

学术造形科目
Liberal Arts

LA

2019年度 学術造形科目〈前期〉

記号表記はA、またはF。各2単位。

A(前期)とB(後期)では授業内容が異なる。F(前期)とS(後期)は同じ内容。

科目名	時間割	教員	教室	定員	対象者	注意事項
学術科目						
○ブランディング A	火5/6	添田将平	423	10	2年次から	研究科必修(他10名程度)
美学A	木1	奥村大介	521	15	2年次から	研究科必修(他15名程度)
ヨーロッパ美術史 A	木5	江本創	422	70	2年次から	
○キャリアデザイン 準備編	金1	小坂恭子	422	70	2年生対象	CDコース必修
○キャリアデザイン 実践編	金2	小坂恭子	422	70	3年生対象	CDコース必修
色彩学A	金3	小鶴幸一	422	70	2年次から	
美術解剖学 A	金4	軽込孝信	422	70	2年次から	
造形科目						
モーショングラフィックス A	月5/6	石川郁子	411	8	2年次から	FMコース選択必修(注1)
○絵本工房 A	火5/6	ベップヒロミ	422	30	全学年	
デッサン火曜クラス A	火5/6	岩瀬恵太	432	40	全学年	
○マンガ企画 A	水5/6	えんびつ倶楽部	422	40	全学年	
○背景画 A	木1/2	大貫賢太郎	411	20	2年次から	
クロッキー(木曜1/2限クラス) A	木1/2	岩瀬恵太	432	40	2年次から	
○シルクスクリーンワークショップ F	木1/2	馬場恵	401	15	2年次から	FAコース選択必修
○デザインプランニング A	木3/4	日野高	未定	15	2年次から	LDコース必修
○キャラクターデザイン A	木3/4	牧山直樹	422	30	2年次から	
油彩画(人物・静物) A	木3/4	金子修	432	10	2年次から	FAコース共通
日常雑貨着彩イラストレーション A	金1/2	岩瀬恵太	432	40	2年次から	
シルクスクリーン版画 F	金1/2	堀由樹子	401	20	2年次から	
○アニメーション表現 A	金1/2	森下裕介	132	20	2年次から	
○Webデザイン A	金3/4	三輪孝幸	412	25	2年次から	
デッサン金曜クラス A	金3/4	岩瀬恵太	432	40	2年次から	
クロッキー(金曜5/6限クラス) A	金5/6	軽込孝信	432	40	全学年	
銅版画 F	土1/2	佐藤賀奈子	401	12	2年次から	2FAコース選択必修
クロッキー土曜クラス A	土3/4	岩瀬/甲斐	432	15	全学年	(注2)
○ソーシャル・プラクティス A	随時	各教員				
早回しデッサンとクロッキー	夏期集中	甲斐光省	432		全学年	

〈注1〉モーショングラフィックス AFMコース以外の学生は、前期に履修しないとモーショングラフィックス Bは受講できません。

〈注2〉クロッキー土曜クラス A一般(アサビ生以外の方)にも開放されている授業です。

○=実務教員授業

2019年度 学術造形科目〈後期〉

記号表記はB、またはS。各2単位。(「はじめてのキャリアデザイン」のみ 1単位。)

A(前期)とB(後期)では授業内容が異なる。F(前期)とS(後期)は同じ内容。

科目名	時間割	教員	教室	定員	対象者	注意事項
学術科目						
○はじめてのキャリアデザイン	水5/木3	川俣将寿	422	60	1年生必須	VD/FAは水曜・CD/IC/LD/FMは木曜 それぞれ6回履修すること(注1)
○デザイン史B	木2	石川昌	422	70	全学年	研究科必修
美術作品を楽しむB	木5	江本創	422	70	全学年	
○キャリアデザイン 応用編	金1	小坂恭子	422	40	2年生対象	CDコース必修
映像論B	金2	西村智弘	521	50	全学年	
アーティストのための英語B	金3	金子修	122	30	全学年	
美術解剖学B	金4	軽込孝信	422	70	全学年	
超特急かたちと美術史	冬期集中	江本/甲斐	521	50	全学年	別途履修者募集
造形科目						
モーショングラフィックスB	月5/6	小暮/小竹	411	8	前期履修者	FMコース選択必修(注2)
○絵本工房B	火5/6	ベップヒロミ	422	30	全学年	
デッサン火曜クラスB	火5/6	岩瀬恵太	432	40	全学年	
○マンガ企画B	水5/6	えんびつ倶楽部	521	40	全学年	
クロッキー(木曜1/2限クラス)B	木1/2	岩瀬恵太	432	40	全学年	
○シルクスクリーンワークショップS	木1/2	馬場恵	401	15	2年次から	
○デジタルファブリケーション演習	木3/4	臼木菜穂	631	10	2年次から	
油彩画(人物・静物)B	木3/4	金子修	432	10	2年次から	FAコース共通
○ユーザビリティデザインB	木3/4	日野高	未定	20	2年次から	LDコース必修
○フィギュアデザインB	木3/4	白石佳子	123	20	2年次から	
デッサン金曜クラスB	金1/2	金子修	432	40	2年次から	
○WebデザインB	金1/2	小高恭子	411	25	全学年	
シルクスクリーン版画S	金1/2	堀由樹子	401	20	1年次	
○アニメーション表現B	金1/2	森下裕介	132	20	2年次から	CDコース選択
日常雑貨着彩イラストレーションB	金3/4	岩瀬恵太	432	40	全学年	
写真ワークショップB	金3/4	三上紗智子	431	20	全学年	
クロッキー(金5/6限クラス)B	金5/6	軽込孝信	432	40	全学年	
銅版画S	土1/2	佐藤賀奈子	401	12	2年次から	
クロッキー土曜クラスB	土3/4	岩瀬/甲斐	432	15	全学年	(注3)
○3Dキャラクターアニメーション	土3/4	菅友彦	411	15	2年次から	
○インターンシップ	随時	各科長			2年次から	
○ソーシャル・プラクティスB	随時	各教員				

〈注1〉はじめてのキャリアデザイン ……水曜:9/4 9/18 10/2 10/30 11/13 11/27 木曜:9/12 9/26 10/10 11/7 11/21 12/5 実施予定

〈注2〉モーショングラフィックスB ……FMコース以外の学生は、モーショングラフィックスAを履修していないと受講できません。

〈注3〉クロッキー土曜クラスB ……一般(アサビ生以外の方)にも開放されている授業です。

○=実務教員授業

学術造形科目

科目名	ブランディングA	授業分野	
担当教員	添田将平		
専門 実務経験等	専門:ブランディングデザイン 2013年～ ランドーアソシエイツ勤務 企業やサービス、製品のブランディングデザインに従事 (主なクライアント) 株式会社デサント、マツダ株式会社、工機ホールディングス株式会社、三井不動産リアルティ株式会社、 江崎グリコ株式会社、川崎重工業株式会社 等		
授業内容 および 到達目標	ブランディング会社 (Landor)で実際に行っている開発プロセスを踏まえ、ディスカッション、コンセプト作り、デザイン開発、プレゼンテーションを実践し学習することで、ブランディングという思考の獲得を目指す。		
授業内容詳細・進行			
1週	Brandingってなに？ 講師自己紹介。生徒自己紹介。ランドーの事例を含めながらブランディングの概念を説明。		
2週	ロゴデザイン開発 自分自身を分析し、キーワードを抽出。キーワードを元にロゴデザイン(スケッチ)。 スケッチしたアイデアから一つを選び MACを使いロゴ開発		
3週	プレゼンテーション MACを使いロゴ開発。各自プレゼンテーション。		
4週	CI 背景理解・分析 特定のブランド(企業、製品)を選定し、背景理解、分析を行う。(グループ)		
5週	CI 背景・分析・開発の目的 1回目の分析結果を発表。コンセプト抽出の為にワークショップを行う。(グループ)		
6週	CI 背景・分析・開発の目的 2回目で抽出されたブランドのキーワード、イメージ、スケッチ等から、コンセプトを 3方向制作。(グループ)		
7週	CI コンセプト開発 3回目で制作した3方向のコンセプトの発表。 コンセプトの中から1つを選定して、ブランドマークのアイデアスケッチ。(各自)		
8週	CI デザイン開発 1 ブランドマークのアイデアスケッチ。MACを使いデザイン開発。(各自)		
9週	CI デザイン開発 2 MACを使いデザイン開発。ブランドマーク決定。(各自)		
10週	CI デザイン開発 2 決定したブランドマークを元にコンセプトを表現する展開物を制作。(各自)		
11週	プレゼンテーション 各自でプレゼンテーション。講評。		
12週	プレゼンテーション 各自でプレゼンテーション。講評。 ブランディングの難しかった点や、良かった点等、意見をもらいながら、今後のアドバイス等。		
初回持参物	鉛筆、黒サインペン		
準備学習	自分の身の回りのモノ、コトや街をよく観察すること。 毎回異なるため、具体的には各授業の最後に伝えます。		
成績評価方法 および 注意事項	成果に対し総合的に成績を判断する。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	美学A	授業分野	
担当教員	奥村大介		
専門 実務経験等	専門:文化史/思想史 2013年～大学講師		
授業内容 および 到達目標	人間は美をつくりだすとともに、美を言葉で捉えて、美学・詩学・芸術学と呼ばれる知識をつくってきました。本講義ではこれらの領域の基礎知識を概観し、クリエイターにとっても把握しておくべき芸術をめぐる思想的・哲学的問題とともに考えます。西洋思想のなかで絵画・彫刻・建築・文学・舞踊などの芸術はどのように捉えられてきたのかを知り、美を捉え・美を創り出すものとしての人間の感性について、的確な言葉で表現できるようになることがこの授業の到達目標となります。		
授業内容詳細・進行			
	1週 序論と解題 2週 美と芸術(1) 3週 美と芸術(2) 4週 感性論＝美学と創作論＝詩学(1) 5週 感性論＝美学と創作論＝詩学(1) 6週 知識と芸術(1) 7週 知識と芸術(2) 8週 想像力(1) 9週 想像力(2) 10週 芸術と空間(1) 11週 芸術と空間(2) 12週 小括 【参考書】 竹内敏雄『美学事典(増補版)』弘文堂、1974年 佐々木健一『美学辞典』東京大学出版会、1995年 佐々木健一『美学への招待』中公新書、2004年 小田部胤久『西洋美学史』東京大学出版会、2009年		
初回持参物			
準備学習	自分が出会った芸術作品について、また自らの創作について、「それは何をしようとしているのか」を考える習慣をもつこと。		
成績評価方法 および 注意事項	毎回の授業の前半を講義、後半は各授業の感想文の作成や、授業内容に付随したスケッチの制作などを行います。評価は提出物と出席で行います。レポートの書き方、文献調査の仕方などは授業内で指示します。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀/89～80点:優/79～70点:良/69～60点:可/59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	ヨーロッパ美術史A	授業分野	
担当教員	江本創		
専門 実務経験等	専門:美術家 2006年～2017年 文化服装学園アパレルデザイン科にて西洋美術史講義担当。 2000年より個展を多数開催。 「幻獣標本博物記」「幻獣標本採集誌」「幻獣標本箱」「幻獣大発見」執筆。		
授業内容 および 到達目標	過去の名作に通じて美術表現の意味や可能性について考える。 また、各時代、作者の様式を成立させた文化的社会的背景を探ることにより美と社会との関わりを意識する。		
授業内容詳細・進行			
	1週 古代原始美術、古代エジプト美術、メソポタミア美術 2週 古代ギリシャ美術、古代ローマ美術 3週 初期キリスト教美術、ビザンチン、ロマネスク、ゴシック美術 4週 初期、盛期ルネサンス美術、末期ゴシック美術 5週 マニエリスム、北方ルネサンス 6週 バロック、ロココ美術、新古典主義 7週 ロマン主義、写実主義、印象派 8週 象徴主義、後期印象派 9週 彫刻(バロック以降)、アールヌーボー、表現主義 10週 キュビズム、未来派、ロシアアバンギャルド、他抽象表現 11週 ダダ、形而上絵画、シュルレアリスム、エコール・ド・パリ 12週 彫刻(ロダン以降)、アンフォルメル、抽象表現主義、ポップアート、他		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	特になし		
成績評価方法 および 注意事項	出席回数、テストあるいはレポート。 授業中に画像を見て話を聞いて自分の言葉で理解しなす。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	キャリアデザイン 準備編	授業分野	
担当教員	小坂恭子		
専門 実務経験等	専門: キャリアカウンセラー/グラフィックデザイナー 2012年 厚生労働省認定キャリア・コンサルタント能力評価試験合格 CDA キャリアインストラクター/キャリアカウンセラー 資格取得 ~2015年 東洋美術学校 キャリア支援センター勤務		
授業内容 および 到達目標	卒業後の社会との関わりを意識しつつ、コミュニケーションスキル等を磨きながら、就職活動を行う心構えや知識を学びます。 前期は自己分析を重ね、自己 PRや志望動機の作成へと繋がります。		
授業内容詳細・進行			
	1週 オリエンテーション/働く事とは/就職活動のスケジュール/卒業生の就職状況・求人情報 2週 必要書類/自己分析について/ポートフォリオ/就職活動が上手くいく人、そうでない人 3週 「就職活動のすべて 1.2」(就職活動とは/エントリーシート/説明会) 4週 「就職活動のすべて 3.4.5」(グループディスカッション/集団面接/個人面接) 5週 マイナビ登録会/就職サイトの紹介/リクルートスーツ 6週 ポートフォリオについて 7週 就職活動をリアルに考える 1(業界知識) 8週 就職活動をリアルに考える 2(就職先を具体的にイメージする) 9週 履歴書の書き方 10週 添え状の書き方 11週 封筒の書き方 12週 企業説明会		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	将来、どんな仕事をしたいと考えていたのか。阿佐ヶ谷美術専門学校に入学した目的を再確認しておく。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率と提出物、及び授業態度にて評価。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	キャリアデザイン 実践編	授業分野	
担当教員	小坂恭子		
専門 実務経験等	専門: キャリアカウンセラー/グラフィックデザイナー 2012年 厚生労働省認定キャリア・コンサルタント能力評価試験合格 CDA キャリアインストラクター/キャリアカウンセラー 資格取得 ~2015年 東洋美術学校 キャリア支援センター勤務		
授業内容 および 到達目標	2年時に学んだ就職活動の応用、具体的活動へのアプローチをしていきます。 ビジネスマナーを含めながら、ポートフォリオ、自己 PR、文章力の強化、面接試験の強化を行ってゆきます。		
授業内容詳細・進行			
	1週 オリエンテーション/自己 PR強化/リアリティショックについて (自己PRと趣味特技について/自己 PRのNGword) 就職活動のスケジュール 確認 2週 ポートフォリオ 1/自己紹介書制作 3週 企業説明会 4週 文章能力UP(書く、読む、話す、聞く(理解する力「要約」)) 5週 文章能力UP2(伝え方ワーク(聞く力、話す力)口癖を知る) 6週 面接練習(プレゼンテーション、自己紹介・他己紹介、志望動機、他) 7週 面接マナー、就活をしていく上で困ること 8週 ポートフォリオ 2 9週 内定したら/内定辞退について 10週 敬語 11週 ビジネスマナー 12週 まとめ、復習		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	自己分析等の再確認。希望する業種、職種の確定。受けたい会社の企業研究など。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率と提出物、及び授業態度にて評価。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	色彩学A	授業分野	
担当教員	小鶴幸一		
専門 実務経験等	専門:画家 1974年 パリ国立美術大学留学 1985年 サロン・ドートンヌ会員 公共の建築物への展示や個展を通して、色と形の在り様を探る		
授業内容 および 到達目標	様々な配色の基本を学ぶことで、色彩を立体的に把握し、色と色の関係や美しい調和の秩序を実際に色材を使うことで体験し、理解します。		
授業内容詳細・進行			
	1週 色とは何か。その物理的、言語的意味。色のイメージ 2週 混色(加法混色と減法混色)／色相ドミナント演習 3週 赤、青紫でドミナント演習 4週 ヒュー・トーン・システム概念／グレースケール演習 5週 グラデーション表現演習 6週 明度ドミナント演習 7週 彩度ドミナント演習 8週 レピテーションによる構成演習 9週 色彩の感情効果について 10週 印象派からフォービズム、キュビズムへ(色彩の開放、形の解体へ) 11週 自分の好きな絵画作品のも者による配色研究演習 12週 同上／講評会		
初回持参物	アクリル絵の具(①パーマネントスカーレット②パーマネントオレンジ③パーマネントイエロー ④パーマネントグリーンミドル⑤スカイブルー⑥バイオレット)絵筆／定規／カッター／スティックのり／筆記用具		
準備学習	初回は特に準備学習(予習)の必要はありませんが、毎回の準備物(絵具など)は忘れないようにして下さい。 次回の課題告知で、その都度、課題の概要や準備物を伝えます。		
成績評価方法 および 注意事項	提出課題評価を中心に、出席率、授業態度などを考慮し評価します。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	美術解剖学A	授業分野	
担当教員	軽込孝信		
専門 実務経験等	専門:洋画家 日本美術解剖学会会員 「絵画研究会・朝の会」会員		
授業内容 および 到達目標	約1時間の講義と約30分の映像鑑賞となります。授業の理解度を自覚してもらうために期末に簡単な作図課題とテストを行い、最終日に行う解答と解説でわからなかった部分を補完して頂きます。		
授業内容詳細・進行			
	1週 授業内容の説明／アンケート 1 2週 美術解剖学概論 3週 頭部の筋 4週 頸部の筋 5週 胸部／腹部の筋 6週 背部の筋 7週 上肢の筋 8週 下肢帯の筋 9週 下肢の筋 10週 筋学のまとめ 11週 期末試験(筋学)／アンケート 2 12週 解答／総論		
初回持参物	ノート／筆記用具		
準備学習	より理解度を深めたい方は人体デッサンやクロッキー講座を並行して受講することをお勧めします。		
成績評価方法 および 注意事項	最低出席率70%、課題提出、期末試験の結果を併せて評価します。 毎回必ずノートを取り、配布物は紛失しないようにしてください。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	モーショングラフィックスA	授業分野	
担当教員	石川郁子		
専門 実務経験等	専門:アニメーション作家 ○札幌国際短編映画祭 ジャパン・オフ・シアター 入選 ○Film Images2 招待上映 ○Animation Factory Festival 招待上映 ○チーム Sagi Tama『Spring Sun Shine』アニメーション参加 ○優午『青いブルース』MV ○キラク座『線路は続くよどこまでも』アニメーション協力 グループ展「1」展 参加 /『ミラーツイン』YouTube動画再生数 10万回以上 / Faily tales 絵本展 主催参加		
授業内容 および 到達目標	After Effectsを用いて、視聴者に印象深い映像を提供するためのスキルと知識を学びます。 デジタルで表現するため、基礎的な部分の学習を含め、カメラで撮影するだけでは表現できない要素を具現化します。		
授業内容詳細・進行			
	1週 AE基礎①／レンダリングについて 2週 AE基礎②／パペットピンツール 3週 AE基礎③／フラクタルループフォルダ 4週 AE基礎④／コンポジションの入れ子 5週 AE基礎⑤／モーショントイポ 1 6週 AE基礎⑥／モーショントイポ 2 7週 AE応用①／グリーンバック 8週 AE応用②／ブラシストローク 9週 AE応用③／自然物の表現 10週 AE応用④／円グラフや線をつかった表現 11週 AE応用⑤／色々なエフェクト効果 12週 AE応用⑥／宇宙の表現		
初回持参物	筆記用具、自分の MacBook		
準備学習	クラブルームを使用して課題を配布・提出するので、 各自、自分のメールアドレスとパスワードをわかるようにしてください。		
成績評価方法 および 注意事項	オペレーションを中心とした授業となります。 スムーズな進行のためにも遅刻・欠席はしないこと。授業内容は変更する場合があります。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	絵本工房A	授業分野	
担当教員	ベップヒロミ		
専門 実務経験等	専門:ブックアーティスト 【出版絵本】...「ぼくはここにいる」「ききゅうはうたう」至光社及び Wittig社(ドイツ) 「とびたつひ」及び「だれもないおうこく」至光社 BIB世界絵本原画展(スロバキア) 「シイの木はよみがえった」海鳥社、「ゼーんぶわすれた」さんこう社「マリンプルーの涙」アノムツリー、他 【絵本製作ワークショップ・講座】ブラザノース(さいたま市)・教育科学館(板橋)・武蔵野市民センター・ 仙川劇場・教育センター(台東区)・朝倉市中央図書館・ Norwich School of Art and Design(イギリス)など		
授業内容 および 到達目標	絵本を創作します。 そのため「ストーリーを考える」「絵・写真・図で内容を展開させる」「製本する」工程を学びます。 また、様々な絵本や作家を分析し「絵本」の知識や理解を深め、制作に活かせるようにします。 到達目標は「絵本」を完成させること、自分で製本ができるようになることです。		
授業内容詳細・進行			
	1週 世界に生まれては消えていく無数のストーリーの中からどうやって自分のストーリーを選ぶのか 2週 あなたはどんな物語を持っているか グリム・アンデルセンに学ぶ／絵コンテ・製本演習 3週 絵本で何が出来るか 発想を学ぶ／絵コンテ・製本演習 4週 本の中に物語をどう組み立てるか 絵本の構造を学ぶ／絵コンテ・製本演習 5週 素材・画材・イラスト表現・言葉の表現 絵本の表現を学ぶ／絵コンテ・製本演習 6週 絵本の設計(絵コンテによる展開)絵本制作(下描き) 7週 絵本制作(下描き)絵本に関する知識 8週 絵本制作(着色)製本に関する講義 9週 絵本の制作(着色)／製本 10週 絵本の制作(着色)／製本 11週 絵本の表紙を描く／製本 12週 総評／合評 【準備学習について】 1～2週 様々な絵本を読んで分析する 3～5週 絵本にするテーマを探す 6～7週 絵コンテを推敲する 8～9週 制作資料を準備する 10～11週 製本材料の選定 12週 プレゼンテーション準備		
初回持参物	筆記用具・イラストを描く画材(鉛筆・色鉛筆等)		
準備学習	上記 各週ごとの準備学習を参照のこと		
成績評価方法 および 注意事項	制作した絵本の物語(仕組み)・絵・写真・図像・装幀・製本の完成度で総合的に評価します。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	デッサン火曜クラスA	授業分野	
担当教員	岩瀬恵太		
専門 実務経験等	専門:マンガ家 2014年～2018年 アートマスターズスクール 絵画デッサン講師 2013年 「月刊IKKI」新人賞		
授業内容 および 到達目標	静物、人物、石膏像、骨格標本などを描きながらクリエイターとして必要な「目の感覚」と「手の感覚」を養います。 「かたち」や「奥行き」、「物の質感」などを再現できるようになることを到達目標とします。		
授業内容詳細・進行			
	1週 ガイダンスとポーズ人形 2週 硬いモチーフ、柔らかいモチーフの表現 3週 筋肉標本石膏像デッサン 4週 様々な質感の表現 5週 奥行きの把握と明暗表現 6週 出っ張った形、へこんだ形 7週 人物デッサン 8週 ヌードデッサン 9週 石膏デッサン(小像や頭像、胸像や大型像) 10週 魚のデッサン、自画像のデッサン 11週 静物デッサン(瓶、果物、楽器、剥製など) 12週 骨格標本デッサン		
初回持参物	画用紙はその日の内容によってお勧めのサイズをお知らせします。5時までにはアサヒで購入してください。 その他デッサン用具(カルトン/鉛筆/カッター/練り消しゴム/クリップ/角棒/コンパス/定規等)が必要です。		
準備学習	目と手の感覚を養う練習として、巨匠(レオナルド・ダ・ヴィンチなど)のデッサンを「模写」することをお勧めします。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率と課題作品を大切に。継続は力なり。習慣こそがあなたの才能を磨きます。 人物デッサンの時は途中入室ができないことがあります。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀/89～80点:優/79～70点:良/69～60点:可/59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	マンガ企画A	授業分野	
担当教員	えんぴつ倶楽部		
専門 実務経験等	専門:マンガディレクター 漫画のマニュアル本を多数執筆。		
授業内容 および 到達目標	授業では、マンガ制作のなかでも、キャラデザの法則と物語の創り方を中心にカリキュラムを組み、講師が執筆した書籍「漫画バイブル1、3、5巻、漫画の奥義1」と実務(大手ゲーム会社での企画、カードイラスト制作等)を使って、キャラデザからマンガの基本4ページマンガを各自のテーマで制作。		
授業内容詳細・進行			
	1週 マンガ企画Aのカリキュラム概要と方針。 2週 物語からの企画のつくり方、物語のつくり方 3週 物語の読ませ方「コマ割りの手法」 4週 物語の基本を4ページマンガで描く。 5週 漫画引き算の手法 6週 キャラデザ・ネーム、コマ割 7週 コマ割 8週 コマ割・制作 9週 制作 10週 制作 11週 制作 12週 作品プレゼンテーション		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	特になし		
成績評価方法 および 注意事項	出席、提出作品で評価。 プリント、画材等を使用します <hr/> 成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	背景画A	授業分野	
担当教員	大貫賢太郎		
専門 実務経験等	専門:背景画 2010年～現在 卒業後フリー。 株式会社 Bambooとの業務委託契約でTVアニメ、劇場アニメ、テレビ CMなどの背景を制作。 【コマーシャル】カップヌードル CM HUNGRY DAYS シリーズ (美術監督) 【劇場アニメ】ソードアートオンライン -オーディナル・スケール- (美術) 【TVアニメ】有頂天家族 (美術) など		
授業内容 および 到達目標	背景作画の基礎となる研修を体験してもらい、背景画の考え方や Photoshopを用いたデジタル作画を学ぶ。 ライティングやパースを学ぶ事でアニメの背景をはじめ、ゲームスチル、イメージボードなどの作画に活かせるテクニックや資料の集め方や考え方などを課題を通じて学んでいきます。監督やプランナーの意図が汲めるスタッフ育成を目指します。		
授業内容詳細・進行			
	1週 課題のフォーマットと基本事項 2週 パースと映像的技法の講義 3週 立体を描く 4週 立体を描く2 5週 雲を描く 6週 雲を描く2 7週 自然物を描く 8週 自然物を描く2 9週 写真模写1 10週 写真模写2 11週 色替えを作る 12週 総評		
初回持参物	手元でメモがとれるもの／記録メディア(USBメモリなど)		
準備学習	風景スケッチ、写真模写、パースを取ったレイアウト作画などトライしたものがあれば授業内でチェック、添削します。		
成績評価方法 および 注意事項	出席数、授業態度、制作物のクオリティなどを総合的に評価。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	クロッキー(木曜1/2限クラス)A	授業分野	
担当教員	岩瀬恵太		
専門 実務経験等	専門:マンガ家 2014年~2018年 アートマスターズスクール 絵画デッサン講師 2013年 「月刊IKKI」新人賞		
授業内容 および 到達目標	「人体の構造」を紙の上にどのように組み立てていくか、モデルを前にして制作していくことによって、造形表現の土台となる力を身につけます。プロポーションや重心を正確に捉え、実在感のある人物を描くことを目標とします。		
授業内容詳細・進行			
	<p>1週目はオリエンテーションとコスチュームモデルを使ってクロッキーのポイントを説明します。</p> <p>2週目以降はいろいろなモデルがきます。</p> <p>人体のプロポーションや奥行き感(パースペクティブ)まで考えて描く 20分ポーズがメインですが、10分ポーズや2分ポーズなどの短い時間で、人体の動き(ムーブマン)を捕まえる目的のものもあります。</p> <p>遠近法を意識して描きたい人は、モデルさんに近い位置で、プロポーション(部分と部分、部分と全体の長さの関係)を大事にしたい人はモデルさんから離れた位置にイーゼルを立てることをお勧めします。</p> <p>前の方で描く人は低いイーゼル、椅子を使ってください。</p> <p>初めての人は、試してみてください。</p> <p>モデルから離れて歩く、鉛筆を美しく削る、柔らかいグリップで描く、姿勢を良くして描く、資料を良く読んで人体の情報を集める、そして練り消しゴムは小さめに。</p>		
初回持参物	鉛筆(短い方が描きやすい)/カッター/練り消しゴム/カルトン/クリップ 2個/アサビスのクロッキー用		
準備学習	毎回資料(プロポーション、骨や筋肉について)を配布するので十分に目を通してください。		
成績評価方法 および 注意事項	毎回1枚自信作を提出。採点、アドバイスを記入して翌週返却します。 授業態度と出席率、作品点で総合評価します。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	シルクスクリーン・ワークショップ	授業分野	
担当教員	馬場恵		
専門 実務経験等	専門:美術家 2018年 アーツ前橋 " Art Meets 05"にて作品発表。 2017年 三省堂書店 Naturalis Historialにてオリジナルブランドの展示会開催。 2015年+2013年 中之条ビエンナーレ参加 など。		
授業内容 および 到達目標	版を使って素材にインクを刷る。 物理的なプロセスを経て行われるシルクスクリーンの制作から、こだわりのあるイメージ作り、モノ作りを目指します。		
授業内容詳細・進行			
	1週 課題説明とプランニング 課題1:オリジナルポートフォリオのファイル制作・制作出来るファイルのバリエーション説明 2週 個々のポートフォリオのファイルデザイン決定 3週 ファイルプリント 4週 ファイルプリント・成形・完成 5～11週 課題2:2つの以下の課題から自分の挑戦してみたい内容を選択して制作 ①平面媒体の持つ可能性を追求 色の発色、重なり表現効果を生かした多色刷りの作品制作や、版画集や絵本制作など (使用素材:主に紙/制作する媒体:絵本、版画集、ポスター等) ②様々な素材へのプリントの挑戦 オリジナルグッズ制作などでの世界観の表現を追求する (使用素材:布/紙/アクリル板/フィルム類/木製板等) 12週 講評会		
初回持参物	エプロン/筆記用具/ポートフォリオ/本講座で制作したい作品の大まかなプラン		
準備学習	販売されている本や様々なオリジナルグッズなど、日頃から素材と印刷の効果の組み合わせの面白さを観察してください。		
成績評価方法 および 注意事項	ほぼ自由制作が中心の講座なので、各自の制作の目標の設定、モチベーションの維持、作業工程のプランニングと実践を自覚を持って実行すること。工房利用のマナー、お互いの作業への配慮も身につけてほしい。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀/89～80点:優/79～70点:良/69～60点:可/59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	デザインプランニングA	授業分野	
担当教員	日野高		
専門 実務経験等	専門:プロダクトデザイナー 1979年～ 株式会社EMデザインオフィス:プロダクトデザイン、グラフィックデザイン、等 1984年～ ゼロックス株式会社:プロダクトデザイン、グラフィックデザイン、ユーザビリティUXデザイン、等 2005年～ 有限会社サンフィールズデザイン:プロダクトデザイン、グラフィックデザイン、ユーザビリティ、UXデザイン、等		
授業内容 および 到達目標	本講座は本来分かりにくい「物事の価値」を目で見えるようにします。 多様な価値の中から新しい価値を明らかにして、デザインを行います。 デザインは提案、意思です。個性的な表現する為に「何をデザインするか」を明確にしてデザインを行います。 キーワードは「可視化」です。		
授業内容詳細・進行			
	<p>①可視化演習</p> <p>自分がイメージしていること、考えていることを、目に見えるようにする。 そしてイメージしていないこと、考えていないことも明らかにする。</p> <p>②価値認識演習</p> <p>今まで無い新しい概念を発見し、そこから新しい価値の深掘りを行う。</p> <p>③デザイン演習</p> <p>新しい価値を最大限に生かした新しいデザイン、システム等々の 他にないオリジナリティ溢れる価値 /商品の提案を行う。</p>		
初回持参物	パソコン／筆記用具／ノート		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、課題提出率。課題の出来ばえも大切ですが、各ステップの役割を考えるのが大切です。 なので授業に出席することが重要になります。プロセス重視型授業になります。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	キャラクターデザインA	授業分野	
担当教員	牧山直樹		
専門 実務経験等	専門:イラストレーター 1989年1月~ ワンマックス(主宰) イラストレーター / webデザイナー / 講師 [主な著書、作品] 「ベン・カーソン」福音館(イラスト) 「ペッピーヘッドウェイ」(小学生向け英語教科書・イラスト) 「英語教科書」イーオン(イラスト)など		
授業内容 および 到達目標	授業内容及び到達目標 :ゲーム、マンガ、アニメ、キャラクターグッズ等で使用されるキャラクターを単体では無く ストーリーの流れに沿ったデザイン及び、性格付け、世界観の創り方の基本法則学ぶ。		
授業内容詳細・進行			
	1週 キャラクターとは何か? 12347の法則、マトリックスの手法 2週 キャラクターデザインの展開手法、ゲッセンの妖怪 3週 キャラクター制作(古典ストーリーからの創造)1、映画「ダーククリスタル」 4週 キャラクター制作(表情)2、口演「落語」三遊亭司 5週 キャラクター制作(四属性)3、「火、水、土、風」 6週 キャラクター制作(四属性)3、性格付け、トレーニング 7週 キャラクター制作(四属性)3、デジタルカラーのコツ 8週 キャラクター制作(キャラクター+世界観)4、映画「アダムズファミリー」 9週 キャラクター制作(キャラクター+世界観)4、物語におけるキャラクターの役割 10週 キャラクター制作(キャラクター+世界観)4、ラフスケッチからのブラッシュアップ 11週 キャラクター制作(キャラクター+世界観)4 12週 プレゼンテーション、合評、ファイル制作について		
初回持参物	筆記用具、シャープペン太め Bか2B		
準備学習	ジャンル問わず自分の好きなキャラクターを 10点以上選び、ジャンル、作品名、キャラクター名、なぜ好きか ?を書き出す		
成績評価方法 および 注意事項	出席、提出作品で評価出席状況も加味、教科書、画材等を使用 成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	油彩画(人物・静物)A	授業分野	
担当教員	金子修		
専門 実務経験等	専門:油彩画 1984年～現在 洋画家「絵画研究会・朝の会」会員		
授業内容 および 到達目標	油彩画には長い歴史がありますが、この講座ではその表現の可能性を理解するために、伝統的な考え方や方法に基づいて静物画や人物画を制作します。また画材や構図構成について学び、絵の具を混ぜて色を作ることで明度・彩度・色の調和に対する感覚を養います。		
授業内容詳細・進行			
1週～3週	【油彩画の画材と技法に慣れる／明度の感覚を養う】 白とこげ茶の2色のみを使って、6号のキャンパスに静物の単色画を3週で1枚制作。初回、油彩画の歴史概要・画材の説明・キャンパス張りの実習後、制作開始。		
4週～7週	【混色に慣れる／彩度の感覚を養い、色と色の関係を理解する／塗り重ねの効果を理解する】 白・こげ茶・明るい茶・黄土色・青の5色を使って、10号のキャンパスに4週で静物画を1枚制作。 混色で比較的low彩度のさまざまな色を作り、現実にある色と色の関係を画面上の色の関係に等価に置き換えていく。 またlow彩度・low明度差から高彩度・高明度差へと徐々に絵の具層を重ねていき、下に塗った絵の具の層を活かす油彩画の視覚的効果を理解する。		
8週～12週	【望みの明度・彩度・色相の色を自由に作れるようになる／影の色をコントロールできるようになる / 透明・不透明な絵の具の使い方を理解する】 白・こげ茶・赤・黄土色・黄・緑・青の7色を使って、15号のキャンパスに5週でヌード人物画を1枚制作。 これまでに学んだ知識・技法をすべて使い、油彩画本来の制作過程を踏んで作画する。		
	参考作品：14世紀～20世紀前半の西洋油彩画作品		
初回持参物	初回持参物:筆記用具／木炭／油彩画道具一式:絵の具 2色(ホワイトとパートアンバーのみで可)、パレット、油壺、絵筆(12本程度)、溶剤、パレットナイフ、筆洗／ぼろ布／石鹸		
準備学習	(1) 油彩画材について調べておくこと (2) 14世紀から20世紀前半までの西洋絵画の概略を理解し、各時代の有名な作家と作品を頭に入れておくこと。		
成績評価方法 および 注意事項	出席状況と作品で評価。講義と実習は同時に行う。特に油彩画の経験のある人は自分が今まで行ってきた描き方とは異なる場合がありますが、油絵本来の基本的技法と考え方を理解してもらうため、本講座では講師の指示する方法に従ってください。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	日常雑貨着彩イラストレーションA	授業分野	
担当教員	岩瀬恵太		
専門 実務経験等	専門:マンガ家 2014年～2018年 アートマスターズスクール 絵画デッサン講師 2013年 「月刊IKKI」新人賞		
授業内容 および 到達目標	使われることを目的とした着彩イラストレーションを描けるようにトレーニングする授業です。 身の周りにある日常雑貨や静物を水彩絵の具や色鉛筆、パステル、マーカーなどを使って楽しみながら制作します。 その中で自分ならではの描き方を見つけることを目標とします。		
授業内容詳細・進行			
	1週 オリエンテーション 2週 自分の描きたい日常雑貨を持ち寄り制作 3週 〃 4週 野菜と果物 5週 お菓子のパッケージ 6週 ヘタウまイラスト 7週 新聞記事に使われる想定でマッチを描く 8週 菓子パンをコーヒーで着彩 濃淡で描く 9週 靴 10週 花 11週 オリジナルグッズ、アイテムを設計、着彩 12週 〃		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	各課題に対してどの画材でどのように着彩するか、ある程度イメージを膨らませておいてください。		
成績評価方法 および 注意事項	出席と課題の総合評価 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	シルクスクリーン版画F	授業分野	
担当教員	堀由樹子		
専門 実務経験等	専門: 絵画 / 版画 1994年「大阪トリエンナーレ 1994-版画」サントリー賞受賞 2010年「版画の色ーリトグラフ」文房堂ギャラリー 東京(グループ展参加) 2017年「クインテットⅢー五つ星の作家たち」損保ジャパン日本興亜美術館 東京(グループ展参加)		
授業内容 および 到達目標	多シルクスクリーンの制作手順、仕組みを理解し、作りたいものを実現するには何を準備してどう制作すればよいかをイメージできるよう学習して欲しいと思います。		
授業内容詳細・進行			
	1週 版画+版種についての説明 / 課題説明 / 全作業工程体験 2週 第一課題制作内容チェック / 版下制作 3週 版下の確認 + 製版 + 印刷 4週 製版 + 印刷 + 解版 5週 第一課題の提出 + 講評 / 第二課題の説明 / 写真の画像処理の説明 / 作品プランニング 6週 制作作品の内容を決定 / 版下制作 7週 版下制作 / 写真版下制作 8週 版下の完成 + 確認 9週 各自の作業工程で制作 (製版 + 印刷 + 解版) 10週 各自の作業工程で制作 (製版 + 印刷 + 解版) 11週 各自の作業工程で制作 (製版 + 印刷 + 解版) 12週 作品完成 + 解版完了 + 講評		
初回持参物	エプロン等汚れてもよい服装 / 動きやすい靴 / 筆記用具 / エスキースブック		
準備学習	シルクスクリーンだけでなく版画、絵画作品を見る習慣をつける。 ギャラリーや美術館で生の作品を見る機会をつくる。		
成績評価方法 および 注意事項	シルクスクリーン版画 Sと同様。初回授業開始時に教室に不在の場合、履修登録不可となってしまいます。 当日は列車遅延等の可能性も考え、なるべく早めに登校して下さい。受講対象者:シルクスクリーン未経験者 成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	アニメーション表現A	授業分野	
担当教員	森下裕介		
専門 実務経験等	専門:アニメーション作家 2009年よりフリーランスのアニメーション作家として活動中。 子供向けを中心に様々なアニメーション、映像を製作している。		
授業内容 および 到達目標	アニメーションの基礎的な動きを描いて動かすことで、動きのエモーションを習得することが目標です。 画材はアナログ、デジタル問いません。動きに着目して毎週の課題を製作してください。 アニメーション表現A(もしくはB)の受講者は更に進んだ動きにチャレンジしてもらいます。		
授業内容詳細・進行			
	1週 アニメーションの仕組み／振り子 2週 ボールのバウンド 3週 雨／雪 自然を描く 4週 メタモルフォーゼ 5週 ロパク 6週 歩き1 7週 歩き2(背景との合成) 8週 デジタル驚き盤 9週 作品制作 10週 〃 11週 〃 12週 作品講評		
初回持参物	MacBook(AfterEffects、Photoshop、スキャンドライバを事前にインストールしておくこと。) 筆記用具／各自制作に使用するための画材		
準備学習	Photoshopやクリップスタジオなど描画ソフトの基本操作の習得。		
成績評価方法 および 注意事項	毎週の課題提出と出席の総合評価 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	WebデザインA	授業分野	
担当教員	三輪孝幸		
専門 実務経験等	専門: WEBデザイナー 2001年～2007年 有限会社ウィル 企業・施設等ホームページデザイン制作 2008年～2011年 有限会社シーホープ オンラインショップページデザイン制作、運営管理 2008年～2016年 株式会社アドブリッジ 企業・施設等ホームページデザイン制作		
授業内容 および 到達目標	ホームページで作るポートフォリオ(webポートフォリオ)の作成は就職・セルフプロモーションの為のツールとして必須のものとなっています。この授業ではホームページ構築の基礎を理解し、 webポートフォリオを作成する実力を身につける事を目指します。主にホームページ制作初心者～中級者までを対象にした授業です。		
授業内容詳細・進行			
	1週 オリエンテーション 2週 ホームページデザイン、構造解説 3週 HTMLとCSSの基本、ホームページ作成ソフト操作方法 4週 写真、イラスト、動画の取り込み方法 5週 ブログ、Twitter等のSNSのリンク方法 6週 作品制作、個別指導 7週 〃 8週 〃 9週 〃 10週 〃 11週 サーバーへのアップロード手順、解説 12週 作品完成、講評		
初回持参物	メモが取れるもの		
準備学習	各自の興味のあるホームページを収集し、そのデザインや構造を注意して観察する。作品や素材を集め、作りたいホームページのイメージやボリュームなどについて構想しておく(ポートフォリオ形式もしくは自分の好きな分野のホームページでも可)。		
成績評価方法 および 注意事項	作品の完成度、授業への取り組み等で総合的に評価します。 PC持参の場合はDreamweaver、Photoshop、Illustrator最新版をインストールしてください。 成績評価(100点評価): 100～90点: 秀 / 89～80点: 優 / 79～70点: 良 / 69～60点: 可 / 59点以下: 不可		

学術造形科目

科目名	デッサン金曜クラスA	授業分野	
担当教員	岩瀬恵太		
専門 実務経験等	専門:マンガ家 2014年～2018年 アートマスターズスクール 絵画デッサン講師 2013年 「月刊IKKI」新人賞		
授業内容 および 到達目標	主に線を使って様々なものを正確に描く練習をします。 この作業を通じて、すべての造形活動に必要な「見えた形」を「美しい形」にするための理解力、知識、表現力を身につけることを目標とします。		
授業内容詳細・進行			
1週～4週	各自毎回下記の3種類の中から選び、3時間で描きあげて提出する。4週目に30分程度の全体講評を行う。 ①幾何形態 ②工業製品(食器/工具/機械/楽器等)や有機物(花/果物/野菜等) ③石膏像		
5週～8週	4週にわたる長期制作 はじめに下記の4種類の課題からひとつを選び、4週間で描き上げて最終週に提出する。 8週目に30分程度の全体講評を行う。 ①大型石膏像を通常の2倍の大きさの紙に描く ②線遠近法を正確に使用して建築物を含む屋外空間を描く ③植物の連作(合計4枚) ④機械の連作(合計4枚)		
9～12週目	人体の研究 毎回3時間で描き上げて提出する。12週目に30分程度の全体講評を行う。 9週目:骨格標本/筋肉石膏像 10週目:女性ヌードデッサン 11週目:男性ヌードデッサン 12週目:互いの肖像画を描く		
初回持参物	筆記用具/各自制作に使用するための画材		
準備学習	鉛筆の持ち方によって様々な線が描けます。段階に適した持ち方、表現に合った線を使い分けられるようにしましょう。		
成績評価方法 および 注意事項	出席と課題の総合評価 成績評価(100点評価): 100～90点:秀/89～80点:優/79～70点:良/69～60点:可/59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	クロッキー(金曜5/6限クラス)A	授業分野	
担当教員	軽込孝信		
専門 実務経験等	専門:洋画家 日本美術解剖学会会員 「絵画研究会・朝の会」会員		
授業内容 および 到達目標	この講座での「クロッキー」とはいわゆる略画的な意味ではなく、短時間で正確に形を描く(=デッサンする)力を養うことを目標とします。毎回一つの作品を創る気持ちで取り組んで下さい。		
授業内容詳細・進行			
	<p>○人体は自然の造形の中でも特に変化に富んだ魅力的なモチーフです。 それらを正確に捉える為には単に見るという行為以外に様々な要素が必要になってきます。 予め人体の解剖学的な構造を知っておくのも短時間でデッサンをするクロッキーでは有効です。</p> <p>○学習の心得 基本的には20分のポーズを主体に10分、5分ポーズなどを状況に合わせて行います。 初めは全体と各部の関係を捉え易い立ちポーズを行います(この時モデルの頭身を把握しておく)。 部分的に描写せず、全体を画面の中にバランス良く描くように心掛けましょう。 光源が一定していない場合、見たままの陰影は必ずしも立体感を表現するのに適してはなりません。 初めはなるべく陰影を付けず、線描を主体に形そのものを表現することを心掛けて下さい。 スポットなどで照明を一定方向に調節しているポーズの場合は陰影を付けて構いません。 鉛筆は硬めのものを半分の長さにして使用します。 これを掌で包むようにして持ち、肘を伸ばし、腕全体で形をとるようにします。 画面から常に距離を置いてみることで客観性を保ちます。</p>		
初回持参物	鉛筆(HB程度)／練り消しゴム／カッター／目玉クリップ／クロッキー用紙(B3大、クロッキーブックでも可。アサヒで購入可能です。小さいものは不可。)		
準備学習	より理解度を深めたい方は美術解剖学講座を並行して受講することをお勧めします。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率70%以上、遅刻、早退は減点。普段の授業制作、作品提出。描写力よりも構図(画面にどの様に配置するか)や重心、プロポーションの正確さを評価します。ポーズ中の入退室や私語は周囲の方に迷惑なだけでなく、マナー違反なので厳禁。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	銅版画F	授業分野	
担当教員	佐藤賀奈子		
専門 実務経験等	専門:美術家 2014年 現在 日本版画協会所属 2015年 アワガミ国際ミニプリント展入選 FINE ART / UNIVERSITY SELECTION 2015-2016出品(茨城県つくば美術館主催:文化庁、筑波大学芸術系) 2016年 デンカ株式会社カレンダー作品提供/山形法人会会報8月号 表紙作品提供/個展(自由が丘もみの木画廊企画展) 2017年 個展(ギャラリー檜/東北芸術工科大学アートウォーク)		
授業内容 および 到達目標	銅版画の基本的な技法を修得したのち、応用技法まで学びます。 手描きやデジタルでは表現出来ない「版画ならではの表現」に触れ、作品を制作します。 最終的な到達目標は、授業で習う技法や手順を理解し、自分でプランを立てて制作を進められるようになる事です。 また、薬品や道具の名称も正しく覚えましょう。		
授業内容詳細・進行			
	1週 授業説明/技法説明/デモンストレーション 2週 基本的技法の体験 3週 課題①テーマ制作 4週 " 5週 " 課題①作品完成 6週 美術館見学(展示会の状況により日程が変更になる場合があります) 7週 応用技法の体験/多色刷り、重ね刷りデモンストレーション 8週 課題②自由制作 9週 " 10週 " 11週 " 12週 " 課題②作品完成、講評		
初回持参物	筆記用具/エスキースブック/エプロンなど汚れても良い服装		
準備学習	自分の好きな銅版画作家、または銅版画作品を挙げられるようにしましょう。		
成績評価方法 および 注意事項	出席、版表現への積極的なアプローチや自主性を評価します。毎回新たな技法を学ぶので、遅刻欠席の無いようにして下さい。授業内容は初心者向けです。経験者の場合、課題は各自で設定します。詳細は授業にて。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	クロッキー土曜クラスA	授業分野	
担当教員	岩瀬恵太		
専門 実務経験等	専門:マンガ家 2014年～2018年 アートマスターズスクール 絵画デッサン講師 2013年 「月刊IKKI」新人賞		
授業内容 および 到達目標	いろいろなモデルを描くうえで、個人差のあるプロポーション、様々なポーズの重心を正確に捉えることを目標とします。そのうえで人体の持つ構造、ボリューム感、運動感を楽しみながら描いていきます。		
授業内容詳細・進行			
	<p>1週 描いてみよう！（男のかたち・女のかたち）</p> <p>2週 大きな形をつかまえよう</p> <p>3週 プロポーションを意識してみよう</p> <p>4週 立ちポーズのなかにある「重心」について</p> <p>5週 ムーブマン（動き）について。傾けましょうか？ひねりましょうか？</p> <p>6週 40分ポーズで細部までじっくり観察</p> <p>7週 影の形とその濃さ</p> <p>8週 筋肉や関節を観察（ヒトは動く）</p> <p>9週 2人もしくは3人のモデル（コスチューム）を描いてみる</p> <p>10週 和服の人を描いてみる</p> <p>11週 黒い紙に白いラインで装飾的表現に挑戦</p> <p>12週 自分の選択した画材で描いてみる</p> <p>初めての人は、試してみてください。</p> <p>モデルから離れて歩く、鉛筆を美しく削る、柔らかいグリップで描く、姿勢を良くして描く、資料を良く読んで人体の情報を集める、そして練り消しゴムは小さめに。</p> <p>*この授業は一般（アサビ生以外の方）にも開放されている授業です。</p>		
初回持参物	土曜クロッキーに限り、紙は教室で購入できます。 鉛筆／クリップ／カルトン／カッター／練り消しゴム		
準備学習	毎回資料（プロポーション、骨や筋肉、人体に関して）を配布するので十分に目を通して下さい。		
成績評価方法 および 注意事項	毎回1枚自信作を提出。採点、アドバイスを記入して翌週返却します。 授業態度と出席率、作品点で総合評価します。 成績評価（100点評価）：100～90点：秀／89～80点：優／79～70点：良／69～60点：可／59点以下：不可		

学術造形科目

科目名	ソーシャル・プラクティスA	授業分野	
担当教員	各教員		
専門 実務経験等	専門:各教員の担当授業を参照		
授業内容 および 到達目標	知識や技能は学んで覚えただけでは不十分です。現実の場面で「使う」ことではじめて社会的な意味や社会貢献の意義が生まれます。こうした趣旨に即して、職業実践学習を仕事の現場で演習し、社会実践(ソーシャル・プラクティス)できる力を身につけることが目的です。		
授業内容詳細・進行			
	<p>対象になるソーシャル・プラクティス</p> <p>(1)ATCL関連の授業外での産学協同への参加</p> <p>(2)学園祭や卒業制作展でのマネジメントやプロデュース活動などの、アサビの行事での社会実践</p> <p>(3)その他、インターンシップ以外での仕事の社会実践</p> <p>ソーシャル・プラクティス単位取得申請の 2つのタイプ</p> <p>(1)学生または教員が事前申請書に記入して提出</p> <p>(2)学生または教員が事後報告書を提出</p> <p>単位認定の決定</p> <p>(1)社会実践事前申請書が提出され次第、受理した教員が教育会議に報告して、ソーシャル・プラクティス開始</p> <p>(2)社会実践事後報告書を受理した教員が、教育会議に提出、検討してソーシャル・プラクティス 2単位の可否</p> <p>単位認定の条件と単位数</p> <p>(1)職業実践学習や産学協同学習の趣旨にふさわしいソーシャル・プラクティスになっている</p> <p>(2)単位数:学習の質量が36時間相当=2単位、18時間相当=1単位</p>		
初回持参物	特になし		
準備学習	特になし		
成績評価方法 および 注意事項	<p>通常の学術造形科目登録時の登録受付はありません。</p> <p>前期の終わりに単位認定の会議を開催します。</p> <p>成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可</p>		

学術造形科目

科目名	早回しデッサンとクロッキー	授業分野	
担当教員	甲斐光省		
専門 実務経験等	専門:画家 「絵画研究会・朝の会」会員 まんが計画展 1986～1988壁画工房所属 「デッサン新百科」執筆 2005年～2017年 アートマスターズスクール 絵画デッサン講師		
授業内容 および 到達目標	即効性のあるデッサンとクロッキーの描き方をレクチャー。 3日間で「形」の見方、考え方、平面上での再現の方法を習得します。		
授業内容詳細・進行			
	<p>[1日目]</p> 1・2限 石膏像をデッサン。石膏像の特徴とパターン 3・4限 人物デッサン。全体と細部の把握力 <p>[2日目]</p> 1・2限 静物デッサン。形と形の組み合わせ方、画面の形と物の形 3・4限 ヌードデッサン。人体という形のプロトタイプを考える。 <p>[3日目]</p> 1・2限 こだわりの静物を描く 3・4限 早回し人物クロッキー		
初回持参物	土曜クロッキーに限り、紙は教室で購入できます。 鉛筆/カッター/練り消しゴム/カルトン/クリップ 2個/アサビスのクロッキー用		
準備学習	人体について、自分が興味のあるいろいろな情報を集めておくこと。体調管理をしっかりしておくこと。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率重視。(3日間出席が単位取得条件)モデルから離れて歩く、鉛筆を美しく削る、柔らかいグリップで描く、姿勢を良くして描く、そして練り消しゴムは小さめに。終了後は自信作を1枚提出。作品は採点して返却。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀/89～80点:優/79～70点:良/69～60点:可/59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	はじめてのキャリアデザイン	授業分野	
担当教員	川俣将寿		
専門 実務経験等	専門:就職関連 1992年～ 総合商社 丸紅株式会社の関連会社に入社 幅広い業界での仕事に携わる 2003年～ 阿佐ヶ谷美術専門学校 就職担当		
授業内容 および 到達目標	どのような仕事や職業が自分に向いているかを考え、そこから自分らしい働き方を見つけ、夢の実現に向かっての将来設計をおこないます。就職活動の裏話や人事担当者の本音も交え、様々な視点から基礎的なことを学びます。		
授業内容詳細・進行			
	1週 オリエンテーション／就職活動に必要なこと／就職活動スケジュール 2週 仕事・職種紹介(アサビ卒業生の進路先から)／新しい採用のかたち『インターンシップ』について 3週 卒業後の収入と支出／ポートフォリオ基礎講座 4週 卒業生講演会または企業説明会 5週 3年生による内定報告会 6週 まとめ		
初回持参物	筆記用具とノート		
準備学習	卒業後の希望進路先を考えてきて下さい。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率と提出物、及び授業態度にて評価 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	デザイン史B	授業分野	
担当教員	石川昌		
専門 実務経験等	専門:グラフィックデザイナー 2003年～2008年 Total Tool srl.パートナー/ピクトグラム・ロゴマークデザイン、C.I.設計等 2009年～2014年 Jump Start Inc.パートナー/冊子・WEB・ロゴマークデザイン等ブランド構築 2009年～ design studio mi e ru 主宰/C.I.、エディトリアル、WEB、空間サイン計画等ブランド構築 2015年～ 西武信用金庫 専門家派遣 登録コンサルタント/パッケージ、店舗ファサード、名刺・パンフレット等、 デザインによる経営課題解決		
授業内容 および 到達目標	広範囲に渡るデザインの歴史から、基本となる様式を知る。実例を通してデザイナーのあり方を考察。 日常生活の様々な場面に意識を向ける習慣の獲得。 その全てがデザインの糧になるという理解の上、観察力と行動力の強化をねらう。		
授業内容詳細・進行			
	1週 「今あなたはどこにいる？」(オリエンテーション) 2週 「デザインの輪廻天性」(リユース・リメイク・リサイクル) 3週 「それゴミじゃありません。」(ブリコラージュ) 4週 「友と共に超越する」(デザイナー集団) 5週 「デザイン刷る」(日本のグラフィックデザイン史) 6週 「何について悩むのか？」(NHK「仕事の流儀」から) 7週 「見えないサービス」(ブランディング) 8週 「一番饒舌な記号」(ピクトグラム) 9週 「問えよ！ 答えよ！」(表現とデザイン) 10週 「時代の棲家」(建築とデザイン) 11週 「絶望を希望に」(ソーシャルデザイン) 12週 「これまでとこれから」(振り返りとディスカッション)		
初回持参物	筆記用具/石川マサル・フレア共著「絵ときデザイン史」※ ※授業で使用する教科書(初回で購入希望者を募り、2週目までに購買部にて販売予定)		
準備学習	自分なりのアイデア創出方法(アイデアを出す為の工夫や参考にするもの)を述べられるようにしておこう。		
成績評価方法 および 注意事項	出席含む授業態度、課題提出、積極的なレポート 成績評価(100点評価): 100～90点:秀/89～80点:優/79～70点:良/69～60点:可/59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	美術作品を楽しむB	授業分野	
担当教員	江本創		
専門 実務経験等	専門:美術家 2006年～2017年 文化服装学園アパレルデザイン科にて西洋美術史講義担当。 2000年より個展を多数開催。 「幻獣標本博物記」「幻獣標本採集誌」「幻獣標本箱」「幻獣大発見」執筆。		
授業内容 および 到達目標	美術史のような通史を縦断的に観るのではなく、それぞれ個々のテーマを画像資料ほか、映像資料を用いて掘り下げる。様々な作品を観る事により、多様な表現を理解する。		
授業内容詳細・進行			
	1週 ジャポニスムとヨーロッパ美術 2週 ルネサンスの巨匠、ダ・ヴィンチを中心に 3週 マベットアニメーション、ブラザーズクエイの映像作品 4週 彫刻の世界 5週 伊藤若冲の世界 6週 舞踏～土方巽と大野雄二、山海塾の身体表現 7週 人間の内面の表現～ムンク他 8週 抽象美術について 9週 20世紀の美術～様々な表現 10週 アールブリュット&アウトサイダーアート 11週 幻想表現者、現代の作家 12週 世界観の作り方、江本創の場合		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	特になし		
成績評価方法 および 注意事項	出席回数、テストあるいはレポート 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	キャリアデザイン 応用編	授業分野	
担当教員	小坂恭子		
専門 実務経験等	専門: キャリアカウンセラー/グラフィックデザイナー 2012年、厚生労働省認定キャリア・コンサルタント能力評価試験合格 CDA キャリアインストラクター/キャリアカウンセラー 資格取得 ~2015年 東洋美術学校 キャリア支援センター勤務		
授業内容 および 到達目標	就職活動のスキルを身につける。 面接対策のためのコミュニケーショントレーニングを積みみます。 また、ポートフォリオの強化、自己 PRと履歴書の制作や実践的な模擬面接をし、筆記試験対策も行います。		
授業内容詳細・進行			
	1週 必要書類/添え状、封筒、履歴書の復習 2週 ポートフォリオ 1 3週 筆記試験/面接の三大質問 4週 電話の掛け方/メール 5週 面接マナー(第一印象について/個人、集団) 6週 面接マナー、就活をしていく上で困ること 7週 就活をしていく上で困ること 2 見やすいエントリーシート 8週 ポートフォリオ 2/自己紹介書 9週 集団模擬面接 10週 集団面接/個人面接復習/面接の質問 11週 求人票の読み方(給与手取りシミュレーション・生活とお金の事) 12週 内定したら/内定辞退について/ポートフォリオ 3		
初回持参物	前期のキャリアデザインで添削返却された履歴書、添え状、封筒。筆記用具		
準備学習	希望する業種、職種の確定。受けたい会社の企業研究。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率と提出物、及び授業態度にて評価。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	映像論B	授業分野	
担当教員	西村智弘		
専門 実務経験等	専門:美術評論/映像評論 映像評論家、美術評論家。 著書に『日本のアニメーションはいかにして成立したのか』(森話社 2018)、 『日本芸術写真史——浮世絵からデジカメまで』(美学出版 2008)、共編著に『アメリカン・アヴァンガルド・ムーヴィ』(森話社 2016)など。東京造形大学、東京工芸大学非常勤講師。日本映像学会、美術評論家連盟会員。		
授業内容 および 到達目標	今日の多様化する映像表現に対応した知識や理解力を養う。近年の映像表現によく使われるスタイルや技術を取り上げ、多様なジャンルの映像作品(劇映画、アニメーション、ミュージックビデオ、テレビコマーシャルなど)からその表現のあり方を具体的に検証する。		
授業内容詳細・進行			
	1週 映像と合成①:合成技術の歴史 2週 映像と合成②:今日の合成技術 3週 映像と合成③:ロトスコープとアニメーション合成 4週 ワンショットの映像①:長回し撮影に対するこだわり 5週 ワンショットの映像②:ワンショットによるさまざまな表現 6週 POV(主観映像)①:POVの意味と役割 7週 POV(主観映像)②:POVの応用 8週 カメラ技法と表現①:タイムラプスとティルトシフト 9週 カメラ技法と表現②:高速度撮影と逆回転 10週 ピクシレーションによる表現 11週 音楽と映像のシンクロ①:アニメーション編 12週 音楽と映像のシンクロ②:実写編		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	成績は出席・授業態度などの平常点、およびレポートによって総合的に決定する。 成績評価(100点評価):100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	アーティストのための英語B	授業分野	
担当教員	金子修		
専門 実務経験等	専門:油彩画 1985年～現在 ECC勤務 英語講師 1985年～現在 美術関連通訳・翻訳業務		
授業内容 および 到達目標	授業目的と到達目標:アートやデザインの世界でもすでに英語は共通語として必須です。 この講座では授業は主に英語で行い、美術関連用語や表現を学び、会話練習をします。また、好きな作家や自分の作品についての英語プレゼンを行います。アートに関して英語の発信力をつけることが目標です。		
授業内容詳細・進行			
	1週 オリエンテーション／クラスルームイングリッシュの練習／各自、英語で自己紹介 2週 アート&デザイン用語と会話練習 1:形態と位置関係 3週 アート&デザイン用語と会話練習 2:アートのジャンル 4週 アート&デザイン用語と会話練習 3:画材・道具 5週 アート&デザイン用語と会話練習 4:色・トーン・質感 6週 アート&デザイン用語と会話練習 5:さまざまなアート様式 7週 英語プレゼン1「自分の好きな作家の紹介」発表 8週 アート&デザイン用語 6と会話練習:アーティスト活動 9週 アート&デザイン用語 7と会話練習:作品の描写と批評 10週 英語プレゼン2(自分の作品の紹介)準備と練習 11週 外国人講師による特別授業:英語プレゼン 2「自分の作品の紹介」発表 12週 修了試験(リスニング・筆記・口頭面談)		
初回持参物	ノート／筆記用具		
準備学習	中学3年までの学校の英語教科書を口に出して読み返し、基本語や文法を思い出しておくこと。		
成績評価方法 および 注意事項	出席・宿題提出状況(講座期間中、3文の英文日記を毎日書いてくる宿題、またプレゼン原稿を書いてくる宿題が出されます)・プレゼン内容・修了試験により評価。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	美術解剖学B	授業分野	
担当教員	軽込孝信		
専門 実務経験等	専門:洋画家 日本美術解剖学会会員 「絵画研究会・朝の会」会員		
授業内容 および 到達目標	約1時間の講義と約30分の映像鑑賞となります。授業の理解度を自覚してもらうために期末に簡単な作図課題とテストを行い、最終日に行う解答と解説でわからなかった部分を補完して頂きます。		
授業内容詳細・進行			
	1週 授業内容の説明／アンケート 1 2週 美術解剖学概論 3週 頭蓋骨 4週 脊柱1(構成／重心について) 5週 脊柱2(各部について) 6週 胸部 7週 上肢の骨 8週 下肢帯(骨盤) 9週 下肢の骨 10週 骨学のまとめ(人体比例と作例) 11週 期末試験(骨学)／アンケート 2 12週 解答／総論		
初回持参物	ノート／筆記用具		
準備学習	より理解度を深めたい方は人体デッサンやクロッキー講座を並行して受講することをお勧めします。		
成績評価方法 および 注意事項	最低出席率70%、課題提出、期末試験の結果を併せて評価します。 毎回必ずノートを取り、配布物は紛失しないようにしてください。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	超特急 かたちと美術史	授業分野	
担当教員①	甲斐光省		
専門 実務経験等	専門:画家 「絵画研究会・朝の会」会員 まんが計画展 1986～1988壁画工房所属 「デッサン新百科」執筆 2004年～2017年 アートマスターズスクール 絵画デッサン講師		
担当教員②	江本創		
専門 実務経験等	専門:美術家 2006年～2017年 文化服装学園アパレルデザイン科にて西洋美術史講義担当。 2000年より個展を多数開催。 「幻獣標本博物記」「幻獣標本採集誌」「幻獣標本箱」「幻獣大発見」執筆		
授業内容 および 到達目標	美術の知識をダイジェストで学びます。 人体や静物をモチーフにデッサンのコツを効率的に習得します。		
授業内容詳細・進行			
	※3日間の集中授業です。内容は後期終了間際に告知します。		
初回持参物	画用紙は講座で提供。カルトン、クリップ、鉛筆、カッター、練り消しゴム、角棒は各自用意すること。 美術史はノートと鉛筆。		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率重視。レポートと作品評価、授業態度で総合的に判断する。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀/89～80点:優/79～70点:良/69～60点:可/59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	モーショングラフィックスB	授業分野	
担当教員①	小暮真起		
専門 実務経験等	専門：2Dデジタルアニメーション 2010年 フリーのアニメーターとして活動開始。NHK子供向け教育番組、MV等アニメーション制作に携わる。 2011年 インター・カレッジ・アニメーション・フェスティバル2011にて上映 2011年～2013年 映像工房兼デジタル工房助手勤務 2013年～2018年 キャラクターデザイン科助手勤務		
担当教員②	小竹華奈		
専門 実務経験等	専門：映像		
授業内容 および 到達目標	後期では前期で学んだ基礎知識をもとに学びます。 さらにエクспレッションや3Dレイヤー、セルフプロモーションのためのロゴ制作に取り組みます。 (前期履修者のみ履修可能)		
授業内容詳細・進行			
〈後期〉	1週 AE基礎①／エフェクト 2週 AE基礎②／写真を動画風にする 3週 AE基礎③／3Dレイヤー1 4週 AE基礎④／3Dレイヤー2 5週 AE基礎⑤／エクспレッションをつかってみる 1 6週 AE基礎⑥／エクспレッションをつかってみる 2 7週 AE応用①／色々な企業ロゴ 8週 AE応用②／配色、イメージカラーについて 9週 AE応用③／モーシヨンの動き 10週 AE応用④／レイアウトについて 11週 AE応用⑤／モーシヨンの動き 12週 AE応用⑥／講評		
初回持参物	筆記用具、自分の MacBook		
準備学習	クラブルームを使用して課題を配布・提出するので、 各自、自分のメールアドレスとパスワードをわかるようにしてください。		
成績評価方法 および 注意事項	オペレーションを中心とした授業となります。 スムーズな進行のためにも遅刻・欠席はしないこと。授業内容は変更する場合があります。 成績評価(100点評価)：100～90点：秀／89～80点：優／79～70点：良／69～60点：可／59点以下：不可		

学術造形科目

科目名	絵本工房B	授業分野	
担当教員	ベップヒロミ		
専門 実務経験等	専門:ブックアーティスト 【出版絵本】...「ぼくはここにいる」「ききゅうはうたう」至光社及び Wittig社(ドイツ) 「とびたつひ」及び「だれもないおうち」至光社 BIB世界絵本原画展(スロバキア) 「シイの木はよみがえった」海鳥社、「ゼーんぶわすれた」さんこう社「マリンブルーの涙」アノムツリー、他 【絵本製作ワークショップ・講座】ブラザノース(さいたま市)・教育科学館(板橋)・武蔵野市民センター・ 仙川劇場・教育センター(台東区)・朝倉市中央図書館・ Norwich School of Art and Design(イギリス)など		
授業内容 および 到達目標	「絵本」「アーティストブック」をさまざまな視点から学び、絵本やアーティストブックを制作します。 また、絵本・紙芝居・電子本について発表・出版を視野にいれた講義・質疑応答を行います。 達成目標は、「自分の本」を完成させること。本づくり(創作・製本)を習得することです。		
授業内容詳細・進行			
	1週 様々な絵本・製本バリエーション／いろいろな本について学ぶ 2週 「本」で何が表現できるか／基本的な製本演習 3週 「本」の色・形・仕組みを考える／基本的な製本演習 4週 「本」の内容・素材・大きさを考える／アーティストブックとは 5週 「本」の表現と製本／アーティストブック製本演習 6週 自分の絵本・アーティストブック構想／発想をどう表現するか 7週 自分の絵本・アーティストブック設計／制作する行程を計画する 8週 自分の絵本・アーティストブック制作 9週 自分の絵本・アーティストブック制作 10週 アーティストブック製本 11週 アーティストブック製本 12週 合評 【準備学習について】 1～2週 様々なアーティストブックをリサーチする 3～5週 アーティストブックのテーマを探す 6～7週 構想の推敲 8～11週 制作材料の準備 12週 自作のプレゼンテーション準備		
初回持参物	筆記用具・カッターナイフ・定規		
準備学習	上記 各週ごとの準備学習を参照のこと		
成績評価方法 および 注意事項	制作した絵本の物語(仕組み)・絵・写真・図像・装幀・製本の完成度で総合的に評価します。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	デッサン火曜クラスB	授業分野	
担当教員	岩瀬恵太		
専門 実務経験等	専門:マンガ家 2014年～2018年 アートマスターズスクール 絵画デッサン講師 2013年 「月刊IKKI」新人賞		
授業内容 および 到達目標	静物、人物、石膏像、骨格標本などを描きながらクリエイターとして必要な「目の感覚」と「手の感覚」を養います。 「かたち」や「奥行き」、「物の質感」などを再現できるようになることを到達目標とします。		
授業内容詳細・進行			
	1週 ガイダンスとポーズ人形 2週 硬いモチーフ、柔らかいモチーフの表現 3週 筋肉標本石膏像デッサン 4週 様々な質感の表現 5週 奥行きの把握と明暗表現 6週 出っ張った形、へこんだ形 7週 人物デッサン 8週 ヌードデッサン 9週 石膏デッサン(小像や頭像、胸像や大型像) 10週 魚のデッサン、自画像のデッサン 11週 静物デッサン(瓶、果物、楽器、剥製など) 12週 骨格標本デッサン		
初回持参物	画用紙はその日の内容によってお勧めのサイズをお知らせします。5時までにはアサヒで購入してください。 その他デッサン用具(カルトン/鉛筆/カッター/練り消しゴム/クリップ/角棒/コンパス/定規等)が必要です。		
準備学習	目と手の感覚を養う練習として、巨匠(レオナルド・ダ・ヴィンチなど)のデッサンを「模写」することをお勧めします。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率と課題作品を大切に。継続は力なり。習慣こそがあなたの才能を磨きます。 人物デッサンの時は途中入室ができないことがあります。		
	成績評価(100点評価): 100～90点:秀/89～80点:優/79～70点:良/69～60点:可/59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	マンガ企画B	授業分野	
担当教員	えんぴつ倶楽部		
専門 実務経験等	専門:マンガディレクター 漫画のマニュアル本を多数執筆。		
授業内容 および 到達目標	キャラクターを創造し世界観をつくりだし、各自の創作分野、手法を使ってオリジナルの世界観に挑戦する。 授業では、講師が執筆した書籍「キャラクターマトリックス、四則演算でつくるキャラクター」に基づく。		
授業内容詳細・進行			
	1週 企画とは、キャラクターデザインとは 2週 キャラクターの基本「対比」の手法 3週 主人公の創り方(映像使用)や三人称やパーティーのキャラデザ手法とは。 4週 悪人や悪役の作り方 5週 オリジナルの企画と制作手法の決定。 6週 物語のフロアチャート制作 7週 制作 8週 制作 9週 制作 10週 制作 11週 制作 12週 作品プレゼンテーション		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	出席、提出作品で評価。 プリント、画材等を使用します <hr/> 成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	クロッキー(木曜1/2限クラス)B	授業分野	
担当教員	岩瀬恵太		
専門 実務経験等	専門:マンガ家 2014年~2018年 アートマスターズスクール 絵画デッサン講師 2013年 「月刊IKKI」新人賞		
授業内容 および 到達目標	「人体の構造」を紙の上にどのように組み立てていくか、モデルを前にして制作することによって、造形表現の土台となる力を身につけます。プロポーションや重心を正確に捉え、実在感のある人物を描くことを目標とします。		
授業内容詳細・進行			
	<p>1週目はオリエンテーションとコスチュームモデルを使ってクロッキーのポイントを説明します。</p> <p>2週目以降はいろいろなモデルがきます。</p> <p>人体のプロポーションや奥行き感(パースペクティブ)まで考えて描く 20分ポーズがメインですが、10分ポーズや2分ポーズなどの短い時間で、人体の動き(ムーブマン)を捕まえる目的のものもあります。</p> <p>遠近法を意識して描きたい人は、モデルさんに近い位置で、プロポーション(部分と部分、部分と全体の長さの関係)を大事にしたい人はモデルさんから離れた位置にイーゼルを立てることをお勧めします。</p> <p>前の方で描く人は低いイーゼル、椅子を使ってください。</p> <p>初めての人は、試してみてください。</p> <p>モデルから離れて歩く、鉛筆を美しく削る、柔らかいグリップで描く、姿勢を良くして描く、資料を良く読んで人体の情報を集める、そして練り消しゴムは小さめに。</p>		
初回持参物	鉛筆(短い方が描きやすい)/カッター/練り消しゴム/カルトン/クリップ 2個/アサビスのクロッキー用紙		
準備学習	毎回配布する資料(プロポーション、骨や筋肉など、人体に関して)に十分に目を通してください。		
成績評価方法 および 注意事項	毎回1枚自作を提出。採点、アドバイスを記入して翌週返却します。 授業態度と出席率、作品点で総合評価します。		
	成績評価(100点評価): 100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	シルクスクリーン・ワークショップS	授業分野	
担当教員	馬場恵		
専門 実務経験等	専門:美術家 2018年 アーツ前橋 " Art Meets 05"にて作品発表。 2017年 三省堂書店 Naturalis Historialにてオリジナルブランドの展示会開催。 2015年+2013年 中之条ビエンナーレ参加 など。		
授業内容 および 到達目標	版を使って素材にインクを刷る。 物理的なプロセスを経て行われるシルクスクリーンの制作から、こだわりのあるイメージ作り、モノ作りを目指します。		
授業内容詳細・進行			
1週	課題説明とプランニング 課題1:オリジナルポートフォリオのファイル制作・制作出来るファイルのバリエーション説明		
2週	個々のポートフォリオのファイルデザイン決定		
3週	ファイルプリント		
4週	ファイルプリント・成形・完成		
5~11週	課題2:2つの以下の課題から自分の挑戦してみたい内容を選択して制作 ①平面媒体の持つ可能性を追求 色の発色、重なり表現効果を生かした多色刷りの作品制作や、版画集や絵本制作など (使用素材:主に紙/制作する媒体:絵本、版画集、ポスター等) ②様々な素材へのプリントの挑戦 オリジナルグッズ制作などでの世界観の表現を追求する (使用素材:布/紙/アクリル板/フィルム類/木製板等)		
12週	講評会		
初回持参物	エプロン/筆記用具/作品ポートフォリオ/本講座で制作したい作品の大まかなプラン。		
準備学習	販売されている本や様々なオリジナルグッズなど、日頃から素材と印刷の効果の組み合わせの面白さを観察してください。		
成績評価方法 および 注意事項	ほぼ自由制作が中心の講座なので、各自の制作の目標の設定、モチベーションの維持、作業工程のプランニングと実践と自覚を持って実行すること。工房利用のマナー、お互いの作業への配慮も身につけてほしい。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	デジタルファブ리케이션演習	授業分野	
担当教員	臼木菜穂		
専門 実務経験等	専門: 2DCAD/3DCAD 2016年 アーツカウンシル東京主催「FABBERS' ACTION PROJECT」に参加。 FabCafeTokyoにてプロジェクト成果発表。Maker Fair Tokyoにてプロジェクト展示。 2018年よりアサビ木工房管理者、3DCAD授業、デジタルファブ리케이션演習授業を担当。 株式会社VOST、Fusion 360セミナーインストラクター。 Autodesk主催 Fusion360モデリングコンテストの企画運営、審査員を務める。		
授業内容 および 到達目標	3Dプリンターなどのデジタル工作機器によるモノづくり「デジタルファブ리케이션」がクリエイターにとって身近になっていま す。この授業では基本的な 2D・3Dデータの作り方から、工作機械の特性や利用方法を学びます。自分のデザインしたものを カタチにすることを目的とします。		
授業内容詳細・進行			
	1週 ガイダンス・基礎演習① 簡単なデータ作成・加工 2週 2D演習① Illustratorデータ作成基礎・加工 3週 2D演習① Illustratorデータでレーザー加工実習 4週 2D演習② 〃 5週 2D演習・3D演習 6週 2D演習・3D演習 7週 3D基礎演習 レクチャー・基本動作確認 8週 3D演習① 3Dモデリング・3Dプリント 9週 3D演習② 〃 10週 3D演習③ 〃 11週 総合課題制作 12週 制作・プレゼンテーション * 状況次第で施設見学や体験実習がはいることもあります。		
初回持参物	MacBook/筆記用具		
準備学習	おもにAdobe Illustratorを使用します。 1年次で学んだことで十分ですが苦手な人は予習しておく和良好的です		
成績評価方法 および 注意事項	規定の出席率+制作過程・作品から総合的に評価します。 3D演習ではマウス持参推奨です(授業内でお知らせします) 成績評価(100点評価): 100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	油彩画(人物・静物)B	授業分野	
担当教員	金子修		
専門 実務経験等	専門:油彩画 1984~現在 洋画家 朝の会会員		
授業内容 および 到達目標	前期に引き続き、西洋の伝統的な考え方や方法に基づいて静物画・風景画・人物画を制作します。 後期は空気遠近法による空間表現や構図法についても学びます。絵の具の明度・彩度・色相を自由にコントロールでき、安定した構図と正確な空間やボリュームが表現できることが最終目標です。		
授業内容詳細・進行			
1~4週	【望みの明度・彩度・色相の色を自由に作れるようになる】 白・こげ茶・赤・黄・青の5色を使って、さまざまな明度・彩度・色相のものを組み合わせた静物を10号のキャンバスに4週間で描く。 初回、油彩画の歴史概要・画材の説明・キャンバス張りの実習後、制作開始。		
5~8週	【空気遠近法と構図法を理解する】 白・こげ茶・赤・黄・青の5色を使って、蚕糸の森公園内の風景を12号のキャンバスに4週間で描く。		
9~12週	【望みの明度・彩度・色相の色を自由に作れるようになる／影の色をコントロールできるようになる／透明・不透明な絵の具の使い方を理解する／画面構成を意識する】 白・こげ茶・赤・黄土色・黄・緑・青の7色を使って、12号のキャンバスに4週で着衣人物画を1枚制作。 これまでに学んだ知識・技法をすべて使い、油彩画本来の制作過程を踏んで作画する。		
初回持参物	筆記用具／木炭／油彩画道具一式: 絵の具 5色(ホワイト・バーントアンバー・レッド(高彩度)・イエロー(高彩度)・ウルトラマリンブルー)、パレット、油壺、絵筆(12本程度)、溶剤、パレットナイフ、筆洗／ぼろ布／石鹸		
準備学習	(1) 油彩画材について調べておくこと (2) 14世紀から20世紀前半までの西洋絵画の概略を理解し、各時代の有名な作家と作品を頭に入れておくこと。		
成績評価方法 および 注意事項	出席状況と作品で評価。講義と実習は同時に行う。特に油彩画の経験のある人は自分が今まで行ってきた描き方と異なる場合がありますが、油絵本来の基本的技法と考え方を理解してもらうため、本講座では講師の指示に従ってください。 成績評価(100点評価): 100~90点: 秀 / 89~80点: 優 / 79~70点: 良 / 69~60点: 可 / 59点以下: 不可		

学術造形科目

科目名	ユーザビリティデザインB	授業分野	
担当教員	日野高		
専門 実務経験等	専門:プロダクトデザイナー 1979年～ 株式会社EMデザインオフィス:プロダクトデザイン、グラフィックデザイン、等 1984年～ ゼロックス株式会社:プロダクトデザイン、グラフィックデザイン、ユーザビリティUXデザイン、等 2005年～ 有限会社サンフィールズデザイン:プロダクトデザイン、グラフィックデザイン、ユーザビリティ、UXデザイン、等		
授業内容 および 到達目標	私たちを取り巻く情報、商品、機器は日々新しくなっています。 しかし残念ながらそれらが誰にとっても分かりやすく、使いやすくなっているとは言えません。 「ユーザビリティデザイン」では、ユーザーにとって分かりやすい、使いやすい、とはどういう事かを考え、人の状況／環境等を 考えてデザインを行います。		
授業内容詳細・進行			
	<p>高齢者や体の不自由な人、そして健常者を含めて分かりやすい、使いやすいそして暮らしやすい環境を実現するために バリアフリー／ユニバーサルデザインを普及させることは、私たちデザイナーの責任として実現しなければなりません。 ユーザビリティデザインを理解して、広い視野でデザイン展開をはかれるよう演習を通じて考えます。</p> <p>(1)ユーザビリティデザイン演習 ユーザビリティデザインとは、ユニバーサルデザイン／バリアフリー／エイジレス等々とは 身近なユーザビリティデザインの採集</p> <p>(2)業務分解演習 作業の業務分解／分析演習。 ユーザビリティテスト、プロトコル分析演習</p> <p>(3)デザイン演習 ユーザビリティデザインを主軸としたデザイン演習 どの分野、どんなユーザーが対象でも役に立つ内容となります。</p>		
初回持参物	筆記用具／ノート		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、課題提出率。課題を完成させる事も大切ですが、対象となるユーザーが自分や健常者でなく、子供やお年寄り、 体に障害を持った人達が対象となります。ステップ毎の確認が必要のため、授業に出席することが重要になります。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	フィギュアデザインB	授業分野	
担当教員	白石佳子		
専門 実務経験等	専門:イラストレーション ・東武ワールドスクウェアウェルカムモニュメントデザイン ・JR東日本ポスター・NHK幼児番組・書籍装丁などに立体作品を制作		
授業内容 および 到達目標	キャラクターデザインの手法からイメージを具体化し、アイデアスケッチから平面デザイン(原寸三面図)を書き起こし、人体(造形物)のバランスを考えフィギュア造形制作の基礎を学ぶ。		
授業内容詳細・進行			
	1週 フィギュア制作の説明(フィギュアの種類・粘土・道具の説明) 2週 キャラクター設定(キャラ世界観・表情スケッチ・顔半立体) 3週 キャラクター制作造形(半立体着色・原寸大三面図・骨組み) 4週 キャラクター制作造形(骨組み・筋肉付け・頭部) 5週 キャラクター制作造形(肉つけ) 6週 キャラクター制作造形(肉つけ・削り・調整) 7週 キャラクター制作造形(肉つけ・削り・調整) 8週 キャラクター制作造形(肉つけ・削り・調整) 9週 キャラクター制作造形(肉つけ・削り・調整) 10週 キャラクター制作造形(調整・着色) 11週 キャラクター制作造形(調整・着色) 12週 キャラクター制作造形(最終調整・プレゼン・撮影・講評)		
初回持参物	筆記用具／スケッチブック／既成のフィギュアもしくは立体造形資料(印刷物可)		
準備学習	何を作りたいかを具体的にスケッチしておく。		
成績評価方法 および 注意事項	提出作品、前向きな授業態度で評価。出席率、遅刻、早退、問題ある授業態度は減点対象。制作のモチベーションを維持して最後まで完成させることを重視します。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	デッサン金曜クラスB	授業分野	
担当教員	金子修		
専門 実務経験等	専門:油彩画 1984年～ 現在 洋画家 「絵画研究会・朝の会」会員		
授業内容 および 到達目標	授業目的と到達目標:主に線を使って、モノ・人・空間を、目に見えるまま正確に画面上に描く練習をします。 この作業を通じて、すべての造形活動に必要となる、「見えた形」を「美しい形」にするための、理解力、知識、表現力を身につけることが目標です。		
授業内容詳細・進行			
1週～4週	【さまざまな物を描く】 各自、毎回下記の3種類の中から選び、3時間で描き上げて提出する。4週目に30分程度の全体講評を行う。 (1) 幾何形体などの単純な形態の組み合わせ (2) 工業製品(食器/工具/機械/楽器等)や有機物(花/果物/牛骨/野菜等) (3) 石膏像		
5週～8週	【4週にわたる長期制作】 初回に下記の4種類の課題から一つを選び、4週間で描き上げて最終日に提出する。 8週目に30分程度の全体講評を行う。 (1) 大型石膏像を通常の2倍の大きさの紙に描く (2) 線遠近法を正確に使って建築物を含む屋外空間を描く (3) 植物の連作(合計4枚) (4) 機械の連作(合計4枚)		
9～12週目	【人体の研究】 毎回3時間で描き上げて提出する。12週目に30分程度の全体講評を行う。 9週目:骨格標本または筋肉石膏像 10週目:女性ヌードデッサン 11週目:男性ヌードデッサン 12週目:互いの肖像画を描く		
初回持参物	デッサン用画材(鉛筆・練りゴム・カッター・クリップ・カルトン・角棒)		
準備学習	デッサン [新] 百科(阿佐ヶ谷美術社刊)を見ておくこと		
成績評価方法 および 注意事項	出席と課題の総合評価 成績評価(100点評価): 100～90点:秀/89～80点:優/79～70点:良/69～60点:可/59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	WebデザインB	授業分野	
担当教員	小高恭子		
専門 実務経験等	専門: WEBデザイナー 2006年～ 複数のweb会社でマークアップエンジニアとして業務に従事		
授業内容 および 到達目標	自身の作品を掲載するポートフォリオサイト完成を目的として、それに必要な技術と知識を習得します。		
授業内容詳細・進行			
	1週 ガイダンスとWebサイト(ホームページ)作成の段取り説明 2週 HTMLとCSSIについての初歩的な解説 3週 〃 4週 Photoshopを通じて学ぶ、Web上で最適な画像形式 & 書き出し方 5週 〃 6週 様々なWebデザインソフトに触れてみる 7週 〃 8週 Webデザインソフト Adobe Museを利用したHPづくり 9週 〃 10週 〃 11週 〃 12週 制作した課題の提出、講評		
初回持参物	MacBook／USBメモリ／筆記用具		
準備学習	授業はタイピング中心になります。 ブラインドタッチに不慣れな方は webサービスなどを利用し、あらかじめ練習をしておきましょう。		
成績評価方法 および 注意事項	出席重視(4回以上欠席は履修不可)・授業に取り組む姿勢・授業理解度 成績評価(100点評価): 100～90点: 秀 / 89～80点: 優 / 79～70点: 良 / 69～60点: 可 / 59点以下: 不可		

学術造形科目

科目名	シルクスクリーン版画S	授業分野	
担当教員	堀由樹子		
専門 実務経験等	専門: 絵画 / 版画 1994年「大阪トリエンナーレ 1994-版画」サントリー賞受賞 2010年「版画の色ーリトグラフ」文房堂ギャラリー 東京(グループ展参加) 2017年「クインテットⅢー五つ星の作家たち」損保ジャパン日本興亜美術館 東京(グループ展参加)		
授業内容 および 到達目標	シルクスクリーンの制作手順、仕組みを理解し、作りたいものを実現するには何を準備してどう制作すればよいかをイメージできるよう学習して欲しいと思います。		
授業内容詳細・進行			
	1週 版画+版種についての説明 / 課題説明 / 全作業工程体験 2週 第一課題制作内容チェック / 版下制作 3週 版下の確認 + 製版 + 印刷 4週 製版 + 印刷 + 解版 5週 第一課題の提出 + 講評 / 第二課題の説明 / 写真の画像処理の説明 / 作品プランニング 6週 制作作品の内容を決定 / 版下制作 7週 版下制作 / 写真版下制作 8週 版下の完成 + 確認 9週 各自の作業工程で制作 (製版 + 印刷 + 解版) 10週 各自の作業工程で制作 (製版 + 印刷 + 解版) 11週 各自の作業工程で制作 (製版 + 印刷 + 解版) 12週 作品完成 + 解版完了 + 講評		
初回持参物	エプロン等汚れてもよい服装・動きやすい靴・筆記用具・エスキースブック		
準備学習	シルクスクリーンだけでなく版画、絵画作品を見る習慣をつける。 ギャラリーや美術館で生の作品を見る機会をつくる。		
成績評価方法 および 注意事項	シルクスクリーン版画Fと同様。初回授業開始時に教室に不在の場合、履修登録不可となってしまいます。当日は列車遅延等の可能性も考え、なるべく早めに登校して下さい。受講対象者:シルクスクリーン未経験者、1年生中心対象 成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	アニメーション表現B	授業分野	
担当教員	森下裕介		
専門 実務経験等	専門:アニメーション作家 2009年よりフリーランスのアニメーション作家として活動中。 子供向けを中心に様々なアニメーション、映像を製作している。		
授業内容 および 到達目標	アニメーションの基礎的な動きを描いて動かすことで、動きのエモーションを習得することが目標です。 画材はアナログ、デジタル問いません。動きに着目して毎週の課題を製作してください。 アニメーション表現A(もしくはB)の受講者は更に進んだ動きにチャレンジしてもらいます。		
授業内容詳細・進行			
	1週 アニメーションの仕組み／振り子 2週 ボールのバウンド 3週 雨／雪 自然を描く 4週 メタモルフォーゼ 5週 ロパク 6週 歩き1 7週 歩き2(背景との合成) 8週 デジタル驚き盤 9週 作品制作 10週 〃 11週 〃 12週 作品講評		
初回持参物	MacBook(AfterEffects、Photoshop、スキャンドライバを事前にインストールしておくこと。) 筆記用具／各自制作に使用するための画材		
準備学習	Photoshopやクリップスタジオなど描画ソフトの基本操作の習得。		
成績評価方法 および 注意事項	毎週の課題提出と出席の総合評価 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	日常雑貨着彩イラストレーションB	授業分野	
担当教員	岩瀬恵太		
専門 実務経験等	専門:マンガ家 2014年～2018年 アートマスターズスクール 絵画デッサン講師 2013年 「月刊IKKI」新人賞		
授業内容 および 到達目標	使われることを目的とした着彩イラストレーションを描けるようにトレーニングする授業です。 身の周りにある日常雑貨や静物を水彩絵の具や色鉛筆、パステル、マーカーなどを使って楽しみながら制作します。 その中で自分ならではの描き方を見つけることを目標とします。		
授業内容詳細・進行			
	1週 オリエンテーション 2週 自分の描きたい日常雑貨を持ち寄り制作 3週 〃 4週 野菜と果物 5週 お菓子のパッケージ 6週 ヘタウまイラスト 7週 新聞記事に使われる想定でマッチを描く 8週 パンをコーヒーで着彩 濃淡で描く 9週 靴 10週 花 11週 オリジナルグッズ、アイテムを設計、着彩 12週 〃		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	各課題に対してどの画材でどのように着彩するか、ある程度イメージを膨らませておいてください。		
成績評価方法 および 注意事項	出席と課題の総合評価 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	写真ワークショップB	授業分野	
担当教員	三上紗智子		
専門 実務経験等	専門:写真 私立学校学校案内等写真撮影 医療機関ホームページ用写真撮影等		
授業内容 および 到達目標	各自撮影してきた写真から自分が今どのように世界を見ているのかを知り自身の作品へ繋げていきます。 毎週の作業の成果を受講者同士で見あいディスカッションすることで客観的な見ると自身の頭の中にあることを言語化し伝える力を鍛え、写真をアウトプットし作品として(データではなく物として)形にすることが目標です。写真の楽しさを感じてほしいです。		
授業内容詳細・進行			
	1週 ガイダンスと自己紹介(各自の作品紹介) 2週 『ときめき』を撮る・1 進行状況チェック・ディスカッション 3週 『ときめき』を撮る・1 進行状況チェック・ディスカッション 4週 『ときめき』を撮る・1 進行状況チェック・ディスカッション 5週 『ときめき』を撮る・1 進行状況チェック・ディスカッション 6週 『ときめき』を撮る・1 講評会 7週 写真系展示観覧(観覧後必ずレポートを書き次週提出、展示開催状況により観覧にいく週が変わる場合があります) 8週 『ときめき』を撮る・2 /各自のテーマ・進行状況チェック・ディスカッション 9週 『ときめき』を撮る・2 /各自のテーマ・進行状況チェック・ディスカッション 10週 『ときめき』を撮る・2 /各自のテーマ・進行状況チェック・ディスカッション 11週 『ときめき』を撮る・2 /各自のテーマ・進行状況チェック・ディスカッション 12週 講評会 * 写真作家や写真集の紹介等を授業の状況を見ながら隔週程度で行う予定です。		
初回持参物	今までの写真作品、作品としてまとめていなくても気に入っている写真 (データでも大丈夫です。フォルダにまとめて見せられる形にしてください)		
準備学習	普段の生活の中で自分が気になった瞬間を写真に撮ることを心がけて、 撮影した写真データを見直し気に入ったデータをフォルダにまとめることをしておくといいです。		
成績評価方法 および 注意事項	機材は自由です。(状況により学校のカメラが貸し出せない場合があります)出席率、授業態度、作品の完成度を総合的に評価します。7週目に予定している展示観覧の交通費は自己負担となります。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	クロッキー(金曜5/6限クラス)B	授業分野	
担当教員	軽込孝信		
専門 実務経験等	専門:洋画家 日本美術解剖学会会員 「絵画研究会・朝の会」会員		
授業内容 および 到達目標	この講座での「クロッキー」とはいわゆる略画的な意味ではなく、短時間で正確に形を描く(=デッサンする)力を養うことを目標とします。毎回一つの作品を創る気持ちで取り組んで下さい。		
授業内容詳細・進行			
	<p>○人体は自然の造形の中でも特に変化に富んだ魅力的なモチーフです。 それらを正確に捉える為には単に見るという行為以外に様々な要素が必要になってきます。 予め人体の解剖学的な構造を知っておくのも短時間でデッサンをするクロッキーでは有効です。</p> <p>○学習の心得 基本的には20分のポーズを主体に10分、5分ポーズなどを状況に合わせて行います。 初めは全体と各部の関係を捉え易い立ちポーズを行います(この時モデルの頭身を把握しておく)。 部分的に描写せず、全体を画面の中にバランス良く描くように心掛けましょう。 光源が一定していない場合、見たままの陰影は必ずしも立体感を表現するのに適してはいません。 初めはなるべく陰影を付けず、線描を主体に形そのものを表現することを心掛けて下さい。 スポットなどで照明を一定方向に調節しているポーズの場合は陰影を付けて構いません。 鉛筆は硬めのものを半分の長さにして使用します。 これを掌で包むようにして持ち、肘を伸ばし、腕全体で形をとるようにします。 画面から常に距離を置いてみることで客観性を保ちます。</p>		
初回持参物	鉛筆(HB程度)・練り消しゴム・カッター・目玉クリップ・クロッキー用紙(B3大。購買で購入できます。クロッキーブックでも可。小さいものは不可。)		
準備学習	より理解度を深めたい方は美術解剖学の講座を並行して受講することをお勧めします。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率70%以上、遅刻・早退は減点。普段の授業制作、作品提出。描写力よりも構図(画面にどの様に配置するか)や重心、プロポーションの正確さを評価します。ポーズ中の入退室や私語は周囲の方に迷惑なだけでなくマナー違反なので厳禁。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	銅版画S	授業分野	
担当教員	佐藤賀奈子		
専門 実務経験等	専門:美術家 2014年 現在 日本版画協会所属 2015年 アワガミ国際ミニプリント展入選 FINE ART / UNIVERSITY SELECTION 2015-2016出品(茨城県つくば美術館主催:文化庁、筑波大学芸術系) 2016年 デンカ株式会社カレンダー作品提供/山形法人会会報8月号 表紙作品提供/個展(自由が丘もみの木画廊企画展) 2017年 個展(ギャラリー檜/東北芸術工科大学アートウォーク)		
授業内容 および 到達目標	銅版画の基本的な技法を修得したのち、応用技法まで学びます。 手描きやデジタルでは表現出来ない「版画ならではの表現」に触れ、作品を制作します。 最終的な到達目標は、授業で習う技法や手順を理解し、自分でプランを立てて制作を進められるようになる事です。 また、薬品や道具の名称も正しく覚えましょう。		
授業内容詳細・進行			
	1週 授業説明/技法説明/デモンストレーション 2週 基本的技法の体験 3週 課題①テーマ制作 4週 " 5週 " 課題①作品完成 6週 美術館見学(展示会の状況により日程が変更になる場合があります) 7週 応用技法の体験/多色刷り、重ね刷りデモンストレーション 8週 課題②自由制作 9週 " 10週 " 11週 " 12週 " 課題②作品完成、講評		
初回持参物	筆記用具・エスキースブック・エプロンなど汚れても良い服装		
準備学習	自分の好きな銅版画作家、または銅版画作品を挙げられるようにしましょう。		
成績評価方法 および 注意事項	出席、版表現への積極的なアプローチや自主性を評価します。毎回新たな技法を学ぶので、遅刻欠席の無いようにして下さい。授業内容は初心者向けです。経験者の場合、課題は各自で設定します。詳細は授業にて。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	クロッキー土曜クラスB	授業分野	
担当教員	岩瀬恵太		
専門 実務経験等	専門:マンガ家 2014年～2018年 アートマスターズスクール 絵画デッサン講師 2013年 「月刊IKKI」新人賞		
授業内容 および 到達目標	いろいろなモデルを描くうえで、個人差のあるプロポーション、様々なポーズの重心を正確に捉えることを目標とします。そのうえで人体の持つ構造、ボリューム感、運動感を楽しみながら描いていきます。		
授業内容詳細・進行			
	<p>1週 描いてみよう！（男のかたち・女のかたち）</p> <p>2週 大きな形をつかまえよう</p> <p>3週 プロポーションを意識してみよう</p> <p>4週 立ちポーズのなかにある「重心」について</p> <p>5週 ムーブマン（動き）について。傾けましょうか？ひねりましょうか？</p> <p>6週 40分ポーズで細部までじっくり観察</p> <p>7週 影の形とその濃さ</p> <p>8週 筋肉や関節を観察（ヒトは動く）</p> <p>9週 2人もしくは3人のモデル（コスチューム）を描いてみる</p> <p>10週 和服の人を描いてみる</p> <p>11週 黒い紙に白いラインで装飾的表現に挑戦</p> <p>12週 自分の選択した画材で描いてみる</p> <p>初めての人は、試してみてください。</p> <p>モデルから離れて歩く、鉛筆を美しく削る、柔らかいグリップで描く、姿勢を良くして描く、資料を良く読んで人体の情報を集める、そして練り消しゴムは小さめに。</p> <p>*この授業は一般（アサビ生以外の方）にも開放されている授業です。</p>		
初回持参物	土曜クロッキーに限り、紙は教室で購入できます。 鉛筆／クリップ／カルトン／カッター／練り消しゴム		
準備学習	毎回資料（プロポーション、骨や筋肉、人体に関して）を配布するので十分に目を通して下さい。		
成績評価方法 および 注意事項	毎回1枚自信作を提出。採点、アドバイスを記入して翌週返却します。 授業態度と出席率、作品点で総合評価します。 成績評価（100点評価）：100～90点：秀／89～80点：優／79～70点：良／69～60点：可／59点以下：不可		

学術造形科目

科目名	3DキャラクターアニメーションB	授業分野	
担当教員	菅友彦		
専門 実務経験等	専門:CGディレクター／3DCGアニメーター 劇場アニメ「ねらわれた学園」 TVアニメ「灰と幻想のグリムガル」 CGライブ「美男高校地球防衛部 LOVE！CG LIVE！」等 2000年～2018年(株)スタジオコメット勤務 2019年～(株)アニミックス勤務		
授業内容 および 到達目標	3DCGキャラクターアニメーションの基本修得 3dsMaxの基本操作、簡易的なキャラクターモデリングとセットアップ(リギング)キャラクターモーションの基本の修得を目的とします。		
授業内容詳細・進行			
	1週 3dsMaxの基本操作①／簡単なアニメーション制作・レンダリング 2週 3dsMaxの基本操作②／簡単なモデリング・レンダリング復習 3週 3dsMaxのキャラクターモーション①／人のアニメーション基礎 4週 3dsMaxのキャラクターモーション②／人のアニメーション応用 5週 3dsMaxのキャラクターモーション③／動物のアニメーション 6週 3dsMaxのキャラクターモデリング①／簡単なキャラクターのモデリング① 7週 3dsMaxのキャラクターモデリング②／簡単なキャラクターのモデリング② 8週 3dsMaxのキャラクターモデリング③／簡単なキャラクターのセットアップ① 9週 3dsMaxのキャラクターモデリング④／簡単なキャラクターのセットアップ② 10週 キャラクターアニメーション自由課題① 11週 キャラクターアニメーション自由課題② 12週 キャラクターアニメーション自由課題③		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	Windowsの基礎の操作(マウス、キーボード入力、ファイル操作等)		
成績評価方法 および 注意事項	提出用に自由課題(数秒のショートムービー)を制作してもらいます。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	インターンシップ	授業分野	
担当教員	川俣将寿／科長・各コース長		
専門 実務経験等	専門：就職関連 1992年～ 総合商社 丸紅株式会社の関連会社に入社 幅広い業界での仕事に携わる 2003年～ 阿佐ヶ谷美術専門学校 就職担当		
授業内容 および 到達目標	自らが学んでいる分野(デザイン・美術・映像等)の企業で実際に仕事を体験し、その業界に必要な技術や知識を学ぶ。 この就業体験から自分自身の適性を見極め、就職の早期内定に繋げる。		
授業内容詳細・進行			
2年生以上 通年	<p>インターンシップとは就業体験であり、実際の職場での仕事を通じて実践的に技術や知識を学ぶことである。</p> <p>○インターンシップ参加企業 選択の注意点 「学校で紹介した企業」「自分で探した企業」のいずれでも良い。 授業に支障のする曜日や時間帯は避け、必ずインターンシップ参加前にキャリアプロデュースセンターに相談及び申請をすること。 また、インターンシップをする企業は、デザインや美術、映像等の関連分野に限る(左記分野のアルバイトも可)</p> <p>○実習期間と時間数 夏期休暇中も含めて、前期・後期のどちらでも良いが、単位として認定するのは 2単位まで。 このため、2単位分の授業数(36時間以上)の実習参加が単位認定の条件となります。</p> <p>○申請方法 インターンシップに参加をする場合は、必ず事前にキャリアプロデュースセンターにて、「参加申請書」を記入し、インターンシップ保険料(500円)をご負担下さい。 事後申請は基本的に認められませんのでご注意下さい。</p> <p>○結果報告 実習修了後、速やかに「修了証明書」と「レポート(実習から学んだこと)」を提出。 尚、レポートは800字以内でパソコンで作成すること。</p> <p>※インターンシップの紹介や申請受付は、キャリアプロデュースセンターで行います。</p>		
初回持参物	特になし		
準備学習	ポートフォリオ及び履歴書		
成績評価方法 および 注意事項	通常の学術造形科目登録時の登録受け付けはありません。 申請書類やレポート等の提出物により判定を行います。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀/89～80点:優/79～70点:良/69～60点:可/59点以下:不可		

学術造形科目

科目名	ソーシャル・プラクティスB	授業分野	
担当教員	各教員		
専門 実務経験等	専門:各教員の担当授業を参照		
授業内容 および 到達目標	知識や技能は学んで覚えただけでは不十分です。現実の場面で「使う」ことではじめて社会的な意味や社会貢献の意義が生まれます。こうした趣旨に即して、職業実践学習を仕事の現場で演習し、社会実践(ソーシャル・プラクティス)できる力を身につけることが目的です。		
授業内容詳細・進行			
	<p>対象になるソーシャル・プラクティス</p> <p>(1)ATCL関連の授業外での産学協同への参加</p> <p>(2)学園祭や卒業制作展でのマネジメントやプロデュース活動などの、アサビの行事での社会実践</p> <p>(3)その他、インターンシップ以外での仕事の社会実践</p> <p>ソーシャル・プラクティス単位取得申請の 2つのタイプ</p> <p>(1)学生または教員が事前申請書に記入して提出</p> <p>(2)学生または教員が事後報告書を提出</p> <p>単位認定の決定</p> <p>(1)社会実践事前申請書が提出され次第、受理した教員が教育会議に報告して、ソーシャル・プラクティス開始</p> <p>(2)社会実践事後報告書を受理した教員が、教育会議に提出、検討してソーシャル・プラクティス 2単位の可否</p> <p>単位認定の条件と単位数</p> <p>(1)職業実践学習や産学協同学習の趣旨にふさわしいソーシャル・プラクティスになっている</p> <p>(2)単位数:学習の質量が36時間相当=2単位、18時間相当=1単位</p>		
初回持参物	特になし		
準備学習	特になし		
成績評価方法 および 注意事項	<p>通常の学術造形科目登録時の登録受付はありません。</p> <p>前期の終わりに単位認定の会議を開催します。</p> <p>成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可</p>		