

3年制学科共通  
基礎学年

---

**Foundation Year**

FY

2020年度 基礎学年 前期

ローテーション / 期間	開講科目					
	Aクラス	Bクラス	Cクラス	Dクラス	Eクラス	Fクラス
第1ローテーション	描写表現	物語描画	情報編集	平面構成	立体造形	写真映像
第2ローテーション	立体造形	描写表現	物語描画	情報編集	写真映像	平面構成
第3ローテーション	写真映像	立体造形	描写表現	物語描画	平面構成	情報編集
第4ローテーション	平面構成	写真映像	立体造形	描写表現	情報編集	物語描画
第5ローテーション	情報編集	平面構成	写真映像	立体造形	物語描画	描写表現
第6ローテーション	物語描画	情報編集	平面構成	写真映像	描写表現	立体造形

[授業方法]

- 演習種類と科目数：描写表現・物語描画・情報編集・平面構成・立体造形・写真映像の6演習
- 授業期間：月曜日から金曜日まで週5日で2週間ずつ授業
- 各演習の期間中にデジタル基礎演習1とデッサン基礎演習1の授業が行われる

\*デジタル基礎演習1担当者：牛腸

\*デッサン基礎演習1担当者：甲斐 / 軽込 / 宮脇 / 金子 / 岩瀬

卒業に必要な修得最低単位数

	科目種類	1年	2年	3年	合計単位
2020年度 入学生	専門科目	33	26	26	85
	学術造形科目		6	6	12
		33	32	32	97

※学術造形科目は3年間で12単位以上修得が条件です。1年間の単位修得数は目安になります。



科目名	描写表現演習	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 個展、グループ展多数、まんが計画展、1986～1988壁画工房所属 2005年～2017年 アートマスターズスクール 絵画デッサン講師 2018年「デッサン新百科」執筆		
担当教員②	田辺俊輔		
専門 実務経験等	専門：イラストレーター 2007～2008年 広告制作会社 Gothic 勤務 / 広告・カタログなど販促物のデザインやDTP、イラストレーション制作に携わる。 2012～2015年 開成堂印刷制作部 勤務 / 制作部の進行及びDTP、CTP（製版作業）を兼任		
担当教員③	長島充		
専門 実務経験等	専門：版画家 / 画家 (社)日本版画協会会員、(社)日本美術家連盟会員 国内、海外での展覧会に数多く出品。 佐倉市立美術館（千葉）、イビザ現代美術館（スペイン）、ブリストル市博物館（イギリス）、 アメリカ合州国議会図書館（USA）他、国内外32の美術館に作品収蔵。個人コレクション多数。		
その他教員 (他担当授業)	江本創（ヨーロッパ美術史等） / 齊藤有紀（絵画・イラスト） ＊各教員の詳細は、教員の他の担当授業ページを参照。		
授業内容 および 到達目標	私達が接する様々な情報は、歴史的に見て、言語、ビジュアル、文字（文章）、情報である。 情報デザイン（その表現）においては、アイデアをビジュアルで表現する（アイデアの視覚化）作業を如何に、効果的に行うことを学ぶ。		
授業内容詳細・進行			
	<p>[課題1: 観察と描画]            自分で自然物を採集し、特に質感を大事にしながら細部まで描く。            画材は画用紙、鉛筆、水彩系の絵具による彩色で完成させる。</p> <p>[課題2: 画材と表現の工夫]            思い入れのある身近な品物を、画材（イラストボード、絵具）による特性を生かした表現を自分なりに工夫して描く。</p> <p>[課題3: 想像による変容]            画家アルチンボルドの絵を参考に自然物や人間をモチーフにして再構成と置き換えによって「変容」を表現する。</p> <p>○経験と発見の着眼点            まず観察による描画によって自然物の豊かな細部と質感を発見することを目指します。            自分が感じているように描くための工夫や、画材の独自の使い方の工夫を重視します。</p> <p>○表現上の仕組みの学習内容            観察による描写体験により質感の描き分けを学び、自分の思い入れを表現する画面構成の工夫、画材の使い方、モチーフの部分の別のものに置き換え構成し直す事による「変容」表現も学びます。</p>		
初回持参物	筆記用具 / クロッキー帳		
準備学習	毎日の生活の中で、自分が興味があるモノをよく観察しておくこと。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、授業に臨む姿勢、作品内容、プレゼンテーション内容で評価。 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		

科目名	物語描画演習	授業分野	
担当教員①	末岡一郎		
専門 実務経験等	専門：映像作家 広告制作、フォトスタジオ、広告代理店、TV制作会社勤務の傍ら、アートフィルム制作を続ける。1994年ドイツ・オーバーハウゼン国際短編映画祭でのノミネートを始め、フランス、イギリスなど20カ国以上の映画祭で招待上映される。2001年カナダ・メディアシティ映像祭、2010年チェコ・イフラヴァ・ドキュメンタリー国際映画祭、2011年スロバキア・ブラチスラヴァ芸術祭で特集上映される。またシネフィルムの自家現像ワークショップや実験映画のレクチャーを東京都写真美術館や国内美術系大学などで実施してきた。		
担当教員②	近藤厚子		
専門 実務経験等	専門：マンガ家 1982年に、白泉社・花とゆめでデビュー。その後主にレディスコミックを執筆。		
担当教員③	SONIO		
専門 実務経験等	専門：デジタルイラスト ソーシャルゲームのキャラクターや背景のイラスト、WEBコミックなどの制作で活動中。 同時にオリジナルブランド「E04」としてイラストを使用した雑貨やアクセサリ、アパレルなどの販売。		
その他教員 (他担当授業)	小暮真起（2CD：コンテンツプロダクト等） ＊各教員の詳細は、教員の他の担当授業ページを参照。		
授業内容 および 到達目標	描かれた画の要素には必ずそれ自体の「意味」があります。 各要素の意味の組み合わせによって自ずと「物語」が生まれます。 ここでは各自の描画による物語の表現＝世界観を生み出して行きます。		
授業内容詳細・進行			
	<p>[演習内容]</p> <p>主に人物イラストの描画制作を中心に、それに叙述 / 世界観を加え、さらには複数のイラスト＝4コママンガを制作します。描画はPhotoShopを用います。あわせて物語が内包する、表現上の2つの意味（デノテーション / コノテーション）について考えます。</p> <p>[経験と発見の着眼点]</p> <p>人はあらゆるモノに名称を与え、意味を見出してきました。            （視覚的）表現とは記述を用いない物語 / 叙述の方法の一つです。            私たちは常に意味の集合体＝物語に囲まれている事を理解し、さらには新たな物語を提案する側の立場を考察します。</p> <p>[表現上の仕組みの学習内容]</p> <p>アイデアの立案からデジタルイラストでの仕上げ、さらにはデジタルデータの転用を、アナログからデジタルへ立ち上げると言ったワークフローに従って作業し、各段階での利点を実制作を通して学びます。</p>		
初回持参物	筆記用具 / MacBook		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	席と課題への取り組み姿勢、課題作品の内容により評価します。 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		

科目名	情報編集演習	授業分野	
担当教員①	山田直毅		
専門 実務経験等	専門：プロダクトデザイン 1993年～ 医療器具・浄水器メーカーの開発部にて商品デザイン・製品マニュアルの制作に従事 1999年～ 印刷会社にてグラフィックデザイン、内装材メーカーにて広報・WEB制作に従事 2002年～ エヌ・ファクトリー設立：プロダクトデザイン、パッケージデザイン、WEB、販促デザインに従事		
担当教員②	日野高		
専門 実務経験等	専門：プロダクトデザイン 1979年～ 株式会社EMデザインオフィス：プロダクト・グラフィックデザイン、等 1984年～ 富士ゼロックス株式会社：プロダクト・グラフィック・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・グラフィック・ユーザビリティ・UXデザイン、等		
担当教員③	藤原成理		
専門 実務経験等	専門：クリエイティブディレクター 2012年～ デザイン制作会社 代表取締役 グラフィックデザイン会社代表として運営しながら、営業・制作業務を行う。 2019年～ 藤成デザイン相談室を開設 代表兼デザイナー		
その他教員 (他担当授業)	*各教員の詳細は、教員の他の担当授業ページを参照。		
授業内容 および 到達目標	人が何かを伝える時に使っている「情報」について考えます。意図して伝えること以外に、無意識に伝わってしまう情報があったり、順番や組み合わせを変えることで意味が変化することを理解します。必要な情報を探したり、様々な伝達方法を体験することで、「伝える力」をアップします。		
授業内容詳細・進行			
1週目	様々な情報の「捉え方」と「伝え方」を体験 ○他の人に伝わったイメージの誤差を意識する ○言葉を使わないコミュニケーションについて考える ○イメージを分類して、どうして好きなのかを「見える化」する ○立場が違う人の感じ方、身体によるコミュニケーションを経験する ○伝達方法の変遷（情報の見分け方と情報発信する人になるために） ○図面や数値を用いた形状の伝達方法を体験する		
2週目	「・・・らしさ」をテーマに作品を作り情報を可視化する。（テーマ内容は2週目に発表） ○テーマに関する情報を収集し分類、情報から得たイメージを探る。 ○伝えたいイメージの特徴を抽出し、可視化するための手段を考える。 ○教員との対話を通じて、アイデアのバリエーションを広げる。 ○他者の作品と比較し、イメージの差異・関係性を認識する。		
初回持参物	筆記用具 / 使い慣れた画材（着色できる色鉛筆・マーカーなど） / MacBook		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	課題への取り組み方と出席を重視します。アイデア出しや制作プロセスなどの積極的な姿勢を評価します。 グループワークを行いながら理解を深めていくので、遅刻しないようにしましょう。		
	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		

科目名	平面構成演習	授業分野	
担当教員①	小林チエ		
専門 実務経験等	専門：グラフィックデザイン / 美術家 (株)クリエイティブオフィス ヘッドエイク勤務 (カタログ制作・ 広告制作など) を経て、雑誌編集デザイン・ ギャラリー関連の広報デザインなどを行う。 2010年よりタイポグラフィセミナー運営。京都造形芸術大学通信学部スクーリング授業担当。		
担当教員②	鈴木真悟		
専門 実務経験等	専門：グラフィックデザイン / 美術家 2000年、magnet designを設立。シンボルマーク・ ロゴ、カタログ、ポスター、ブックデザイン、展覧会の空間デザイン等、更にデザイン書籍への執筆等、グラフィックデザインを幅広く行う。 (※詳細は視覚デザインコースの担当授業ページを参照)		
その他教員 (他担当授業)	*各教員の詳細は、教員の他の担当授業ページを参照。		
授業内容 および 到達目標	グラフィックデザインの元となる、視覚伝達の基礎を学ぶ。 かたち・ 色・ 構成の実習、情報やイメージを視覚化する平面作品の制作などを通して、視覚表現を模索する。		
授業内容詳細・ 進行			
	①「平面構成」 幾何学図形・ アルファベットを使った平面構成を通して色と構成の基礎を学ぶ。  ②「イメージの視覚化・ ポスター制作」 情報とイメージのビジュアライゼーション、文字と図像の構成の演習。  ③「文字をつくる」タイプフェイスデザインの基礎演習。→変更の可能性あり  *具体的な内容と方針については、授業の初日に詳しくオリエンテーションします。		
初回持参物	筆記用具 / MacBook		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、課題の理解度、発想力、制作物の完成度などを総合的に評価する。  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		

科目名	立体造形演習	授業分野	
担当教員①	福田由紀夫		
専門 実務経験等	専門：美術家 1987年4月～1990年3月東京藝術大学美術学部絵画科油画専攻文部教官助手、1995年4月～1998年3月同大学非常勤講師 1996年～2000年公益法人日本科学技術振興財団委託鳥取市歴史博物館常設展示企画制作、大阪市くらしの今昔館映像ディレクション、2000年4月～女子美術学部短期学部造形学科デザインコース非常勤講師		
担当教員②	水戸部七絵		
専門 実務経験等	専門：画家 現在 Maki Fine Arts 所属。油絵、絵画の制作。美術館、ギャラリー、アートフェアなどの展覧会に作品を出展。 美術館や美術大学でワークショップ、講演など。NHK 日曜美術館に出演（2017）、美術手帖や月刊ギャラリーなどに掲載。最近の個展に「DEPTH-Blue Pigment-」（gallery N、2018）などがある。		
担当教員③	バーバラ・ダーリン		
専門 実務経験等	専門：美術家 ホームページ（www.barbaradarling.com）		
その他教員 (他担当授業)	野村和弘（IC：現代アート研究等） ＊各教員の詳細は、教員の他の担当授業ページを参照。		
授業内容 および 到達目標	「構成する（construct）」をテーマにした授業です。素材を組み合わせた立体物の制作や異なるイメージを組み合わせて起こる新たなイメージの構築など、物と空間の表現の可能性を学び、作品を設置する（今回は身につける）ことで、見られるもの（作品）はどんな条件をクリアすべきかを考えていきます。		
授業内容詳細・進行			
	<p>「STAGE～不思議さについて～」</p> <p>頭の中で思い描いたものが頭から出て具現化したようなものや景色を制作し、自分でかぶれるように造形しなさい。また、この課題に正解はないです。課題に取り組む中で、自分が出会った正しさは何だったのかを探る授業です。この場での気づきや発見に出会うために、どのようなプロセスが必要なのか体験します。</p> <p>①アイデアスケッチ→作品制作→修正→設置 作品制作の過程を経験する。            ②異なるイメージを組み合わせること。複数の素材を組み合わせること。            一人紙コップ80個、綿棒1ケースを支給。それに自分の用意した異素材を追加して使用すること。            ③発表と講評 制作したものを自分のことばで語る。</p> <p>経験と発見の着眼点：イメージ→カタチへの置き換え。置き換えることで生じる意味の発生の体験。            表現の仕組みの学習内容：造形とは何か？造形の3要素</p> <p>＊具体的な内容の方針については、授業の初日に詳しくオリエンテーションします。</p>		
初回持参物	MacBook、クロッキー帳、鉛筆・消しゴム		
準備学習	Googleクラスルームを参照しておく。		
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。 課題の理解度、作品制作の過程と完成度、出席を重視します。 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		



科目名	写真映像演習	授業分野	
担当教員①	齊藤秀樹		
専門 実務経験等	専門：映像 2000年まで映像制作会社でAD兼CGクリエイターとして勤務。 2003年「Visual clip directors contest 2003」大賞ノミネート、2009年「BS日テレ ブランドストーリー ～悠久への誘い～」CG担当、2010年ファッションブランド「UNLEASH」ビジュアルデザイン担当、 2016年「SKIPシティ彩の国ビジュアルプラザCM」制作協力 など、映像メディア学会正会員（※詳細は映像メディアコース担当）		
担当教員②	三上紗智子（学造：写真ワークショップ）		
専門 実務経験等	専門：写真 2005年～グループ展多数 個展 2010年「romantic (bitter)」、2011年「ensemble」他 2012年 第6回写真「1_WALL」入選 私立学校学校案内撮影担当、医療機関ホームページ撮影担当、その他撮影多数		
担当教員③	橋本玲美		
専門 実務経験等	専門：映像 2017年～現在 株式会社LOBOにて、WEB CMや企業PRなどの映像制作を行う。		
その他教員 (他担当授業)	小竹華奈 / 中川亮 ＊各教員の詳細は、教員の他の担当授業ページを参照。		
授業内容 および 到達目標	カメラを使い身の周りを撮影することを体験し、今現在の私が「見ている」ものについて意識し分析する。 他者に「見せる」「伝える事」の意義や可能性を学ぶ。		
授業内容詳細・進行			
1週目 [写真]	写真、映像の基礎を学びながら、全てのクリエイションに必要な想像力と展開力を身につける。 課題「My EYES ,MY VISION」を通して、「言葉」と「視覚」を組み合わせた表現を目指す。		
2週目 [映像]	時間軸や音の要素を加えた映像制作の過程を通して、 ○他者にメッセージを伝える事の意義を考察する。 ○画面内の人物配置法とその効果を学ぶ。 ○自由な発想で企画を立て、1分間の映像作品を制作する。		
初回持参物	筆記道具 / MacBook		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	出席と課題への取り組み姿勢、課題作品の内容により評価します。 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		

科目名	デジタル基礎演習1	授業分野	
担当教員	牛腸達夫		
専門 実務経験等	専門：彫刻家（専門領域 立体造形CG制作） 1986年 武蔵野美術大学大学院造形研究科修了 2001年～2013年 北海道開発局 帯広開発建設部 千代田新水路事業 CG制作 2015年 国土交通省 荒川下流河川事務所 CG制作		
授業内容 および 到達目標	コンピュータを使ったグラフィック制作の基礎として、 ドローソフト（Illustrator）とペイントソフト（Photoshop）の基本操作を学びます。		
授業内容詳細・進行			
	1週 オリエンテーション Macの基本操作 / グラフィックソフトの基本 2週 Illustrator ドローソフトの基本 / 図形を使用した描画と変形 3週 Photoshop ペイントソフトの基本 / ブラシツール操作 / ビットマップ画像の描画 4週 Illustrator 描画オブジェクトの編集 5週 " パスの操作 / ペンツールのトレーニング 6週 " ドローソフトの応用 7週 Photoshop 画像選択 / 色調補正 8週 " 画像の合成 / レイヤー機能 / チャンネル操作 9週 " 画像の取込み / 解像度 / フィルターワーク 10週 IllustratorとPhotoshopの連携、配置とリンク 11週 課題課題：迷路の作成 12週 課題制作：複数の画像を使用した合成		
初回持参物	筆記道具 / MacBook		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	遅刻、欠席をするとついて行けなくなりますので遅刻、欠席厳禁です。他の共通基礎科目と違い、授業日が週1コマで各演習ごとに曜日 / 時限が違うので間違えないように十分確認しましょう。デジタル基礎演習専用のノートを自分で作成してください。 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		

科目名	デッサン基礎演習1	授業分野	
担当教員①	金子修		
専門 実務経験等	専門：油彩画 「絵画研究会・朝の会」会員		
担当教員②	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		
担当教員③	宮脇秀隆		
専門 実務経験等	専門：画家 「絵画研究会・朝の会」会員 主にグループ展で作品を発表		
その他教員 (他担当授業)	軽込孝信（学造：美術解剖学等） / 甲斐光省（FA：絵を知る等） *各教員の詳細は、教員の他の担当授業ページを参照。		
授業内容 および 到達目標	「線描」を基軸に人体、静物、風景など身の回りのいろいろなモノを観察、分析、理解しながらデッサンをします。 幾何学や解剖学、視覚の仕組みも学びつつ、モノの見方、考え方、描き方を深めていきます。		
授業内容詳細・進行			
	<p>[演習内容]</p> <p>はじめに「線」ありきです。焦らず休まず始めましょう。</p> <p>①遠近法の歴史的背景と考え方。 ②幾何学と「形」の関係、多様さと面白さを学ぶ。 ③人体の基本的構造の把握とその他のものへの応用。</p> <p>[経験と発見の着眼点]</p> <p>漠然と物を見てもデッサンはわかりません。 自分の中で絶えず思考しながら観察することで今までとは全く違った見方、捉え方ができるようになります。</p> <p>[表現の仕組みの学習内容]</p> <p>いろいろな理論を知り実技に応用していくことで各自の表現につなげていくことができます。</p>		
初回持参物	カルトン / カルトンバッグ / コンパス（必須） / 三角定規セット / 鉛筆 / カッター / 練りゴム / クリップ / 角棒 / はさみ / のり		
準備学習	いつでも「いいかたち」「美しいかたち」を意識して考え、探しておくこと。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率がとても重要です。原則として後で課題を補完することはできません。作品は毎回提出です。		
	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		

略称: VD基礎=視覚デザイン基礎 LD基礎=リビングプロダクトデザイン基礎 CD基礎=キャラクターデザイン基礎  
 FM基礎=映像メディア基礎 IC基礎=イメージクリエイション基礎 FA基礎=絵画表現基礎

※印のある授業=後期12週のための授業

科目名	月曜日		火曜日		水曜日		土曜日
	1 / 2限	3 / 4限	1 / 2限	3 / 4限	1 / 2限	3 / 4限	1 / 2限
VD基礎 Aクラス	○Web基礎 小高恭子 412	小林チエ 122	○小坂恭子 431	未定 122	1~4: 色彩演習 5~8: デジタル写真 9~11: デザインレク チャー ○鈴木真梧 1~4週431 / 5週~422	○鈴木真梧 122	※○デッサン基礎 (A・B共通) 甲斐 / 金子
VD基礎 Bクラス	小林チエ 122	Web基礎 小高恭子 412	未定 122	○小坂恭子 431	○鈴木真梧 122	1~4: 色彩演習 5~8: デジタル写真 9~11: デザインレク チャー 1~4週431 / 5週~422	
LD基礎	※○デッサン基礎 LD・IC・FA合同 甲斐 / 金子 432	1~9○山田直毅 10~12○臼木菜穂 211	○山田直毅 211	○星山征洋 211	○日野高 211	1~4: 色彩演習 5~12: ○境浩志 211	※○デジタル基礎 山田直毅 211
CD基礎 Aクラス	○マンガ基礎 近藤厚子 123	※シナリオ ライティング 西村智弘 411	○デジタル イラスト基礎 SONIO 123	※○Web 小高恭子 411	※○ストーリー研 究 末岡一郎 123	○アニメーション 基礎 森下裕介 412	※○デッサン基礎 (A・B共通) (FM共通) 甲斐 / 金子
CD基礎 Bクラス	※シナリオ ライティング 西村智弘 411	○マンガ基礎 近藤厚子 123	※○Web 小高恭子 411	○デジタル イラスト基礎 SONIO 123	○アニメーション基 礎 森下裕介 412	※○ストーリー 研究 末岡一郎 123	
FM基礎	○演出基礎 中嶋莞爾 521	○撮影編集基礎 中嶋莞爾 521	○映像総合 齊藤秀樹 521	デジタルフォト 三上紗智子 431	※○ストーリー 研究 末岡一郎 123	○モーショ ン グラフィックス 橋本玲美 521	431,122,123,他
IC基礎	※○デッサン基礎 LD・IC・FA合同 甲斐 / 金子 432	○福田由紀夫 212	水戸部七絵 212	水戸部七絵 212	バーバラ ・ ダーリン 212	バーバラ ・ ダーリン 212	※デジタル基礎 牛腸達夫
FA基礎		○甲斐光省 432	○特別講師 / 甲斐 ※岩瀬・長島 432	大城夏紀 432	1限: ○※デジタル描画 藤森詔子 2限: 制作ナビ 甲斐光省 1限: 521 / 2限: 432	○甲斐光省 432	

各基礎、上記の授業に加えて、学術造形科目【はじめてのキャリアデザイン】の選択が必須になります

☆ VD / FA基礎 水曜5限.....9月9日 / 9月23日 / 10月7日 / 11月4日 / 11月18日 / 12月2日

★ LD / CD / FM / IC基礎 木曜3限.....9月17日 / 10月1日 / 10月15日 / 10月29日 / 11月12日 / 11月26日 実施予定

\*各基礎科目は「デジタル基礎演習2」「デッサン基礎演習2」を含んで、それぞれ18単位です。

\*「デジタル基礎演習2」「デッサン基礎演習2」と※印のついた授業は、1~2月の制作期は授業がありません。

\*「VD基礎」「CD基礎」は受講者により1クラスになる場合があります。

\*「VD基礎」水曜日の授業の内訳は次の通りです。

1~4週「デジタル写真演習」5~8週「色彩演習」9~11週「デザインレクチャー」

○=実務教員授業

科目名	視覚デザイン基礎	授業分野	
担当教員①	小林チエ		
専門 実務経験等	専門：グラフィックデザイン / 美術家 (株)クリエイティブオフィス ヘッドエイク勤務 (カタログ制作・ 広告制作など) を経て、雑誌編集デザイン・ ギャラリー関連の広報デザインなどを行う。 2010年よりタイポグラフィセミナー運営。京都造形芸術大学通信学部スクーリング授業担当。		
担当教員②	鈴木真梧		
専門 実務経験等	専門：グラフィックデザイン / 美術家 2000年、magnet designを設立。シンボルマーク・ ロゴ、カタログ、ポスター、ブックデザイン、展覧会の空間デザイン等、更にデザイン書籍への執筆等、グラフィックデザインを幅広く行う。 (※詳細は視覚デザインコースの担当授業ページを参照)		
その他教員 (他担当授業)	小高恭子 (Webデザイン等) / 小鶴幸一 (学造：色彩学) / 小坂恭子 (学造：キャリアデザイン等) ＊各教員の詳細は、教員の他の担当授業ページを参照。		
授業内容 および 到達目標	グラフィックデザインに必要な情報の編集と視覚伝達、構成の基礎とスキルを学ぶ。 タイポグラフィ、イラストレーション、Web デザイン、デジタル写真なども含め、 デザインに必要な技法や知識を多角的に身につける。		
授業内容詳細・ 進行			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○レタリング実習 (文字を書く)</li> <li>○映画のポスターデザイン (イメージと情報の視覚化 / 文字と図像の構成 / イラストレーション表現などの実習)</li> <li>○オリジナルマガジン制作 (情報の編集 / 撮影 / 組版 / デザイン / 印刷などの総合実習)</li>   <li>○WEBデザイン基礎演習               <ul style="list-style-type: none"> <li>・ MacBookの作業パフォーマンスを上げる機能について</li> <li>・ さまざまな画像拡張子を学ぼう (jpgに始まりHEIC、APNGなど。Photoshop・ illustrator必須)</li> <li>・ LINEスタンプを制作しよう</li> <li>・ Adobe AeroでAR (拡張現実) コンテンツを作ろう</li> </ul> </li>   <li>○デジタル基礎演習 (Illustrator / Photoshop)</li> <li>○色彩演習 / デジタルフォト演習 / レクチャー「日本のグラフィックデザインの歴史と現在」</li>   <li>〈メディアおよび分野〉                グラフィックデザイン / エディトリアルデザイン / タイポグラフィ / 写真 / イラストレーション / Webデザイン             </li> </ul>		
初回持参物	ノート / 筆記用具 / MacBook		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、発想力、企画・ 制作力、課題提出率、作品の内容などを総合的に評価する。 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		

科目名	リビングプロダクトデザイン基礎	授業分野	
担当教員①	山田直毅		
専門 実務経験等	専門：プロダクトデザイン 1993年～ 医療器具・浄水器メーカーの開発部にて商品デザイン・製品マニュアルの制作に従事 1999年～ 印刷会社にてグラフィックデザイン、内装材メーカーにて広報・WEB制作に従事 2002年～ エヌ・ファクトリー設立。プロダクトデザイン、パッケージデザイン、WEB、販促デザインに従事		
担当教員②	星山征洋		
専門 実務経験等	専門：一級建築士 1998年～2003年 (株)NTTファシリティーズ設計部勤務 オフィス、商業施設等の設計に従事 2003年～2013年 NTT都市開発(株)開発部勤務 集合住宅、オフィス等の設計に従事 2015年～ RadioArchitects一級建築士事務所代表 住宅、商業空間、家具等の設計に従事		
担当教員③	境浩志		
専門 実務経験等	専門：プロダクトデザイン 1979年～2000年 車両開発会社勤務、(レーシングカー等特殊車両デザイン、自動車用品デザイン) 1987年～2016年 建設機械、(外観、操作系のデザイン。外装グラフィックデザイン)		
その他教員 (他担当授業)	日野高 (LD: デザインプランニング等) / 臼木菜穂 (学造: デジタルファブリケーション等) *各教員の詳細は、教員の他の担当授業ページを参照。		
授業内容 および 到達目標	『ものごとを見る目、表現する力を養う。』 ・ 素材に触れ、素材を知り、素材の特性を「カタチ」に生かす。 ・ 人の習慣や行動を観察し、人と共感できる「モノ・コト」を考える。 ・ 実験や体験を通じ、自ら答えを見い出す「プロセス」を学ぶ。		
	授業内容詳細・進行		
	◎課題製作 1) 素材・構造からのデザイン [紙のパッケージ] 2) 空間・実験からのデザイン [あかり] 3) 道具・作法からのデザイン [木のおもちゃ] 4) 造形・観察からのデザイン [イメージモデル] 素材エスキース・イメージマップなどから得たアイデアから展開。 立体デザイン・プレゼンテーションまでを行う。  <スキル実習> ○木工・モデリング 立体造形、モデル製作のための素材の知識、加工方法を学ぶ。実用アイテムも製作。  ○図面・スケッチ 頭に思い描いたカタチを平面上に再現(立体把握)できるためのスキル身につける。  ○デジタルツール イラストレーター・フォトショップなどプレゼンテーションのスキルを身につける。 CAD・レーザーカッター出力などフィニッシュワークの向上も図る。		
初回持参物	MacBook / 筆記用具 / クロッキー帳 / カッター / 鋼尺 (30cm)		
準備学習	ケント紙による立体構成(詳細は前期終了時に説明あり)		
成績評価方法 および 注意事項	最終作品にいたるまでの製作プロセス(素材エスキース・試作・スケッチ)を重視します。 プレゼンテーションではテーマについてどのように捉えたか和使用シーンを分かりやすく伝えてください。 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		

科目名	キャラクターデザイン基礎	授業分野	
担当教員①	末岡一郎		
専門 実務経験等	専門：映像作家 広告制作、フォトスタジオ、広告代理店、TV制作会社勤務の傍ら、アートフィルム制作を続ける。1994年ドイツ・オーバーハウゼン国際短編映画祭でのノミネートを始め、フランス、イギリスなど20カ国以上の映画祭で招待上映される。2001年カナダ・メディアシティ映像祭、2010年チェコ・イフラヴァ・ドキュメンタリー国際映画祭、2011年スロバキア・ブラチスラヴァ芸術祭で特集上映される。またシネフィルムの自家現像ワークショップや実験映画のレクチャーを東京都写真美術館や国内美術系大学などで実施してきた。		
担当教員②	SONIO		
専門 実務経験等	専門：デジタルイラスト ソーシャルゲームのキャラクターや背景のイラスト、WEBコミックなどの制作で活動中。 同時にオリジナルブランド「E04」としてイラストを使用した雑貨やアクセサリ、アパレルなどの販売。		
担当教員②	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、映像を製作しています。		
その他教員 (他担当授業)	小高恭子（学造：Webデザイン等） / 近藤厚子（2CD：シナリオネーム演習等） / 西村智弘（学造：映像論等） ＊各教員の詳細は、教員の他の担当授業ページを参照。		
授業内容 および 到達目標	アニメーション、マンガ、イラスト描画の基礎技術 / 知識を実習を通して身につける。 これらのワークフローを学ぶ。アナログ、デジタル描写等の表現の違いを通して独自の描写を考察する。		
授業内容詳細・進行			
	[実習内容] ①アニメーションワークショップ：画コンテ制作 / 描画 / コマ撮影 / 編集 ＊技法と制作のワークフローを学ぶ ②シナリオ（ネーム）基礎演習：原作のシナリオ化とその注意点 / 作品研究と習作 ③マンガ基礎演習：制作の実際 / コマ割の演出 / 作品研究と習作  [ソフトウェア基礎演習] ①デジタルアニメーション基礎（After Effects を用いた2D アニメーション） ②デジタルイラスト基礎（Photoshop による描画効果と画像処理） ③ web デザイン基礎：デザイン / コーディング ・ MacBookの作業パフォーマンスを上げる機能について ・ さまざまな画像拡張子を学ぼう（jpgに始まりHEIC、APNGなど。Photoshop・illustrator必須） ・ HTMLとCSSについて初歩的な解説 ・ HTML5でゲームを作ろう（大課題）  [メディアおよび分野] キャラクターデザイン / マンガ / アニメーション / キャラクターイラスト		
初回持参物	ノート / 筆記用具 / MacBook		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率・受講姿勢・提出作品内容 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		

科目名	映像メディア基礎	授業分野	
担当教員①	齊藤秀樹		
専門 実務経験等	専門：映像 2000年まで映像制作会社でAD兼CGクリエイターとして勤務。 個人の活動として2003年「Visual clip directors contest 2003」大賞ノミネート、2009年「BS日テレ ブランドストーリー～悠久への誘い～」CG担当、2010年ファッションブランド「UNLEASH」ビジュアルデザイン担当、 2016年「SKIPシティ彩の国ビジュアルプラザCM」制作協力 など（※詳細は映像メディアコース担当授業ページを参照）		
担当教員②	末岡一郎		
専門 実務経験等	専門：映像作家 広告制作、フォトスタジオ、広告代理店、TV制作会社勤務の傍ら、アートフィルム制作を続ける。1994年ドイツ・オーバーハウゼン国際短編映画祭でのノミネートを始め、フランス、イギリスなど20カ国以上の映画祭で招待上映される。2001年カナダ・メディアシティ映像祭、2010年チェコ・イフラヴァ・ドキュメンタリー国際映画祭、2011年スロバキア・ブラチスラヴァ芸術祭で特集上映される。またシネフィルムの自家現像ワークショップや実験映画のレクチャーを東京都写真美術館や国内美術系大学などで実施してきた。		
担当教員③	橋本玲美		
専門 実務経験等	専門：映像 2017年～現在 株式会社LOBOにて、WEB CMや企業PRなどの映像制作を行う。		
その他教員 (他担当授業)	中嶋莞爾（FM：映像表現） ＊各教員の詳細は、教員の他の担当授業ページを参照。		
授業内容 および 到達目標	映像を介して他者にメッセージを伝えることの重要性を学ぶ。 また様々な映像表現を可能とするワークフローを身に付ける。		
授業内容詳細・進行			
	映像総合 ○撮影 / 編集 / 映像作品研究 / 作品講評  演出基礎 ○絵コンテ制作 / シナリオ / 人物演出  ソフトウェア演習 ○映像編集基礎(Premiere 使用) ○モーショングラフィックス基礎 (AfterEffects 使用、2D アニメーション / モーションタイトルの作成) ○デジタル基礎 (Photoshop)  ストーリー研究 ○アート、デザイン、映像などの作品を通してクリエイターの思考を考察する。 ＊レポート提出が毎回ある		
初回持参物	ノート / 筆記用具 / MacBook		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率・受講姿勢・提出作品内容 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		



科目名	イメージクリエイション基礎	授業分野	
担当教員①	福田由紀夫		
専門 実務経験等	専門：美術家 1987年4月～1990年3月東京藝術大学美術学部絵画科油画専攻文部教官助手、1995年4月～1998年3月同大学非常勤講師 1996年～2000年公益法人日本科学技術振興財団委託鳥取市歴史博物館常設展示企画制作、大阪市くらしの今昔館映像ディレクション、2000年4月～女子美術学部短期学部造形学科デザインコース非常勤講師		
担当教員②	水戸部七絵		
専門 実務経験等	専門：画家 現在 Maki Fine Arts 所属。油絵、絵画の制作。美術館、ギャラリー、アートフェアなどの展覧会に作品を出展。 美術館や美術大学でワークショップ、講演など。NHK 日曜美術館に出演（2017）、美術手帖や月刊ギャラリーなどに掲載。最近の個展に「DEPTH-Blue Pigment-」（gallery N、2018）などがある。		
担当教員③	バーバラ・ダーリン		
専門 実務経験等	専門：美術家 ホームページ（www.barbaradarling.com）		
その他教員 (他担当授業)	*各教員の詳細は、教員の他の担当授業ページを参照。		
授業内容 および 到達目標	自分自身の「好き / 嫌い」を再考し、同時代の美術に根ざした表現ができるための考え方と表現方法を学ぶ。		
授業内容詳細・進行			
	1週	3W ワークショップ	月曜ワークショップ（福田）カットアウト（木工房ライセンス取得）
	2週	〃	火曜ワークショップ（水戸部）コンバインペインティング
	3週	〃	水曜ワークショップ（バーバラ）国旗を考える
	4週	10m の表現	10m のロール紙に自分の感性を定着させるには？（オートマティズムとイメージ）
	5週	〃	
	6週	〃	
	7週	「二つのバベル」	バベルの塔のレリーフを制作（行為と記録）：プランニング / エスキース / 役割分担
	8週	〃	レリーフ制作の経過を映像に記録（コマ撮り）
	9週	〃	映像編集 / 展示 / 発表
	10週	平面から立体へ	絵画をモチーフにして立体的作品を造形する（図と地 / 奥行きの問題）
	11週	〃	
	12週	〃	
	13週	テーマ制作	各自の研究テーマに沿った作品制作 / 展示 / プランニング / 素材決定 / 資料収集等
	14週	〃	エスキースやマケットにもとづき作品制作
	15週	〃	作品制作 / 経過チェック
	16週	〃	作品制作 / 講評
初回持参物	ノート / 筆記用具 / MacBook		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	課題の理解度、作品制作の過程での集中度、気配り、作品の完成度、課題提出を重視します。 課題の講評日は、授業内で指示を出します。 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		

科目名	絵画表現基礎	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 個展、グループ展多数、まんが計画展、1986～1988壁画工房所属 2005年～2017年 アートマスターズスクール 絵画デッサン講師 2018年「デッサン新百科」執筆		
担当教員②	大城夏紀		
専門 実務経験等	専門：版画家 / 画家 2012年大学院修了後も、画家として活動を続ける。 2012年～2013年 株式会社ノートンリミテッド（ギャラリーにて展覧会に関する業務全般） 2013年～現在「絵画教室tabunoki」主宰		
担当教員③	藤森詔子		
専門 実務経験等	専門：画家 2011年 O氏記念賞受賞 個展、グループ展多数 2017年「はじめてでもすぐに描ける デッサン入門」執筆 2008年 CM用絵画制作協力 プロモーションビデオ用美術道具制作協力		
その他教員 (他担当授業)	岩瀬恵太（学造：日常雑貨着色イラストレーション） / 金子修（学造：油彩画） ＊各教員の詳細は、教員の他の担当授業ページを参照。		
授業内容 および 到達目標	観察して描写することを基本に、絵画として成立する構成・描画技術・完成度を高めることを、一枚の画面の課題と複数ページの課題で学ぶ。アナログ術としての絵具による描画に加え、デジタルによる描画技術も学ぶほか、レクチャーで絵画全般を学んでいく。		
授業内容詳細・進行			
	演習内容 1～6週 課題1「拡大して描く（細部の描写と画面全体の構成）」 7～12週 課題2「複数で表現する（空間での並列、あるいはページによる時間軸での展開）」 1～12週 水曜1限「デジタル描画（Photoshopによるリアル描画）」 水曜2限「絵画を見る眼（レクチャー）」 〈制作期〉 1～4週 課題3「大きい画面で描く」 後期課題2で制作した複数の絵から1枚を選択、あるいは組み合わせでB1サイズの絵を描く。 <経験と発見の着眼点> 描写表現を基本に、絵として成立する表現を目指す。 自分なりの絵具の使い方やデジタル描画技術を高め、自分の目指す表現に適した描画方法を発見する。 <表現上の仕組みの学習内容> 後期は一枚絵の場合の構成と構図の重要性、複数画面での構図の差異を効果的に構成することを学ぶ。 制作期は後期の制作経験を生かして、さらに密度と内容を持った一枚の大きな絵としての完成を目指す。		
初回持参物	ノート / 筆記用具 / MacBook		
準備学習	自分のテーマに対して、広く情報を集めるための手段を考えておくこと。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、授業に臨む姿勢、作品内容で評価。 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		

科目名	デジタル基礎演習2 (イメージクリエーション基礎 / 絵画表現基礎)	授業分野	
担当教員	牛腸達夫		
専門 実務経験等	専門：彫刻家（専門領域 立体造形CG制作） 1986年 武蔵野美術大学大学院造形研究科修了 2001年～2013年 北海道開発局 帯広開発建設部 千代田新水路事業 CG制作 2015年 国土交通省 荒川下流河川事務所 CG制作		
授業内容 および 到達目標	自分の制作に活かせるデジタル基本操作の習得を目指します。 そして、フライヤーやポートフォリオ作成の基本を学びます。		
授業内容詳細・進行			
	1週 展望と復習(Illustrator、Photoshop) 2週 PhotoShop ペイントの基本 3週 " 写真編集の基本 4週 Illustrator レイアウトの基本 5週 " 編集、調整 6週 " 文字の配置編集 7週 Photoshop 簡単なアニメーション 8週 " 簡単なアニメーション 9週 " アニメーション仕上げ 10週 名刺、DM、ポートフォリオ 11週 ポートフォリオ制作 12週 ポートフォリオ制作		
初回持参物	ノート / 筆記用具 / MacBook		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	制作姿勢と作品完成度、そして出席状況を重視します。 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		

科目名	デッサン基礎演習2	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 個展、グループ展多数、まんが計画展、1986～1988壁画工房所属 2005年～2017年 アートマスターズスクール 絵画デッサン講師 2018年「デッサン新百科」執筆		
担当教員②	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		
担当教員③	岩瀬恵太		
専門 実務経験等	専門：漫画家 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		
その他教員 (他担当授業)	*各教員の詳細は、教員の他の担当授業ページを参照。		
授業内容 および 到達目標	前期に培ったデッサン力を活かし、その応用と幅を広げた方法論を模索する。		
授業内容詳細・進行			
	<p>[演習内容]</p> <p>「線」から「明暗」へ</p> <p>①造形心理学の考察</p> <p>②幾何学応用編</p> <p>③形と空間のイメージトレーニング、明暗構成や明暗による遠近表現</p> <p>[経験と発見の着眼点]</p> <p>形や空間を再構成する技術を学ぶ。</p> <p>[表現の仕組みの学習内容]</p> <p>造形心理学（視覚の問題）を学び各自の表現に繋げていく。</p> <p>※最終週に小テストがあります。</p>		
初回持参物	カルトン / カルトンバッグ / コンパス（必須） / 三角定規セット / 鉛筆 / カッター / 練りゴム / クリップ / 角棒 / はさみ / のり		
準備学習	前期で培ったデッサンのエッセンスを自分なりにまとめておくこと。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率がとても重要です。原則として後で課題を補完することはできません。作品は毎回提出です。		
	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		

## FY（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		