 9.Grasshopper – サーフェスモーフィング（原形） 10.Grasshopper – サーフェスモーフィング（サーフェス） 11.Grasshopper – Expression を用いた造形 12.課題制作（方針の決定） 13.課題制作（プログラム作成） 14.課題制作（バグフィックス） 15.講評会
実務経験のある教員	
授業時間外学習	概ねシラバスに沿って講義を進めるので、参考テキストを授業前に読み、授業後は必ず各自で一度プログラムを組んで復習すること。
評価方法	提出課題の内容により評価する。 欠席 6 回以上は、E 評価（評価なし）となる。
指導方法	授業最後の講評会で、提出した課題に対するフィードバックを行う
使用テキスト	
参考テキスト・URL	各回講義でテキストを紹介、またはプリント等を配布する。 『Grasshopper 入門』、中島淳雄、ラトルズ
各自準備物	
実習費	
その他	履修制限 16 名。 初回授業に制限数を超えた場合は抽選を行う。

科目名称	プログラミング演習 B			授業コード	20005090
担当教員	大内　克哉				
単位数	2	授業形態		科目分類	
年次	2	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	履修制限 16 名。 初回授業に制限数を超えた場合は抽選を行う。
授業の目的と到達目標（学習成果）	授業目的 標準的なメディアアートの開発環境である openFrameworks の使い方を習得し、インタラクティブな作品制作ができるようになる。 到達目標 ・ openFrameworks の使い方が分かるようになる。 ・ オリジナルのメディアアート作品が作れる。 ・ プログラムの基本的な構造が説明できる。 ・ 論理的な思考が身に付く
授業計画の概要	近年、デザイナーやアーティストにとってプログラミング技術は必要不可欠なものとなっている。 本演習では、ソフトウェアフレームワークとして特に CG 表現を主対象としたメディアアートの制作環境において事実上の標準となっている openFrameworks を学習することで、様々な動画作成の手法を学ぶ。そしてこの言語を通してプログラミング技術を用いた作品制作を行う。
授業計画	1. イントロダクション・openFrameworks とは Hello World! 2. 2D 図形の描画：円、四角、文字 3. 2D 動画の作成：位置の移動 4. 2D 動画の作成：座標変換 5. 動きの制御（制御文） 6. 動きの制御（マウス入力） 7. 3D 描画 8. 静止画像の処理 9. 動画やカメラ映像の処理：描画とプログラムによる加工 10. 他のプログラムとのコミュニケーション：OSC の使用 11. 顔認証：ofxOpenCV の使い方 12. 課題制作：コード制作（方針の決定） 13. 課題制作：コード制作（プログラム作成） 14. 課題制作：コード制作（バグフィックス） 15. 講評会
実務経験のある教員	
授業時間外学習	概ねシラバスに沿って講義を進めるので、参考テキストを授業前や読み、授業後は必ず各自で一度プログラムを組んで復習すること。
評価方法	授業中に作成したプログラムに対して、言語の理解度とオリジナリティにより評価する。 欠席 6 回以上は、E 評価（評価なし）となる。
指導方法	授業最後の講評会で、提出した課題に対するフィードバックを行う
使用テキスト	使用しない（必要に応じてプリントを配布）
参考テキスト・URL	各回講義でテキストを紹介、またはプリント等を配布する。
各自準備物	USB メモリ
実習費	
その他	

科目名称	３DCG 入門 ①②③			授業コード	10080101
担当教員	志茂　浩和				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	芸術工学基礎
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期/後期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	MAYA/Photoshop
履修制限等	高度なコンピュータ操作のスキルが必須の授業です。コンピュータ基礎実習などを受講し、十分に理解していることを履修の絶対条件とします。
授業の目的と到達目標（学習成果）	授業の目的 ： 3DCG を用いるうえで必要な知識や技術を演習を通して理解する。 達成目標　：身近な事物を 3DCG を用いた静止画像として描くことができる。
授業計画の概要	MAYA のモデリングに関する基本操作を軸に 3DCG の概要について講義する。
授業計画	1:3DCG 概論 2:MAYA の基本操作 3:ゴブレットのモデリング 4:ポリゴンモデリングの基本 5:フォークのモデリング 6:スプーンのモデリング 7:質感設定 8:レンダリング 9:リンゴの制作 10:バナナの制作 11:テーブルクロスの制作：物理シミュレーション 12:パンの制作 13:ティーポットの制作 14:課題制作 15:講評
実務経験のある教員	3DCG クリエイターとしての実務経験を有する。
授業時間外学習	予習として、モチーフを観察すること。復習として、学習した操作を繰り返し、MAYA に慣れ親しむこと。
評価方法	最終課題の完成度により評価する。課題の提出がない場合、出席が特別な理由なく 12 回に満たない場合は E 評価とする。
指導方法	モチーフの制作手順を解説しながら実演する。
使用テキスト	授業を録画し、Web 上で公開する。
参考テキスト・URL	https://3dtotal.com/tutorials/maya
各自準備物	持参可能なモチーフ。
実習費	
その他	2018 年度以前入学生において、この科目の単位修得は映像表現学科専門科目（他学科生は自由区分）扱いとなるので、注意すること。

科目名称	3DCG 映像演習			授業コード	20060932
担当教員	志茂　浩和				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	芸術工学基礎
年次	1	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	MAYA
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	授業の目的：３ＤＣＧアニメーションを制作するために必要な知識や技術を演習を通して理解する。 達成目標：3DCG アニメーション作品を企画し制作できる。
授業計画の概要	MAYA を用いて初歩的な 3DCG アニメーション技術を指導する。アニメーションを制作するためには、現実に起こっている様々な運動についての認識を深める必要があるため、運動の把握方法を講義する。アニメーション制作以外の MA・編集作業もあわせて指導する。
授業計画	１：3DCG アニメーション概要：キーフレームアニメーション。 ２：移動のアニメーション ３：副次的なアニメーション ４：回転とスケールのアニメーション ５：エキスプレッション ６：物理シミュレーションを用いたアニメーション ７：変形のアニメーション ８：キャラクターアニメーション「歩く」 ９：キャラクターアニメーション「忍び足」 10：キャラクターアニメーション「走る」 11：キャラクターアニメーション「感情表現」 12：MA 作業実習： 13：編集作業実習 14：課題制作作業 15：講評
実務経験のある教員	３DCG クリエイターとしての実務経験を有する。
授業時間外学習	予習として、テーマとなる運動を観察する。復習として、制作したアニメーションの精度を上げること。
評価方法	最終課題の内容により評価する。課題の提出がない場合、特別な理由なく出席が 12 回に満たない場合はＥ評価とする。
指導方法	制作手順を解説しながら実演する。
使用テキスト	授業を録画し、Web 上で公開する。
参考テキスト・URL	https://3dtotal.com/tutorials/maya
各自準備物	
実習費	
その他	2018 年度以前入学生において、この科目の単位修得は映像表現学科専門科目（他学科生は自由区分）扱いとなるので、注意すること。 ※2018 年度以前科目名称：3DCG アニメーション演習

科目名称	3DCG モデリング演習			授業コード	10060231
担当教員	志茂　浩和				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	芸術工学基礎
年次	2	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	MAYA／Mudbox
履修制限等	MAYA の基本操作ができることを前提とした授業である。
授業の目的と到達目標（学習成果）	授業の目的：「複雑」を理解し、これに対する対応方法を身につける。 到達目標：複雑な形状をモデリングできるようになる。
授業計画の概要	図面や資料に基づき、複雑なモデリングをする。 課題を通して得た技術を応用し、個別に選択した対象をモデリングするプロセスを設計し、実践する。
授業計画	1:形状における「複雑さ」の解説 2:3 面図を元したモデリング：ミニフィグ 3:3 面図を元にしたモデリング：椅子 4:人間頭部：分割方法によるモデリング 5:人間頭部：結合方法によるモデリング 6:耳のモデリング 7:瞼・唇のモデリング 8:人間頭部の結合 9:複雑なテクスチャリング 10:個別選択モチーフ/資料準備 11:個別選択モチーフ/制作 12:個別選択モチーフ/制作 13:個別選択モチーフ/制作 14:個別選択モチーフ/制作 15:講評
実務経験のある教員	3DCG クリエイターとしての実務経験を有する。
授業時間外学習	繰り返し復習することが重要である。
評価方法	課題の完成度を評価する。課題の提出がない場合、出席が特別の理由なく 12 回未満の場合はＥ評価とする。
指導方法	前半/制作手順を解説しながら実演する。後半/個別指導を基本とする。
使用テキスト	必要な図面、参考画像を適宜指示する。
参考テキスト・URL	https://knowledge.autodesk.com/ja/support/maya?sort=score
各自準備物	
実習費	
その他	

科目名称	基礎表現演習 A			授業コード	10004212
担当教員	さくまはな	高　台泳、中山　玲佳			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	芸術工学基礎/基礎表現
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職、インテリアプランナー				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	デザインサイエンスの根元である、幾何学的なデザイン思考を身につける。
授業計画の概要	幾何学に関する幅広い知識を紹介し、実践的な技法、技術を習得する演習を実施する。デッサンや幾何学的造形等の芸術分野、デザインにおける発想法や工学的技術、建築やプロダクトなどのデザイン分野などに関連する授業を展開する。空間デザインの基本を「プロポーション」「パターン」「シンメトリー」を中心にして課題制作を通して徹底的に学ぶ。後半はそれらの要素のデザインへの応用、知覚とのインターフェイスを考えながら錯視レリーフを立案・制作する。「幾何学的な構成」に基づいた世界共通のデザイン思考を身につける訓練をしてほしい。
授業計画	１：芸術分野、デザインにおける幾何学的な表現　イントロダクション（さくま） ２：プロポーションとシンメトリー　白銀比・黄金比のデザイン（さくま） ３：パターンとタイリング　点・線・面の概念（さくま） ４：パターンとタイリングを使った平面作品の制作（さくま） ５：パターンとタイリングを使った平面作品の仕上げ・講評（さくま・中山） ６：オプ・アートⅠ　B.ライリーに学ぶモアレと干渉（中山） ７：オプ・アートⅡ　ヨハネス・イッテンの色彩論（中山） ８：オプティカルな色彩構成の制作（中山） ９：オプティカルな色彩構成の仕上げと講評（中山・高） 10：イメージの再構成と単純化①（高） 11：イメージの再構成と単純化②（高） 12：2 つのイメージによる錯視レリーフの制作（高） 13：錯視レリーフの仕上げ・講評（高・さくま） 14：作品展示　展示空間・作品設営についての演習・実践（さくま・中山・高） 15：作品発表、講評会（さくま・中山・高）
実務経験のある教員	担当する全教員が、グラフックデザイナーあるいは美術作家として幾何学的デザイン実技あるいは幾何学的造形表現の作品制作の経験を有する。
授業時間外学習	指示した道具・材料類を必ず持参すること。上記の授業内容に書かれている各作家について調べておくこと。
評価方法	制作、プロセス、内容、提出などについて、総合的に評価します。
指導方法	適宜課す課題を制作してもらい、振り返りと講評を行う。14・15 回目の授業では、作品の展示と全体的な総評を行う。
使用テキスト	適宜、プリント等を配布する。
参考テキスト・URL	『ジオメトリック・アート』工作舎 『模様の法則　幾何学模様に見る模様の形成』源流社 また、各回の講義で適宜資料を配布する。
各自準備物	配布した資料、各自で準備するよう指示を受けた道具・材料を必ず持参すること。
実習費	材料費を徴収します。
その他	受講者数に制限を設けるので初回の授業に必ず出席すること。（履修定員 30 名） なお、教職課程を履修している上級生を優先します。

科目名称	基礎表現演習 B			授業コード	20004322
担当教員	谷口　文保	高　台泳、中山　玲佳			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	芸術工学基礎/基礎表現
年次	1	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	教職、インテリアプランナー				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	予備登録実施　「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	デザインサイエンスについて理解を深め、その表現技法を身につける。
授業計画の概要	近代デザインから発展した「デザインサイエンス」について学び、いろいろな素材、新しい装置などを使ったグループ制作を行う。形の科学・ゼロ次元から四次元の高次元幾何学・生体工学・自然のデザインなどを学び、それに基づいたプランニングからグループ制作までを行うことによって、「形と空間」の関係を探求する。
授業計画	第１回：デザインサイエンス　形から空間へ　イントロダクション（谷口） 第２回：平面から立体へ　点・線・面の表現（中山） 第３回：平面から立体へ　平面と立体の表現（中山） 第４回：立体から空間構成へ　モビールの制作（中山） 第５回：立体から空間構成へ　モビールの仕上げと講評（中山・谷口） 第６回：平面から立体へ　折り紙による表現（高） 第７回：平面から立体へ　錯視を用いたレリーフの設計（高） 第８回：平面から立体へ　錯視を用いたレリーフの制作（高） 第９回：平面から立体へ　錯視を用いたレリーフの仕上げと講評（高・谷口） 第１０回：立体から空間構成へ　覗き箱の構想（谷口） 第１１回：立体から空間構成へ　覗き箱の設計（谷口） 第１２回：立体から空間構成へ　覗き箱の制作（谷口） 第１３回：立体から空間構成へ　覗き箱の仕上げと講評（谷口） 第１４回：作品展示　展示空間・作品設営についての演習・実践（谷口・高・中山） 第１５回：作品発表、講評会（谷口・高・中山）
実務経験のある教員	担当する全教員がグラフィックデザイナーあるいは美術作家として、デザイン実技あるいは造形表現の作品制作の経験を有する。
授業時間外学習	アイディア展開に必要なヒントは身近に転がっています。インターネットからの情報だけでなく、常日頃から身の回りを観察する習慣を身に着けましょう。
評価方法	制作、プロセス、内容、提出などについて、総合的に評価します。
指導方法	授業テーマに沿って課題制作を実施する。14・15 回の授業では、作品の展示と全体的な講評を行う。
使用テキスト	適宜、プリント等を配布する。
参考テキスト・URL	カスパー・シュワーベ、他「ジオメトリック・アート」工作舎 朝倉直巳「芸術デザインの立体構成」六耀社 また、各回の講義で適宜資料を配布する。
各自準備物	指示した道具類を必ず持参すること。
実習費	約 2,000 円の材料費を徴収します。
その他	受講者数に制限を設けるので初回の授業に必ず出席すること。（履修定員 30 名） なお、教職課程を履修している上級生を優先します。

科目名称	図学・製図基礎実習 ①②			授業コード	10104203
担当教員	藤山　哲朗	日下　れいか			
単位数	2	授業形態	実習	科目分類	芸術工学基礎
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職、インテリアプランナー				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	授業の目的 図学と製図の基礎について実習課題を通してその概念と技術を修得する。 到達目標 主には、三次元立体の対象物を二次元平面に投影し描写するための概念と手法を理解し、正投影図・斜投影図・軸測投影図・二点透視図・一点透視図の作図及び製図の描写・読解能力を身につける。
授業計画の概要	図法とは三次元立体を二次元平面上で表現するためのものである。そこでは、人間が言葉を通じて物事を理解し意志を伝えるように、空間と形態を認知し伝達するための共通手段がある。この授業では、それらを代表する製図法、特に平行投影から正投影図法・斜投影図法・軸測投影図法（等角、不等角）、中心投影から二点透視図法・一点透視図法の描写・読解方法の基礎を伝える。 課題内容は、それぞれの図法が何を表現するのに適しているかを理解する為に、三次元立方体モデルを制作し、そのモデルを各図法で製図する様に構築する。
授業計画	1：オリエンテーション（授業内容や必要な道具について） 2：作図の基礎（グリッド） 3：模型の組立（立方体モデル１） 4：模型の着色（立方体モデル１） 5：平行投影 – 正投影図法（三面図） 6：平行投影 – 斜投影図法（オブリック図） 7：模型の組立（立方体モデル 2） 8：模型の着色（立方体モデル 2） 9：中心投影（透視投影図法の理論） 10：中心投影 – 二点透視投影図法（二点透視図） 11：中心投影 – 二点透視投影図法（二点透視図） 12：中心投影 – 一点透視投影図法（一点透視図） 13：中心投影の応用（建築パース） 14：平行投影の応用（コンポジション） 15：総括（まとめ、課題講評）
実務経験のある教員	建築家、グラフィックデザイナーとして作図実務を経験した教員により指導する。
授業時間外学習	授業で実施した内容について、毎回復習を行うこと。授業毎終了の際に、次回授業までの授業時間外学習内容を指示する。
評価方法	1 課題の点数を「100 点／課題数」とし、全課題の合計点により評価する。全て提出しない場合は E 評価となる。評価は、正確また丁寧に製図が出来ているかどうかを基準に、1 課題毎に三段階で行う。提出が遅れた課題については、最低評価とする。
指導方法	各提出課題は、採点後に評価とコメントをつけて返却する。
使用テキスト	オリジナルテキスト配布
参考テキスト・URL	
各自準備物	Ａ３トレーシングペーパー、製図道具（ペンホルダー、替芯、芯研器、消しゴム、字消し板、直定規、三角定規）など。 第１回目の授業で準備・購入が必要となる道具について解説する。
実習費	必要な教材セットはオリエンテーション時に価格表を配布する。
その他	履修上限 40 名。予備抽選を行う。

科目名称	図学・製図基礎実習 ③④			授業コード	10304203
担当教員	日下　れいか	吉本　光繪			
単位数	2	授業形態	実習	科目分類	芸術工学基礎
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職、インテリアプランナー				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	授業の目的 図学と製図の基礎について実習課題を通してその概念と技術を修得する。 到達目標 主には、三次元立体の対象物を二次元平面に投影し描写するための概念と手法を理解し、正投影図・斜投影図・軸測投影図・二点透視図・一点透視図の作図及び製図の描写・読解能力を身につける。
授業計画の概要	図法とは三次元立体を二次元平面上で表現するためのものである。そこでは、人間が言葉を通じて物事を理解し意志を伝えるように、空間と形態を認知し伝達するための共通手段がある。この授業では、それらを代表する製図法、特に平行投影から正投影図法・斜投影図法・軸測投影図法（等角、不等角）、中心投影から二点透視図法・一点透視図法の描写・読解方法の基礎を伝える。 課題内容は、それぞれの図法が何を表現するのに適しているかを理解する為に、三次元立方体モデルを制作し、そのモデルを各図法で製図する様に構築する。
授業計画	1：オリエンテーション（授業内容や必要な道具について） 2：作図の基礎（グリッド） 3：模型の組立（立方体モデル１） 4：模型の着色（立方体モデル１） 5：平行投影 – 正投影図法（三面図） 6：平行投影 – 斜投影図法（オブリック図） 7：模型の組立（立方体モデル 2） 8：模型の着色（立方体モデル 2） 9：中心投影（透視投影図法の理論） 10：中心投影 – 二点透視投影図法（二点透視図） 11：中心投影 – 二点透視投影図法（二点透視図） 12：中心投影 – 一点透視投影図法（一点透視図） 13：中心投影の応用（建築パース） 14：平行投影の応用（コンポジション） 15：総括（まとめ、課題講評）
実務経験のある教員	建築家、グラフィックデザイナーとして作図実務を経験した教員により指導する。
授業時間外学習	授業で実施した内容について、毎回復習を行うこと。授業毎終了の際に、次回授業までの授業時間外学習内容を指示する。
評価方法	1 課題の点数を「100 点／課題数」とし、全課題の合計点により評価する。全て提出しない場合は E 評価となる。評価は、正確また丁寧に製図が出来ているかどうかを基準に、1 課題毎に三段階で行う。提出が遅れた課題については、最低評価とする。
指導方法	各提出課題は、採点後に評価とコメントをつけて返却する。
使用テキスト	オリジナルテキスト配布
参考テキスト・URL	
各自準備物	Ａ３トレーシングペーパー、製図道具（ペンホルダー、替芯、芯研器、消しゴム、字消し板、直定規、三角定規）など。 第１回目の授業で準備・購入が必要となる道具について解説する。
実習費	必要な教材セットはオリエンテーション時に価格表を配布する。
その他	履修上限 40 名。予備抽選を行う。

科目名称	図学・製図基礎実習 ⑤			授業コード	20504203
担当教員	日下　れいか				
単位数	2	授業形態	実習	科目分類	芸術工学基礎
年次	1	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	教職、インテリアプランナー				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	授業の目的 図学と製図の基礎について実習課題を通してその概念と技術を修得する。 到達目標 主には、三次元立体の対象物を二次元平面に投影し描写するための概念と手法を理解し、正投影図・斜投影図・軸測投影図・二点透視図・一点透視図の作図及び製図の描写・読解能力を身につける。
授業計画の概要	図法とは三次元立体を二次元平面上で表現するためのものである。そこでは、人間が言葉を通じて物事を理解し意志を伝えるように、空間と形態を認知し伝達するための共通手段がある。この授業では、それらを代表する製図法、特に平行投影から正投影図法・斜投影図法・軸測投影図法（等角、不等角）、中心投影から二点透視図法・一点透視図法の描写・読解方法の基礎を伝える。 課題内容は、それぞれの図法が何を表現するのに適しているかを理解する為に、三次元立方体モデルを制作し、そのモデルを各図法で製図する様に構築する。
授業計画	1：オリエンテーション（授業内容や必要な道具について） 2：作図の基礎（グリッド） 3：模型の組立（立方体モデル１） 4：模型の着色（立方体モデル１） 5：平行投影 – 正投影図法（三面図） 6：平行投影 – 斜投影図法（オブリック図） 7：模型の組立（立方体モデル 2） 8：模型の着色（立方体モデル 2） 9：中心投影（透視投影図法の理論） 10：中心投影 – 二点透視投影図法（二点透視図） 11：中心投影 – 二点透視投影図法（二点透視図） 12：中心投影 – 一点透視投影図法（一点透視図） 13：中心投影の応用（建築パース） 14：平行投影の応用（コンポジション） 15：総括（まとめ、課題講評）
実務経験のある教員	建築家、グラフィックデザイナーとして作図実務を経験した教員により指導する。
授業時間外学習	授業で実施した内容について、毎回復習を行うこと。授業毎終了の際に、次回授業までの授業時間外学習内容を指示する。
評価方法	1 課題の点数を「100 点／課題数」とし、全課題の合計点により評価する。全て提出しない場合は E 評価となる。評価は、正確また丁寧に製図が出来ているかどうかを基準に、1 課題毎に三段階で行う。提出が遅れた課題については、最低評価とする。
指導方法	各提出課題は、採点後に評価とコメントをつけて返却する。
使用テキスト	オリジナルテキスト配布
参考テキスト・URL	
各自準備物	Ａ３トレーシングペーパー、製図道具（ペンホルダー、替芯、芯研器、消しゴム、字消し板、直定規、三角定規）など。 第１回目の授業で準備・購入が必要となる道具について解説する。
実習費	必要な教材セットはオリエンテーション時に価格表を配布する。
その他	履修上限 40 名。予備抽選を行う。