

科目名称	コンピュータ基礎実習 ①～⑧		授業コード	10105032	
担当教員	杉本 真理子 井本 圭祐、中山 和也、村山 量平、伊 智博、鴨谷 真知子				
単位数	2.0	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	2020	開講学期	前期/後期
関連資格	教職				
履修制限等	「その他」参照				
授業の目的と到達目標(学修成果)	<input checked="" type="checkbox"/> 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。 <input checked="" type="checkbox"/> 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。				
授業の概要(内容)	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。				
課題・試験に対するフィードバックの方法					
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。 履修上限40名。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。				

映像表現

科目名称	コンピュータ応用演習/コンピュータ基礎表現	授業コード	20005043
担当教員	杉本 真理子		
単位数	4.0	授業形態	演習
年次	1	開講年度	2020
関連資格	教職		
履修制限等	「その他」参照		
授業の目的と到達目標(学修成果)	クリエイティブ職に必要な「ポートフォリオ」が作れるようになることが目標。主にIllustratorでのレイアウト技術の習得する。さらにレイアウトに必要な画像についてPhotoshopの基本的な技術を身につける。印刷に対応できるデータを作成する技術を身につける。		
授業の概要(内容)	この授業は「コンピュータ基礎実習」で習得した内容をさらに実践的なものに発展させ、一般的に入稿に対応できるデザインデータを作成できる技術を習得することが目標である。データ作成にはルールや形式があり、作成方法を理解した上で、自分の作品に反映されるようになる事が求められる。様々な課題に取り組み、課題を通して理解を深める。 「コンピュータ基礎実習」の内容を理解していることが必要である。 #技術/技法 #デジタル知識		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1: 授業内容の説明・Illustratorの復習・小テスト(履修制限する場合の基準となる) 2: Illustrator基礎復習/図形を使用した図形の制作とトレース 3: Illustratorの基礎・文字/文字の基礎知識を理解する。練習課題を通じて知識を習得する。 4: Photoshopの基礎・画像合成/練習課題で画像の基礎を理解し、応用課題で各自イメージに近い作品に近づける技術を習得する。 5: 文字とレイアウトの基礎/練習課題でレイアウトの基礎を身につける。 6: 文字とレイアウトの応用/ターゲット層を決めて、各自でレイアウトすることにより、Illustratorの高度な技術を習得し、レイアウトのルールを理解する。 7: Illustrator+Photoshop/模様を用いたグラフィック制作・パッケージデザインへ展開し、作品の広げ方を習得する。 8: Illustrator+Photoshop/手書き要素を用いたグラフィック制作・モックアップ技術で、実際の商品に見立てるような表現を身につける。 9: レイアウトの基礎/画像を用いたレイアウトの制作。カットまで行うことにより、仕上がりを意識し、印刷に必要なルールを身に付ける。 10: レイアウトの実践/規格に添ったデザイン・レイアウトを行う課題により、リアルな商品を作成する事を意識する。 11: レイアウトの実践/添削ののち、ブラッシュアップすることにより、より理解を深める。 12: レイアウト実践の応用/組版とは(画像と文字のレイアウト)リーフレット制作/内容の確認と制作準備 13: レイアウト実践の展開/組版とは(画像と文字のレイアウト)リーフレット制作/仕上げと修正 14: レイアウト実践の展開/紙面設計とは(雑誌や本のページを制作する)内容の確認と制作準備 15: レイアウト実践の展開/紙面設計とは(雑誌や本のページを制作する)仕上げと修正 		
実務経験のある教員			
授業時間外学習	コンピュータ基礎実習の内容(IllustratorとPhotoshopの基本操作)を理解しておくこと。		
評価方法	授業内に習得するべきルールや注意点を理解しているかどうか、提出課題で判断し、評価する。 ルールや技術を理解していないと判断された場合、合格点に満たない。練習課題+各自の作品に未提出があると、評価対象外となる。		
課題・試験に対するフィードバックの方法	初回授業・小テストの結果については、掲示などで連絡するので自己で注意しておくこと。授業内の課題に関しては、合評・添削して返却する。データは各自で保存し、ブラッシュアップしてポートフォリオなどに備えておくこと。遅刻や欠席した場合は、配布データを元に各自で理解しておくこと。		
使用テキスト	授業内容に沿ったデータ及びプリントを配布する。		
参考テキスト・URL	実際に授業では使用しないが、参考までに、『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	各自で課題はUSBメモリに保存しておく。配布プリントをクリアファイルなどに保存し、管理しておくこと。カッターが必要な場合は前週に連絡する。		
実習費			
その他	「コンピュータ基礎実習」の履修を終え、内容を十分に理解できていること。または同等の知識があることが履修条件である。初回授業でテストを行うので、履修希望者は必ず初回の授業に出席すること。試験を受けていないと、コンピュータの台数の都合で履修できない場合がある。 教員免許の取得要件となっている「まんが表現学科および映像表現学科の教職課程履修生」については優先するが、この場合も初回の試験は必ず受けること。		

科目名称	図学・製図基礎実習①～④ / デザイン基礎実習①～④		授業コード	10304203	
担当教員	日下 れいか	吉本 光繪、尹 智博			
単位数	2.0	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	2020	開講学期	前期/後期
関連資格	教職、インテリアプランナー				
履修制限等	「その他」参照				
授業の目的と到達目標(学修成果)	<p>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。</p> <p>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。</p>				
授業の概要(内容)	<p>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。ここでは、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。</p> <p>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。</p>				
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1: オリエンテーション、図学について 2: 作図の基礎 3: モデル1の制作(組立) 4: モデル1の制作(着色) 5: 平行投影 - 正投影図法(三面図) 6: 平行投影 - 軸測投影図法(アクソメトリック図) 7: モデル2の制作(組立) 8: モデル2の制作(着色) 9: 中心投影 - 透視投影図法の基礎 10: 中心投影 - 二点透視投影図法(表面) 11: 中心投影 - 二点透視投影図法(内部) 12: 中心投影 - 一点透視投影図法 13: 中心投影の応用 14: 平行投影の応用 15: まとめ、課題講評 				
実務経験のある教員					
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。				
課題・試験に対するフィードバックの方法	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					
その他	履修上限40名。定員を超えた場合は初回授業で抽選を行う。				

科目名称	デッサン基礎実習①～⑧		授業コード	10304292	
担当教員	藤井 淳一	浅場 正宏、前田 恭子			
単位数	2.0	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	2020	開講学期	前期 / 後期
関連資格	教職、インテリアプランナー				
履修制限等	「その他」参照				
授業の目的と到達目標（学修成果）	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。				
授業の概要（内容）	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り組む。				
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	写生を重視して制作する日本画家として、対象を観察し平面で表現する際のポイントを多角的に指導する（前田）				
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。				
課題・試験に対するフィードバックの方法	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					
参考サイト・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～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受講すること。				

科目名称	デッサン基礎実習⑨(M)		授業コード	20904292	
担当教員	工藤 稜				
単位数	2.0	授業形態		科目分類	
年次	1	開講年度	2020	開講学期	後期
関連資格					
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(学修成果)	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、プロのモデルを前にしてポーズを描き出す。 これらを繰り返し、キャラクターのポーズ表現に自然な奥行きを持たせる事が目標である。 #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 クロッキー着衣女性 5 クロッキー着衣男性 6 顔の描き方2 7 骨格と筋肉について 8 全身の描き方2 9 クロッキー女性ヌード 10 クロッキー男性ヌード 11 クロッキー女性ヌード 12 クロッキー男性ヌード 13 クロッキー着衣女性 14 クロッキー着衣男性 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					
評価方法	1) 授業への取り組み姿勢を70%、課題提出を30%で判断する。 2) 出席が10回未満の場合はE評価とする。				
課題・試験に対するフィードバックの方法					
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					
各自準備物	B4サイズのクロッキー帳、鉛筆、練りゴム、使い慣れた画材(筆ペン、マーカーなど)				
実習費					
その他					

科目名称	写真基礎実習①②/写真撮影基礎実習①②			授業コード	10104540
担当教員	黒崎 創				
単位数	2.0	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	2020	開講学期	前期/後期
関連資格					
履修制限等	「その他」参照				
授業の目的と到達目標(学修成果)	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ます。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。				
授業の概要(内容)	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ようになる。				
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(セルフポートレート) 12: アザーズポートレート1撮影実習 13: アザーズポートレート2撮影実習 14: 建築・建造物撮影実習 15: 講評(アザーズポートレート・建築・セルフポートレート)				
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。				
課題・試験に対するフィードバックの方法	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が良い。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、人数制限を設けるので、履修希望者は初回授業に出席すること。 2015年度以降入学生限定(1生除く)				

科目名称	工芸基礎実習①～④			授業コード	10104222
担当教員	福島 美和				
単位数	2.0	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	2020	開講学期	前期/後期
関連資格	教職				
履修制限等	20名上限「その他」参照				
授業の目的と到達目標(学修成果)	工芸の基礎的な技能を身につけるために、道具の扱い方や素材について理解し、木工・陶芸・染織等の基本を学ぶことで技術を習得する。				
授業の概要(内容)	工芸で使う様々な素材(木・鉄・土・布、等)に触れてその特性を知り、作品を制作する中でそれらの素材の加工方法や、道具の安全で正しい使用方法等について学ぶ。				
授業計画	1: イントロダクション(授業の進め方と工芸について) 2: 木を使った道具(粘土ペラ)の制作①「デザインと切削」 3: 木を使った道具(粘土ペラ)の制作②「研磨と仕上げ」 4: 鉄を使った道具(かきペラ)の制作①鋼の加工「焼きなましと成形」 5: 鉄を使った道具(かきペラ)の制作②鋼の加工「焼き入れと焼き戻し」 6: 土を使った作品(箸置き)の制作①「デザインと原型(雄型)の作成」 7: 土を使った作品(箸置き)の制作②「石こう型(雌型)の作成と型抜き」 8: 土を使った作品(箸置き)の制作③「施釉」 9: 土を使った作品(湯呑み)の制作①「デザインと原型(雄型)の作成」 10: 土を使った作品(湯呑み)の制作②「鑄込み石こう型(雌型)の作成と泥漿の準備」 11: 土を使った作品(湯呑み)の制作③「泥漿の流し込みと脱型」 12: 土を使った作品(湯呑み)の制作④「施釉」 13: 布を使った作品(藍染め)の制作①「絞り染めの準備」 14: 布を使った作品(藍染め)の制作②「藍による浸染」 15: まとめと講評				
実務経験のある教員	小学校では図工専科教員、中・高等学校では美術・工芸科教員として児童生徒に、また、指導主事、管理職として美術科教員に対する指導や研修を担当した経験を活かし、工芸の基礎的な知識と技術等について具体的に指導する。				
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ておくこと。特に、授業前後には、当該授業で制作する工芸品に関する事柄について、自主的に調べておくこと。				
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。				
課題・試験に対するフィードバックの方法	授業時に、学生のよくできた作品やポイントとなる技術について紹介したり、授業終了時に全体的な講評をしたりすることで全員で共有する。				
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。				
実習費	2回目の授業時にまとめて徴収する。木材、陶土、染料等の材料費として4000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、受講できない事もある。実習や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たり、かかとの低い靴にしたりして動きやすい服装に努めること。 道具については特に用意する必要はない。				

科目名称	絵画基礎実習①～④			授業コード	20404522
担当教員	藤井 淳一	浅場 正広			
単位数	2.0	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	2020	開講学期	前期/後期
関連資格	教職				
履修制限等	「その他」参照				
授業の目的と到達目標(学修成果)	描くための基本的な能力を身につける。				
授業の概要(内容)	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マウスと明暗) 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					
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。				
課題・試験に対するフィードバックの方法					
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	笹谷 晃生				
単位数	2.0	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	2020	開講学期	前期
関連資格	教職、インテリアプランナー				
履修制限等	教職課程履修者に限定。器材の都合から定員は28名で上級生を優先。 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(学修成果)	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。				
授業の概要(内容)	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: イントロダクション 2: 【立体作品の制作】モチーフのスケッチ 3: 芯の制作／粘土下地 4: 盛付け／全体の成形 5: 部分の造形 6: 細部表現 7: 修正 8: 研磨 9: 完成 10: 【レリーフの制作】レリーフ素材を探す 11: 粘土への転写 12: 型の制作 13: 注型 14: 仕上げ 15: 講評				
実務経験のある教員	担当教員は独自の構想で彫刻を制作し、画廊企画による数多くの個展で作品を発表している。その豊富な経験を生かして、作品の構想、材料の知識と扱い方、彫刻表現についての具体的な教育を行っている。				
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。				
課題・試験に対するフィードバックの方法	作品の講評				
使用テキスト					
参考テキスト・URL	立体造形を学ぶ／京都造形芸術大学編／造形社、 https://www.youtube.com/watch?v=UoVGpqr_aHo				
各自準備物	汚れても良い服装、鉛筆デッサン用具(または筆記具)、直定規(ステンレス製30cmなど)、カッターナイフ、バターナイフ(装飾のないもの)、水入れ、タオル(不用になったもの)、マスク、水性着彩用具、コンパス、三角定規				
実習費	1,000円程度				
その他					

科目名称	基礎表現演習A		授業コード	10204212	
担当教員	カスパー シュワーベ				
単位数	4.0	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	2020	開講学期	前期
関連資格	教職、インテリアプランナー				
履修制限等	「その他」参照				
授業の目的と到達目標(学修成果)	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。				
授業の概要(内容)	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(黄金比・白銀比)」「パターン」「シンメトリー」を中心にしてグループワークショップ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「屏風」の空間デザインを立案、グループで制作する。「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: デザインサイエンスとは何かイントロダクション(R. バックミンスター・フラー) 2: パターンとタイリング I 点・線・面の概念(W.カンディンスキー) 3: パターンとタイリング II 多角形とオーナメント(M.C. エッシャー) 4: プロポーションとシンメトリー I 白銀比・黄金比のデザイン(L. フィボナッチ) 5: プロポーションとシンメトリー II キラリティ・左右問題・メビウスの帯(H.ワイル) 6: オプ・アート I モアレ・干渉(B. ライリー) / グループワークショップ(以下GW) 7: オプ・アート II ベンハムの回転板(M. デュシャン) / GW 8: オプ・アート III アナモルフォシス・鏡の歪像(Hans Knuchel) / GW 9: オプ・アート IV 美の現象・ゲーテの色彩論(J.W. ゲーテ) / GW 10: 学外研修 11: 屏風: 和のデザイン思想を学ぶ I 屏風制作のプランニング / GW 12: 屏風のデザインと制作 I 屏風の制作 / GW 13: 屏風のデザインと制作 II 学生のプレゼンテーション 14: 屏風のデザインと制作 III 屏風パフォーマンス 15: 屋外GW 全員で大型の平面作品を制作				
実務経験のある教員					
授業時間外学習	指示した道具類を必ず持参すること。上記の授業内容に書かれている()の各作家について調べておくこと。カスパー・シュワーベ、石黒敦彦「ジオメトリック・アート」(工作舎)を読んで予習しておくこと。				
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。とくに、プレゼンテーション、パフォーマンスを重視します。				
課題・試験に対するフィードバックの方法					
使用テキスト					
参考テキスト・URL	『現代デザイン事典』平凡社 また、各回の講義で資料を配布する。				
各自準備物	配布した資料を必ず持参すること。授業専用のノート、ファイルなどを持参すること。学外研修を行います。				
実習費					
その他	受講者数に制限を設けるので初回の授業には必ず出席すること。(履修定員20名)				

科目名称	基礎表現演習B①②		授業コード	20104322	
担当教員	カスパー シュワーベ				
単位数	4.0	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	2020	開講学期	後期
関連資格	教職、インテリアプランナー				
履修制限等					
授業の目的と到達目標(学修成果)	<p>現代における視覚世界を問い直すため、遠近法を利用した視覚的装置の原理を理解し、それらを応用して独自の表現に展開できる。</p> <p>(1)遠近法の基本的原理について説明できるようになる。</p> <p>(2)現代のカメラがとらえる世界の歪みに自覚的になり、表現へと工夫することができる。</p> <p>(3)アナログ的手法を応用することができる。</p>				
授業の概要(内容)	<p>デザインやアートのおもむきのある分野の中から、基礎教育を担当する複数の教員がそれぞれの専門分野からテーマを設定し、基礎表現演習Aやその他の授業で学習した知識や技術を踏まえて、表現力の向上、テーマ性の把握を目的として、それらに必要な知識や技法、技術を身につける。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の専門分野から担当教員ごとに個別に授業を展開する。このクラスでは、アイデアを表現のなかに取り込み、作品に展開する。今日の視覚世界の基本となっている遠近法を遊びとして取り入れた「立版古」やその現代版の「フォトモ」を制作し、遠近法を新たな視点からとらえなおす。</p>				
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1:オリエンテーション 2:課題1(立版古)の提示(テーマの理解) 3:練習課題の制作 4:制作準備(構想、計画) 5:制作基本図の制作 6:制作(各パーツの制作) 7:制作(表現、方法の検討) 8:制作(着彩) 9:制作(組み立て) 10:作品展示と好評 11:課題2(フォトモ)の提示(テーマの理解) 12:練習課題の制作 13:制作(構想、計画) 14:制作(組み立て) 15:作品展示と好評(問題点の把握、反省) 				
実務経験のある教員					
授業時間外学習	遠近法的なものの方の見方の原理について、カメラや絵画を観察しておく				
評価方法	授業への取り組み方、授業時に適宜課すレポート、提出作品を総合的に評価する。				
課題・試験に対するフィードバックの方法					
使用テキスト					
参考テキスト・URL	その都度指示する。				
各自準備物					
実習費	材料費等で若干の費用が必要になる。				
その他					