

# 授業シラバス

2017 年度

ファインアート科・ビジュアルデザイン科

本物にふれる 本当の力をつける



学校法人高澤学園 美術造形専門学校

**創形美術学校**

ファインアート科/ビジュアルデザイン科/研究科

## 単位一覧

1年次ファインアート科（FA）／ビジュアルデザイン科（VD）

	授業科目	履修形式	単位	
学科	日本美術史 I	必修	1	
	文章技法論		1	
	色彩論 I		1	
	日本美術史 II		1	
	デザイン史		1	
	西洋美術史 I		1	
	英会話 フランス語 I	選択	2 2	
	小計		6	
実技	素描 I	観察力	必修	3
	造形基礎演習	技法力	必修	6
		構成力		
		色彩力		
	技法演習 I	テンペラ画 フレスコ画	必選	2
	表現基礎演習 I-A	PC力	必修	4
		人物着彩		
	表現基礎演習 I-B	銅版画 1	必修	2
		シルクスクリーン 1		
	表現基礎演習 I-C	グラフィックデザイン基礎	必修	4
		イラストレーション		
		工作		
		コミック		
視覚言語 I	アニメーション	必修	5	
	伝統とクラフト			
	特別講座			
	小計		26	
	合計		32	

**前期学科授業名：「日本美術史Ⅰ」担当講師：北 進一**

**学習目標：**古代から中世までの日本美術は、東アジア文化圏の産物の一端として、そのイメージの源泉のほとんどを朝鮮半島や中国大陸に求めることができる。本講は、仏像・仏画・絵巻物・水墨画などを取り上げ、朝鮮や中国の作例と比較して、それらの造形（イメージ）の本質を具体的に追求してゆく。日本美術史を従来の様式論でおさえるのではなく、イメージの解読という新たな視点から日本文化史の中に位置づけて探求してみたい。

**授業内容：**最初に法隆寺金堂釈迦三尊像や玉虫厨子、広隆寺弥勒菩薩半跏思惟像など飛鳥時代の仏教美術から始まり、奈良時代の興福寺阿修羅像や東大寺法華堂不空罽索観音像、平安時代の神護寺薬師如来像と東寺講堂諸仏、平等院鳳凰堂阿弥陀如来像、平安仏画、鎌倉時代の運慶仏などの仏教美術を通観する。その後、平安末期の信貴山縁起絵巻や鳥獣戯画、室町時代の雪舟・雪村などの水墨画を取り上げ、古代・中世の日本美術の本質を探ってゆく。

**前期学科授業名：「文章技法論」担当講師：太田克彦**

**学習目標：**文章を書くことに対する苦手意識をまず払拭し、言葉を連ねる作業の楽しさを実感する。このトレーニングにより、言葉が美術制作をするときに、色や形や空間を構成するうえでより値を高めていく役割を果たせるようにする。

**授業内容：**伝えるための道具として言葉を使う前に、しりとりや回文、川柳といったナンセンスやリズムによる言葉遊びから始める。与えられたキーワードで絵を描いたあとから作文するという方法により、想像力を広げていく。

**前期学科授業名：「色彩論Ⅰ」 担当講師：初谷希代香**

**学習目標：**『色が見えるしくみ』、『色のとらえ方』、『色の心理的影響』、『色の組み合わせ方とそのイメージ』など、色の専門知識の基礎を学習し、色の効果を活用した作品制作をおこないます。

**授業内容：**色の効果を活用した作品の制作（コンクール応募作品含む）  
A F T 色彩検定 3 級対応

**後期学科授業名：「日本美術史Ⅱ」 担当講師：北 進一**

**学習目標：**近世以降の日本美術は、中世までの宗教色の濃い美術から脱し、世俗的で鑑賞性の高い美術へ変貌してゆく。本講は、桃山時代の障壁画や江戸絵画などを取り上げ、独自の色彩と形態を追求してゆく有様を見てゆく。日本美術史を従来の様式論でおさえるのではなく、イメージの解読という新たな視点から日本文化史の中に位置づけて探求してみたい。

**授業内容：**最初に日本絵画の黄金時代とされる桃山時代の絵画、特に狩野永徳と長谷川等伯の絵画などから始まり、俵屋宗達や尾形光琳の琳派絵画など江戸時代の絵画へ展開してゆく過程を探究する。その後、池大雅や与謝野蕪村などの文人画、円谷応挙などの写実派、伊藤若冲などの奇想派や浮世絵師の絵画を取り上げ、江戸絵画の本質を探ってゆく。

**後期学科授業名：「視覚文明史」 担当講師：太田克彦**

**学習目標：**グラフィックやクラフト、ドレス、インテリア、建築といった多岐にわたるデザイン個々の歴史を見るのではなく、時代がどのようなデザイン感覚を要求してきたのか、その特徴を知る。そしてデザインの普遍性とは何か？を考える。

**授業内容：**自然がデザインしたかに見える動植物の美しさと、人間の脳が生み出す美との差から始め、縄文時代の美意識や、日本及び東洋と西洋の価値観の違い、それぞれの生活環境との関わりを通してデザインの発想史をマクロに見ていく。

**後期学科授業名 ; 「西洋美術史 I」担当講師 : 久々湊直子**

**学習目標 :** 西洋美術の歴史的な流れにそって、それぞれ時代の芸術家たちの創作活動を取り上げます。過去に繰り広げられた創作の営みは多くのヒントを与えてくれます。「学ばなければいけないもの」というより、自分の制作のインスピレーションを与えてくれる親しい友人のように、過去の作品に向き合ってもらいます。

**授業内容 :** デジタル画像などを使って絵画作品を中心とした多くの作例に触れる他、他人（過去の制作者）の作品を「言葉にしてみること」によって、創作活動を客観的に見る訓練なども実践してもらいます。場合によっては、展覧会見学を企画するので、その課題も提出してもらおうことになります。

**選択学科(前期・後期)授業名：「フランス語 I」 担当講師：内田雅之**

**学習目標：** 全くの初心者を対象としてフランス語の初級文法や初歩的な会話表現を学びます。

講義ではCDを常に使用しながら音声に慣れつつ、コミュニケーション・ツールとしての側面を最初から意識していきます。また、関係項目のプリントなども配布しながら、文化的側面に広く触れ、ともに考える機会となることを心掛けていきます。

**授業内容：** 前期は、挨拶や自己紹介などの簡単な会話表現から始め、そこから派生して実践的な方向へ進んでいく流れを、〈ウォームアップのためのダイアログ〉として学んでいきます。その過程で生じる疑問を解消する形で初歩的な文法を学んでいきます。後期は前期で学んだ一連のダイアログの習熟を常に忘れないようにしながら、テキストを使用した演習へと移行していきます。

〈ウォームアップのためのダイアログ〉について

身体訓練の前に必ず身体をほぐすための準備体操があるように、授業開始前に毎回頭の環境を調えるために行う相互会話訓練をさします。各々がその日の自分と向き合いながら、教室を空間として意識しつつ、時に動きながらフランス語を声に出して実際に使用します。特にこの訓練において、実用面となぜか結びにくいように観察できる学習初期段階での問題点を、お互いに検討しながら、各々の目的・関心に見合った外国語のスムーズな吸収と、なるべく楽で心地よい”体内外国語習得回路”の自覚的な開発を意識できる機会になれば、という大きなねらいもあります。その際、場合によっては「人と話す」とはどういうことかという原初的な観点も必要になるかもしれませんし、あるいは演劇などのような他芸術分野での方法論に助けを求めることもあろうかと思えます。

**選択学科(前期・後期)授業名：「英会話」 担当講師：ティム・ウェイレン**

**学習目標：**芸術やデザイン分野で活躍しようと思っている人たちに役立つ表現および単語に焦点を合わせて基本英会話レッスン。

**授業内容：**海外の友達と会話するときや、芸術・デザインの世界の現場で英語を使うときでも、スムーズにコミュニケーションができるように、レッスンはフリートーク、リスニング演習、簡単なテキスト（プリント）の三つの部分に分けられています。リラックスした雰囲気の中で自分の英語力を伸ばしましょう。

前期実技授業名：「5つの力(技法力、観察力、構成力、PC力、色彩力)」

担当講師：大沼正昭、工藤礼二郎、山本哲次、岡山拓史、飯田 淳

**学習目標：**1年生の大切な時期に、表現の根本になる5つのエレメントに分けて指導を行う。

5つのエレメントとは「技法の力」「観察する力」「構成力」「パソコン力」「色彩力」を指す。将来どんな活動をする上でも基本的な「体」ができていないと多様なものは生まれてこない。1年次前期で基礎力をしっかり身に付けることで、クリエイティブの入り口に立つことができ、2年、3年の授業も「なんでこれをやるのか」理解できるようになる。その一番大事な部分を専攻関係なく取り組む授業が「5つの力」である。上手に描けていながら、自分の描写力に自信のない人。そういった人達がこの5つの力を通過する事によって、「ああ、こういう事か」と実感する事で苦手意識を克服し、次世代のプロを育成する足がかりとする。もの作りの構造がわかっている人材、時代に対応できる人材を育てる。

授業名：「技法力」 担当講師：大沼正昭

**授業内容：**技法力は、いろいろな技法から生まれる表現を体験を通じて探る授業です。フロッタージュから始まり、モノタイプ・銅版画・コラージュ・コラグラフなど手では描ききれない表現を学びます。そして自分の中の新たな可能性を見つけていきます。

**授業名：「観察力」 担当講師：工藤礼二郎**

**授業内容：**観察力では単に描写力を鍛えるだけでなく、描くことを通して物事を深く見つめることのできる力を養っていきます。それはプロのクリエイターとして必要かつ重要なことです。じっくりと物と対話しながら描くことの面白さと大切さを学びます。

**授業名：「構成力」 担当講師：山本哲次**

**授業内容：**構成力は構図、レイアウトなど、組み立てる力をつける授業です。対象物をじっくり観察し、特徴を捉え、どういう構図やレイアウトがベストなのか、作品の分析や制作を通して身につけていきます。同時にデザインの考え方を学んでいく授業です。

**授業名：「PC力」 担当講師：岡山拓史**

**授業内容：**PC力はAdobe Illustrator や Photoshop 等のソフトを使ってデザインを学んでいく授業です。ソフトを使いこなす事はとても重要ですが、パソコンによる制作を通じてデザインのしくみを理解しながら、自分自身の表現の可能性を広げていきます。

**授業名：「色彩力」 担当講師：飯田 淳**

**授業内容：**色彩力は柔らかな発想のもと、物や事、ストーリーを色で表現する授業です。決めつけで物を作らず、固定概念に囚われない事。意外性のある課題を通して「自分の枠」を飛び越え、個性が重視されるイラストの世界に近づくための授業でもあります。

前期実技授業名：「クラフト」 担当講師：西 誠人

学習目標：素材の中に埋まっている動物などの形を探り出し、立体で物を見る力を身に付ける

授業内容：スタイロフォームを素材として切る、彫る、削るなどの作業により、作りたい動物などの特徴的フォルムを具現化していく。

前期実技授業名：「伝統」 担当講師：新井政明

学習目標：墨による線描の学習

授業内容：付け立て・日本画の模写（鳥獣戯画）

**前期・後期実技授業名：「特別講座」 担当講師：ゲスト講師**

**学習目標／授業内容：**現代社会においてクリエイターの役割は益々重要性を増し、その領域は日々拡大しつつあります。講座では創作における考え方、発想法をリアルタイムな講義を通して学んでいく。

**後期実技授業名：「イラストレーション」 担当講師：飯田 淳**

**学習目標：**イラストレーションの仕事と自分らしい表現の発見。

**授業内容：**イラストレーションの仕事において求められる事・物を企画。アイデアを通して学ぶ。イラストレーションのマーケットでのオリジナリティー、個性の重要性を作品制作で体験する。

**後期実技選択授業名：「テンペラ画」 担当講師：中谷 晃**

**学習目標：**中世美術からルネッサンス期を経て現代にまで受け継がれてきた卵テンペラ技法を学ぶ。卵で作る絵具の造形の自由さ、楽しさを学ぶ。ここでは技法と描写の関係を理解し、絵画表現の幅広い可能性を追求する。絵画模写をしながらテンペラ技術の基礎と応用を修得する。

**授業内容：**木材板の基材に地塗りをしてパネルを作る。卵テンペラ（水性画材）をつくり、描画材として絵画模写をする。

**後期実技選択授業名：「フレスコ画」 担当講師：谷口千恵子**

**学習目標：**油彩画以前の一つの古典技法であるフレスコ画技法は、消石灰と砂を混ぜたもので漆喰を作り、乾き切らぬうちに顔料を水で溶いて描き切るもので、古代より特にルネッサンス時代においては壁画として、個人の表現に大きく関わった。素材の強さにおいて代え難いものがあり、また光沢の無い自然な質感、制約等、現代における一つの可能性を研究する。

**授業内容：**古典技法としてのフレスコ技法を、模写を通して試みる〈古典技法がどの様に変化したのか現代においてどの様に生かせるかを考えてみる〉

**後期実技授業名：「銅版画 1」 担当講師：大沼正昭**

**学習目標：**版上に凹状の窪みを作り凹部にインクを詰め刷り取る技法です。凹部を作る方法として、酸による腐食と直に彫り込む方法とがあります。凹部の深さによって黒の階調が得られます。版を通して個々の表現の可能性を考えます。様々な技法を紹介し、版表現の可能性を探ります。

**授業内容：**モノクロ作品を、腐食を利用したラインエッチングで制作します。テーマは自由とします。18×24cmサイズで各自銅版画の技法でどのような表現が可能か探りながら制作してください。

**後期実技授業名：「シルクスクリーン 1」 担当講師：東樋口徹**

**学習目標：**シルクスクリーンは別名孔版と呼ばれ、型染めの型紙と紗が組み合わせられて改良されたものです。枠に張った紗の目を不必要な部分は塞ぎ、画の孔（穴）の部分からスキージによって下の紙にインクを落として刷る技法です。授業においてはいくつかの製版方法がありますが、現在一般的に行われる直接感光法を学びます。基礎を身に付け各自のイメージに近づける作品作りを目指します。

**授業内容：**基本的な水性インクで紙に刷る4版以上を使った作品（A4／21cm×29.7cm）を一点（紙8枚程度）制作。

**後期実技授業名：「グラフィックデザイン基礎」**

**担当講師：奥定泰之、山本哲次**

**学習目標：**人に見せる、人を驚かせる、人を誘惑する、などの実社会におけるグラフィックデザインの基本的な役割を考えつつ、それを踏まえた小型グラフィック作品を考える。

**授業内容：**グラフィックデザインやファインアート、イラストなどのジャンルを超えて、ものを作ることの楽しさを体感する。また、タイポグラフィや色面構成などのデザインの基礎を理解した上で、いくつかの小型グラフィック作品を試作する。

**後期実技授業名：「人物着彩」 担当講師：工藤礼二郎**

**学習目標：**この授業では、単に人体の再現的描写にとどまらず、それを取り巻く空間との関係性や近代以降の人体表現の在り方を様々な角度から検証する。

**授業内容：**人体コスチュームモデルを固定ポーズにより描画する。

後期実技授業名：「アニメーション」 担当講師：青木 悠、岡山拓史

学習目標：実写あるいはアニメーションで自由に制作。編集作業は imovie で行なう。

授業内容：映像研究と制作（自由な発想で）

後期実技授業名：「コミック」 担当講師：石山さやか

学習目標：世の中にはどういう種類の「漫画」があるか広く知りつつ、自分だったらどんなものを描いてみたいか考えを巡らせ、実行する。

授業内容：「漫画」とはそもそも何か、どんな歴史をたどって進化してきたか学びつつ、自分でも短い漫画作品を作ってみます。

現代の漫画作品の発信方法にはどんなものがあるか、また、制作の基本的な工程についても学びます。

**後期実技授業名：「工作」 担当講師：宇治野宗輝**

**学習目標：**一般的な物質を観察し、ホームセンターや秋葉原の技術で立体を作る授業です。近年は、コンピュータが普及して、指先だけで何でもできるすばらしい時代ですが、そんな時だからこそ、一切のデジタルテクノロジーを使わずに、自分の手と身体を動かして思考し、発見した自分自身のオリジナルで勝手なやり方で技術を管理する方法を見つけることを目指します。

**授業内容：**時間、場所、他、授業初日に指定されるある一定の条件に適合する物を各自選択し、それをメインの素材として立体作品を制作します。

## 2年次ファインアート科 単位一覧

### ■絵画造形専攻

	授業科目	履修形式	単位	
学科	日本美術史Ⅱ	必修	1	
	西洋美術史Ⅱ		1	
	芸術論		1	
	視覚文明史	選択	1	
	フランス語Ⅱ		2	
	特別講座		1	
	小計		3	
実技	素描Ⅱ	絵画技法実習（共通実技）	必修	8
		現代美術講座（共通実技）		
		ドローイング		
		Webデザイン実習		
	素材研究	作家研究	必修	6
		テーマ制作B		
	技法演習Ⅱ	テーマ制作A	必修	3
	主題表現演習	主題研究A	必修	6
		主題研究B／インターンシップ		
	表現基礎演習Ⅱ	連作主題表現	必修	6
現代美術演習（共通実技）				
	小計		29	
	合計		32	

**前期学科授業名：「日本美術史Ⅱ」 担当講師：北 進一**

**学習目標：**3年生時に実施される古美術研修旅行で鑑賞する日本美術を中心として、日本美術の造形（イメージ）の本質を具体的に追求していく。日本美術史を従来の様式論でおさえるのではなく、イメージの解釈という新たな視点から日本文化史の中に位置づけて探求してみたい。

**授業内容：**最初に法隆寺金堂釈迦三尊像や広隆寺弥勒菩薩半跏思惟像など飛鳥時代の仏教美術から始まり、奈良時代の興福寺阿修羅像や東大寺法華堂不空羼索観音像、平安時代の神護寺薬師如来像と東寺講堂諸仏などを取り上げる。その後、尾形光琳や酒井抱一などの琳派絵画、池大雅や与謝野蕪村などの文人画、円谷応挙などの写実派、伊藤若冲などの奇想派や浮世絵師の絵画を取り上げ、古美術研修旅行で鑑賞する日本美術との表現の相違を追求していく。

**前期学科授業名：「西洋美術史Ⅱ」 担当講師：久々 湊直子**

**学習目標：**西洋美術の歴史的な流れにそって、それぞれ時代の芸術家たちの創作活動を取り上げます。過去に繰り広げられた創作の営みは多くのヒントを与えてくれます。「学ばなければいけないもの」というより、自分の制作のインスピレーションを与えてくれる親しい友人のように、過去の作品に向き合ってもらいます。西洋美術史Ⅰを既習している事が望ましいですが単独履修も歓迎です。

**授業内容：**デジタル画像などを使って絵画作品を中心とした多くの作例に触れる他、他人（過去の制作者）の作品を「言葉にしてみること」によって、創作活動を客観的に見る訓練なども実践してもらいます。場合によっては展覧会見学を企画するので、その課題も提出してもらおうことになります。

**後期学科授業名：「芸術論」 担当講師：新川貴詩**

**学習目標：**この講義では、芸術のみについて考察するわけではない。芸術と行政、企業、NPO、地域などとの結びつきという観点から芸術をとらえ、芸術と社会との関係について検証する。具体的には、企業メセナや地域振興、住民協働、文化政策、文化的観光資源、指定管理者制度などに焦点をあて、昨今の芸術動向を観察する。

**授業内容：**一方通行的な講義ではなく、ディスカッションの機会を多く設ける。

**選択学科(前期・後期)授業名：「フランス語 II」 担当講師：内田雅之**

**学習目標：**フランス語1の修了者を対象として、一年次に習得した基礎力を基盤としながら会話表現・文法の両面での知識を広げていきます。また、少しずつ書かれたものを読む練習も行います。

**授業内容：**前期は、まず問題練習などを通じて、書くという別観点を少し意識しながら昨年の復習を行います。その後複合過去、単純未来へと文法面で次のステップへと移っていきます。後期は、フランス旅行の機会を想定して、オリジナルのフランス旅行のしおりを作成していく課題が課され、校内展示の機会を設けます。

**選択後期学科授業名：「視覚文明史」 担当講師：太田克彦**

**学習目標：**グラフィックやクラフト、ドレス、インテリア、建築といった多岐にわたるデザイン個々の歴史を見るのではなく、時代がどのようなデザイン感覚を要求してきたのか、その特徴を知る。そしてデザインの普遍性とは何か？を考える。

**授業内容：**自然がデザインしたかに見える動植物の美しさと、人間の脳が生み出す美との差から始め、縄文時代の美意識や、日本及び東洋と西洋の価値観の違い、それぞれの生活環境との関わりを通してデザインの発想史をマクロに見ていく。

選択授業名：「特別講座」 担当講師：ゲスト講師

**学習目標／授業内容：**現代社会においてクリエイターの役割は益々重要性を増し、その領域は日々拡大しつつあります。講座では創作における考え方、発想法をリアルタイムな講義を通して学んでいく。

**前期実技授業名：「現代美術講座」 担当講師：黒瀬陽平、松蔭浩之**

**担当講師：黒瀬陽平**

**学習目標：**現代の視覚文化は映像を媒体としたコンテンツを抜きにして成立しません。サブカルチャーからハイカルチャーまで、映像というメディアがどのような役割を果たし、どのように展開したのか。本講義では主に戦後日本を中心としてアニメや映画、ゲームなどの映像コンテンツが表現してきたものを読み解いていきます。

**授業内容：**戦後日本の映像コンテンツについて、レクチャーと作品鑑賞を中心に進めます。途中、講義内容に関するワークショップも何度かおこなう予定です。

**担当講師：松蔭浩之**

**学習目標：**現代美術の世界をわかりやすく解説。特に重要と考える作家と技法を紹介し、実践を試みる。

**授業内容：**美術史の流れの中で生まれた技法を用いて、今までの自分とは異なる“変わった”作品を制作。ワークショップ形式の授業で、現代美術を体感する。

**前期実技授業名：「絵画技法演習」 担当講師：中谷 晃、工藤礼二郎**

**学習目標：**ルネサンスから近代に至るまでの西洋絵画の主な油彩技法を習得することを目的とする。

**授業内容：**北方ルネサンスから 20 世紀のウィーン幻想派に至るまで、様々な絵画表現に用いられたテンペラと油彩による混合技法、及びルーベンスを中心としたバロック期の油彩によるグリザイユを中心に学ぶ。

**前期実技授業名：「現代美術演習」**

**担当講師：さかぎしよしおう、三田村光土里、他講師**

**学習目標／授業内容：**現代社会のクリエイティブ環境の中には、ますますアートの感性や発想を求められる機会が増えてきています。それらは目指す共通の理念がアートとデザイン共に人に「感動」を与える事を目標にしているからに他なりません。そういった時代の流れを受けて様々なアートの分野より活躍している講師からリアルタイムな現場の情報と方法論を学び、クリエイティブな発想の「入口」、「きっかけ」になる講座をめざします。

**前期実技授業名：「ドローイング」 担当講師：工藤礼二郎**

**学習目標：**現時点での各自の主題を明確にし、スムーズに「連作主題研究」に展開できるようにする。

**授業内容：**この授業は次カリキュラム「連作主題表現」の為の準備期間と位置づける。各自、現在興味のある事象を様々な手法で表現しながら、連作の為の主題を模索する。

**前期実技授業名：「連作主題表現」 担当講師：高澤日美子**

**学習目標：**自己の制作を客観的に観る目を持つことを目的とします。芸術の長い歴史の中で、自分は今どこにいるのか、何を見ているのかを自覚的、意識的に自分に問う授業です。平易ながら明確に、言葉と作品で明示することが要求されます。

**授業内容：**自分の制作と関連づけるという視点により先行作家を参考にしながら、8号を5点制作。モチーフ、テーマ、描画方法など各自自由。講師との対話、クラス内での意見交換や文章理解などにより自分の制作を観察していく過程を大切にしながら、作品を仕上げることの重要性を体感します。発表するという目標に向けて制作プロセスを立案、実行すること。

**前期実技授業名：「作家研究」 担当講師：工藤礼二郎**

**学習目標：**「連作主題表現」により浮かび上がった諸々の問題を具体的な作家の技法や表現形式に時代背景等に着目しながら自己の作品と照らし合わせて検証する。

**授業内容：**担当講師とのディスカッションを通じ、表現とメチエの関係性を中心に探りながら支持体の実習制作、及び習作に取り組む。

**前期実技授業名：「テーマ制作A」 担当講師：馬場健太郎**

**学習目標：**写真と絵画の共通項と差異について考察し、自分自身の視点から、描きたい「画題（テーマ）」を見つける。

**授業内容：**写真と絵画の実作品の例を見て、レポートを書く、その後アトリエ内または近場にて風景、人物等をできるだけ多く撮影し、プリントする。

そしてセレクトした写真を、考察し得意な画材で（油彩、水彩、アクリルなど）制作。プレゼンテーション形式で発表し、自身の視点を考える。

- ①授業ガイダンス 写真と絵画の歴史的関係性のレクチャー。
- ②写真と絵画の差異やレクチャーで感じたことのレポート発表。
- ③撮影を行い、プリントを出力。
- ④プリントを見てセレクトする。フォトショップで加工もあり。
- ⑤セレクトした画像イメージを用いて（油彩、水彩、アクリルなど）制作
- ⑥同様に（油彩、水彩、アクリル）制作。
- ⑦作品化に到るまでのプロセスをプレゼンテーション形式で発表。講評会。

**後期実技授業名：「Webデザイン実習」 担当講師：岡山拓史**

**学習目標：**自分の作品のWeb上での見せ方、見られ方を考察し、人が使いやすいWebデザイン、人が見やすいWebデザインを探究します。

**授業内容：**普段、パソコンやスマートフォンで何気なく見ているWebサイトの仕組みと役割を学びます。そして、自分のポートフォリオサイトをデザインします。

**後期実技授業名：「テーマ制作B」 担当講師：山口 藍**

**学習目標：**支持体と描画の関係性

平面絵画において、特に支持体が作品にもたらす影響を改めて考え、実際の制作を通して描画との相互の関係性を探る。

**授業内容：**描こうとする題材（テーマ）を任意の物語や散文などの一場面に設定し、それを絵画作品として表現するために最も適した支持体を選び（あるいは作り）制作する。作品を構成するあらゆる要素に意味を持たせたり、それを伝えたりできると意識することで、作品制作において色々な角度から思考し掘り下げていくことにつなげていく。

後期実技授業名：「主題研究 A、B」

担当講師：工藤礼二郎、高橋輝夫、松蔭浩之

**学習目標：**2年次の授業を総合的に判断し、また新たなアートシーンにも触れながら3年次へ向けた自らの主題を探る。

**授業内容：**絵画制作の他、現代美術的作品の発想展開も体験する。

## 2年次ファインアート科 単位一覧

### ■版画専攻

	授業科目	履修形式	単位	
学科	日本美術史Ⅱ	必修	1	
	西洋美術史Ⅱ		1	
	芸術論		1	
	視覚文明史	選択	1	
	フランス語Ⅱ		2	
	特別講座		1	
	小計		3	
実技	素描Ⅱ	絵画技法実習（共通実技）	必修	8
		現代美術講座（共通実技）		
		木口木版画		
		Webデザイン実習		
	素材研究	木版画B	必修	6
		リトグラフB		
		シルクスクリーン2		
	技法演習Ⅱ	石版画	必修	3
		メゾチント		
	主題表現演習	連作版画／インターンシップ	必修	6
	表現基礎演習Ⅱ	木版画A	必修	6
		リトグラフA		
		銅版画2		
現代美術演習（共通実技）				
	小計		29	
	合計		32	

**前期学科授業名：「日本美術史Ⅱ」 担当講師：北 進一**

**学習目標：**3年生時に実施される古美術研修旅行で鑑賞する日本美術を中心として、日本美術の造形（イメージ）の本質を具体的に追求していく。日本美術史を従来の様式論でおさえるのではなく、イメージの解釈という新たな視点から日本文化史の中に位置づけて探求してみたい。

**授業内容：**最初に法隆寺金堂釈迦三尊像や広隆寺弥勒菩薩半跏思惟像など飛鳥時代の仏教美術から始まり、奈良時代の興福寺阿修羅像や東大寺法華堂不空羼索観音像、平安時代の神護寺薬師如来像と東寺講堂諸仏などを取り上げる。その後、尾形光琳や酒井抱一などの琳派絵画、池大雅や与謝野蕪村などの文人画、円谷応挙などの写実派、伊藤若冲などの奇想派や浮世絵師の絵画を取り上げ、古美術研修旅行で鑑賞する日本美術との表現の相違を追求していく。

**前期学科授業名：「西洋美術史Ⅱ」 担当講師：久々湊直子**

**学習目標：**西洋美術の歴史的な流れにそって、それぞれ時代の芸術家たちの創作活動を取り上げます。過去に繰り返し広げられた創作の営みは多くのヒントを与えてくれます。「学ばなければいけないもの」というより、自分の制作のインスピレーションを与えてくれる親しい友人のように、過去の作品に向き合ってもらいます。西洋美術史Ⅰを既習している事が望ましいですが単独履修も歓迎です。

**授業内容：**デジタル画像などを使って絵画作品を中心とした多くの作例に触れる他、他人（過去の制作者）の作品を「言葉にしてみる」ということにより、創作活動を客観的に見る訓練なども実践してもらいます。場合によっては展覧会見学を企画するので、その課題も提出してもらおうことになります。

**後期学科授業名：「芸術論」 担当講師：新川貴詩**

**学習目標：**この講義では、芸術のみについて考察するわけではない。芸術と行政、企業、NPO、地域などとの結びつきという観点から芸術をとらえ、芸術と社会との関係について検証する。具体的には、企業メセナや地域振興、住民協働、文化政策、文化的観光資源、指定管理者制度などに焦点をあて、昨今の芸術動向を観察する。

**授業内容：**一方通行的な講義ではなく、ディスカッションの機会を多く設ける。

**選択後期学科授業名：「視覚文明史」 担当講師：太田克彦**

**学習目標：**グラフィックやクラフト、ドレス、インテリア、建築といった多岐にわたるデザイン個々の歴史を見るのではなく、時代がどのようなデザイン感覚を要求してきたのか、その特徴を知る。そしてデザインの普遍性とは何か？を考える。

**授業内容：**自然がデザインしたかに見える動植物の美しさと、人間の脳が生み出す美との差から始め、縄文時代の美意識や、日本及び東洋と西洋の価値観の違い、それぞれの生活環境との関わりを通してデザインの発想史をマクロに見ていく。

**選択学科(前期・後期)授業名：「フランス語 II」 担当講師：内田雅之**

**学習目標：**フランス語1の修了者を対象として、一年次に習得した基礎力を基盤としながら会話表現・文法の両面での知識を広げていきます。また、少しずつ書かれたものを読む練習も行います。

**授業内容：**前期は、まず問題練習などを通じて、書くという別観点を少し意識しながら昨年の復習を行います。その後複合過去、単純未来へと文法面で次のステップへと移っていきます。後期は、フランス旅行の機会を想定して、オリジナルのフランス旅行のしおりを作成していく課題が課され、校内展示の機会を設けます。

選択授業名：「特別講座」 担当講師：ゲスト講師

**学習目標／授業内容：**現代社会においてクリエイターの役割は益々重要性を増し、その領域は日々拡大しつつあります。講座では創作における考え方、発想法をリアルタイムな講義を通して学んでいく。

**前期実技授業名：「現代美術講座」 担当講師：黒瀬陽平、松蔭浩之**

**担当講師：黒瀬陽平**

**学習目標：**現代の視覚文化は映像を媒体としたコンテンツを抜きにして成立しません。サブカルチャーからハイカルチャーまで、映像というメディアがどのような役割を果たし、どのように展開したのか。本講義では主に戦後日本を中心としてアニメや映画、ゲームなどの映像コンテンツが表現してきたものを読み解いていきます。

**授業内容：**戦後日本の映像コンテンツについて、レクチャーと作品鑑賞を中心に進めます。途中、講義内容に関係するワークショップも何度かおこなう予定です。

**担当講師：松蔭浩之**

**学習目標：**現代美術の世界をわかりやすく解説。特に重要と考える作家と技法を紹介し、実践を試みる。

**授業内容：**美術史の流れの中で生まれた技法を用いて、今までの自分とは異なる“変わった”作品を制作。ワークショップ形式の授業で、現代美術を体感する。

**前期実技授業名：「絵画技法演習」 担当講師：中谷 晃、工藤礼二郎**

**学習目標：**ルネサンスから近代に至るまでの西洋絵画の主な油彩技法を習得することを目的とする。

**授業内容：**北方ルネサンスから 20 世紀のウィーン幻想派に至るまで、様々な絵画表現に用いられたテンペラと油彩による混合技法、及びルーベンスを中心としたバロック期の油彩によるグリザイユを中心に学ぶ。

**前期実技授業名：「現代美術演習」**

**担当講師：さかぎしよしお、三田村光土里、他講師**

**学習目標／授業内容：**現代社会のクリエイティブ環境の中には、ますますアートの感性や発想を求められる機会が増えてきています。それらは目指す共通の理念がアートとデザイン共に人に「感動」を与える事を目標にしているからに他なりません。そういった時代の流れを受けて様々なアートの分野より活躍している講師からリアルタイムな現場の情報と方法論を学び、クリエイティブな発想の「入口」、「きっかけ」になる講座をめざします。

**前期実技授業名：「木版画 A」 担当講師：鈴木吐志哉**

**学習目標：**木を彫り、紙にバレンで摺るという原始的とも言える木版画の技法はシンプルであるがゆえに様々な展開が可能です。東洋、特に日本の伝統的な技法である水性木版画の基本的な技法を体験するとともに各自の作品の制作にどう生かしてゆけるのかを考えます。

**授業内容：**590×400mm（1版単色）、水性木版画の作品の制作および基本技術と技法の展開

**前期実技授業名：「リトグラフ A」 担当講師：中村真理**

**学習目標：**講義、実習を通してリトグラフの製版方法や刷りの行程を学び、リトグラフの特性を活かした制作を行う。

**授業内容：**リトグラフの特性を利用して個々の表現したいテーマに基づき制作する。4版種の中でもリトグラフの版作りは彫るのではなく「描く」という行為に近い版なので、普通の絵を描く様に手を動かし自分自身で体験しながらリトグラフの仕組みを学んでいく。各自のテーマや表現したいことに応じて大きさ等は検討する。

**前期実技授業名：「シルクスクリーン2」 担当講師：中山隆右**

**学習目標：**シルクスクリーン版画制作を通して孔版画の特徴をつかみ、自己表現に結びつくよう学習します。公募展出品作品制作を目標とします。

**授業内容：**基本的な水性インクで一番簡単な紙に刷る。3版3色の作品（25×40cm位）を1点、5版以上を使った作品（25×40cm位）を1点制作、色を刷り重ねる時の表現効果、用具資材の正しい使い方、手順を覚え多彩な効果を会得する。

**前期実技授業名：「銅版画2」 担当講師：大沼正昭**

**学習目標：**版上に凹状の窪みを作り凹部にインクを詰め刷り取る技法です。凹部を作る方法として、酸による腐食と直に彫り込む方法とがあります。凹部の深さによって黒の階調が得られます。版を通して個々の表現の可能性を考えます。腐食銅版画の基礎として、エッチング、アクアチントの技法を修得し版表現を実体験します。また、様々な技法を紹介し、自分の表現にあった技法を使って多色刷り作品を制作します。

**授業内容：**身の回りの自分がこだわっているモチーフや世界を選択し、観察することから自分の表現を探ります。モノクロ作品1点、多色刷り作品1点を制作することで銅版画の魅力を実体験します。版サイズ30×36.5cmのモノクロ作品を1点制作。版サイズ22.5×30cmの多色刷り作品を1点制作。

**前期実技授業名：「木版画 B」 担当講師：鈴木吐志哉**

**学習目標：**「木版画 A」で体験した木版画をこの授業ではさらに多色木版画に展開していくことで、木版画技法の充実と色彩について研究します。

水性多色木版画の技法は浮世絵に見られるように日本独自の進化を遂げた技法でもあります。

古来からの技法を駆使して自由な発想で制作してもらいます。

**授業内容：**300×225mm（4～5版多色）、水性木版画の作品の制作および基本技術と技法の展開

**後期実技授業名：「Webデザイン実習」 担当講師：岡山拓史**

**学習目標：**自分の作品のWeb上での見せ方、見られ方を考察し、人が使いやすいWebデザイン、人が見やすいWebデザインを探究します。

**授業内容：**普段、パソコンやスマートフォンで何気なく見ているWebサイトの仕組みと役割を学びます。そして、自分のポートフォリオサイトをデザインします。

**後期実技授業名：「リトグラフB」 担当講師：中村真理**

**学習目標：**講義、実習を通してリトグラフの製版方法や刷りの行程を学び、リトグラフの特性を活かした制作を行う。

**授業内容：**リトグラフの特性を利用して個々の表現したいテーマに基づき制作する。4版種の中でもリトグラフの版作りは彫るのではなく「描く」という行為に近い版なので、普段の絵を描く様に手を動かし自分自身で体験しながらリトグラフの仕組みを学んでいく。各自のテーマや表現したいことに応じて版数や、色数、大きさ等は検討する。

**後期実技授業名：「石版画」 担当講師：板津 悟**

**学習目標：**講義、実習を通して石版画の歴史や技術を学び、平版の仕組みを体感しながら石版石の特徴を活かした制作を行う。

**授業内容：**石版石を版材として使える様な状態にするまでの作業工程も含めて、素材との対話を大切にしながら個々の表現を考える。作品はモノトーンとし、一つ一つの行程を把握する。

**後期実技授業名：「木口木版画」 担当講師：栗田政裕**

**学習目標：**木口木版画は、18世紀頃ヨーロッパで完成された木版画の技法である。柘植、椿等の堅牢な木材の木口の面を、ビュランという彫刻刀で彫り進んでいく木口木版画の技法は、白と黒との精緻な表現に適している。本実習では、版画の技法の中でもとりわけ単純で明快な、彫って摺るという行為に重点を置く。原初的な彫版の作業の中で制作者は自分自身の素直な表象と出会う実習である。

**授業内容：**テーマ＝自由制作

**後期実技授業名：「メゾチント」 担当講師：大沼正昭**

**学習目標：**メゾチントは『黒の技法』とも言われるように、版の全面をベルソー等の道具で傷をつけ、黒くインクが残る下地を作り、それをスクレーパーやバニッシャーで削ったり、磨いたりして、白く描き起こしていく技法です。光と影、黒から白までの諧調を版を通して考えます。

**授業内容：**18cm×24cmサイズの作品を制作します。テーマは自由です。版を通して黒から白までの諧調をあらためて考え、黒の魅力、白の魅力を味わいましょう。

**後期実技授業名：「連作版画」 担当講師：大沼正昭、鈴木吐志哉**

**学習目標：**各自の表現に適した版種を選択し、版材料の手配も含め、版画作品を2点制作することで技法の修得、将来の作家活動につながる個々の表現法・テーマを考えていきます。

**授業内容：**各自制作可能な大きさ、内容に挑戦してもらいます。2点制作。

## 2年次ビジュアルデザイン科 単位一覧

### ■イラストレーション・絵本専攻

	授業科目	履修形式	単位	
学 科	日本美術史Ⅱ	必修	1	
	色彩論Ⅱ		1	
	リアルデザイン論		1	
	視覚文明史 特別講座	選択	1 1	
	小計		3	
実 技	技法演習Ⅱ	絵画技法実習（共通実技）	必修	2
	デザイン演習Ⅱ-A	ビジュアルデザイン基礎A・B	必修	2
	デザイン 演習Ⅱ-B	メディア・ブランディングA・B Webデザイン1	必修	4
	デザイン 演習Ⅱ-C	ベーシックイラストレーションA・B	必修	5
		デジタルイラストレーション		
		実践イラストレーション		
		仕事を知らう/インターンシップ		
	デザイン 演習Ⅱ-D	イラストレーションワークショップ	必修	6
		絵本ワークショップA・B		
		イラスト技法1		
	表現演習Ⅱ-A	ファッションイラスト	必修	3
		テーマ制作1-C		
	表現演習Ⅱ-B	現代美術講座（共通実技）	必修	4
		現代美術演習（共通実技）		
	視覚言語Ⅱ	テーマ制作1-A	必修	3
		エディトリアルイラストレーション		
イラストアニメーション（テーマ制作1-B）				
小計			29	
合計			32	

**前期学科授業名：「日本美術史Ⅱ」 担当講師：北 進一**

**学習目標：**3年生時に実施される古美術研修旅行で鑑賞する日本美術を中心として、日本美術の造形（イメージ）の本質を具体的に追求していく。日本美術史を従来の様式論でおさえるのではなく、イメージの解釈という新たな視点から日本文化史の中に位置づけて探求してみたい。

**授業内容：**最初に法隆寺金堂釈迦三尊像や広隆寺弥勒菩薩半跏思惟像など飛鳥時代の仏教美術から始まり、奈良時代の興福寺阿修羅像や東大寺法華堂不空羼索観音像、平安時代の神護寺薬師如来像と東寺講堂諸仏などを取り上げる。その後、尾形光琳や酒井抱一などの琳派絵画、池大雅や与謝野蕪村などの文人画、円谷応挙などの写実派、伊藤若冲などの奇想派や浮世絵師の絵画を取り上げ、古美術研修旅行で鑑賞する日本美術との表現の相違を追求していく。

**前期学科授業名：「色彩論Ⅱ」 担当講師：初谷希代香**

**学習目標：**色彩論Ⅰの内容から、さらに色彩の知識を深めていきます。『ファッション、インテリア、ビジュアル、プロダクト、環境、CUD（カラーユニバーサルデザイン）、パーソナルカラー』などといった、さまざまな分野での色の捉えられ方、活用の仕方の基本的な考えを学習していきます。

**授業内容：**色の効果を活用した作品の制作（コンクール応募作品含む）

AFT色彩検定2級対応

**後期学科授業名：「リアルデザイン論」 担当講師：大久保裕文**

**学習目標：**デザインとは商業美術であり、消費者が求め、好むものであり、やがて消費されるものでありながら記憶という装置によって夢を与え情報を伝えるものであると考えます。紙に印刷するという数世紀に渡る文化が、今まさに転換期である時代に伝え、残していく必然を感じています。その問題を学生との対話を通して共有していきたいのです。

**授業内容：**クリエイター・出版社・宣伝部担当者等をゲストに迎え、対話を通して現代のデザインの現状を学ぶ。

**選択後期学科授業名：「視覚文明史」 担当講師：太田克彦**

**学習目標：**グラフィックやクラフト、ドレス、インテリア、建築といった多岐にわたるデザイン個々の歴史を見るのではなく、時代がどのようなデザイン感覚を要求してきたのか、その特徴を知る。そしてデザインの普遍性とは何か？を考える。

**授業内容：**自然がデザインしたかに見える動植物の美しさと、人間の脳が生み出す美との差から始め、縄文時代の美意識や、日本及び東洋と西洋の価値観の違い、それぞれの生活環境との関わりを通してデザインの発想史をマクロに見ていく。

選択授業名：「特別講座」 担当講師：ゲスト講師

**学習目標／授業内容：**現代社会においてクリエイターの役割は益々重要性を増し、その領域は日々拡大しつつあります。講座では創作における考え方、発想法をリアルタイムな講義を通して学んでいく。

**前期実技授業名：「ベーシックイラストレーションA」 担当講師：福井真一**

**学習目標：**イラストレーションについての考察。アートとイラストレーションの違いについての理解とそれを如何に自分を作品に当てはめていくかを実技を通して考えていきます。イラストレーションに必要なアイデアとテクニックを学びます。

**授業内容：**形、色、構図など基本的な事柄をイラストレーションという観点からアプローチします。またイラストレーションに必要な時宜的課題を制作によって行い、それをプレゼンテーションします。

**前期実技授業名：「ベーシックイラストレーションB」 担当講師：都築 潤**

**学習目標：**イラストレーションのデザインやメディア上での機能をできる限り把握し、絵を描くというだけにとどまらない俯瞰した視点の習得を目指す。

**授業内容：**実践と論理の双方からイラストレーションを概観。

- プロジェクトの要求に応えるための作品制作。
- 自分の作品が最も生きるプロジェクトの提案。
- 日本のイラストレーションの流れを俯瞰。

現在のイラストレーション、グラフィックデザイン、インタラクティブデザイン、その他オルタナティブについての考察。

**前期実技授業名：「現代美術講座（共通実技）」 担当講師：黒瀬陽平、松蔭浩之**

**担当講師：黒瀬陽平**

**学習目標：**現代の視覚文化は映像を媒体としたコンテンツを抜きにして成立しません。サブカルチャーからハイカルチャーまで、映像というメディアがどのような役割を果たし、どのように展開したのか。本講義では主に戦後日本を中心としてアニメや映画、ゲームなどの映像コンテンツが表現してきたものを読み解いていきます。

**授業内容：**戦後日本の映像コンテンツについて、レクチャーと作品鑑賞を中心に進めます。途中、講義内容に関するワークショップも何度かおこなう予定です。

**担当講師：松蔭浩之**

**学習目標：**現代美術の世界をわかりやすく解説。特に重要と考える作家と技法を紹介し、実践を試みる。

**授業内容：**美術史の流れの中で生まれた技法を用いて、今までの自分とは異なる“変わった”作品を制作。ワークショップ形式の授業で、現代美術を体感する。

**前期実技授業名：「メディア・ブランディングA」 担当講師：佐藤芽生**

**学習目標：**“ブランディングとはなにか”を顧客体験の視点から実際に体感し制作物のみにとどまらないブランディングの提案ができる思考を身につけ、多角的なアウトプットを行うことを目指します。

**授業内容：**店舗ビジネスにおけるブランディングを探り、グループワークで架空の店舗のリブランディングの計画をたて制作物に落とし込みます。

**前期実技授業名：「メディア・ブランディングB」 担当講師：坂下智彦**

**学習目標：**の選び出した作品を、自分独自の表現を交えながら、より魅力的に見せる方法を模索し、15秒のPVとして完成させるまでを体験します。リメイク作業で成果物の完成度を高め、自作品を研磨していく過程を学びます。

**授業内容：**動画広告の多い現代において、静止画作品が動画作品へと変貌していく様子を体験、学習します。プロモーションビデオという形態で、静止画と違った魅力を引き出せることを目標とします。

**前期実技授業名：「デジタルイラストレーション」 担当講師：花島百合**

**学習目標：**パソコンを使ってイラストを制作してもらいます。ソフトの長所や技術など、コンピュータを通しての作品作りを学びます。

**授業内容：**イラストレーター、フォトショップを使ったイラストレーションの制作。

**前期実技授業名：「実践イラストレーション」 担当講師：信濃八太郎**

**学習目標／授業内容：**イラストレーターとしての表現の幅を広げるためには体験、実験を軸とした技法を「創造」する必要がある。それを仕事の現場を想定した課題の中から学ぶ。

**前期実技授業名：「ビジュアルデザイン基礎A」 担当講師：原口昌彦**

**学習目標：**プロになるための基礎的な要素を実践形式で行う。企画、立案、設計に必要なアイデアの構築とその仕組みを広告グラフィック・デザインをベースに展開する。

**授業内容：**各テーマごとに実践形式の課題を出し問題点の抽出と改善を、制作を通して、各自が発見できるワークフローを身につける。  
各自プレゼンテーション実施。

**前期実技授業名：「ビジュアルデザイン基礎B」 担当講師：奥定泰之**

**学習目標：**「読むこと／見ること」をどうデザインでコントロールするかを意識しながら、エディトリアル作品を制作する。また実際の制作現場に対応できるような、素材や構造、印刷方法なども身につける。

**授業内容：**レイアウト、素材、構造などを意識しながら、冊子形式のエディトリアル作品を試作する。

**前期実技授業名：「イラストワークショップ」 担当講師：飯田 淳**

**学習目標：**週1回の実技指導を通じて、各自の魅力に自分で気付いていくために課題を制作する。

**授業内容：**技法を通して、表現の幅を広げ商業アートの中のイラストレーターとしての立ち位置を考える。

**前期実技授業名：「絵画技法演習」 担当講師：中谷 晃、工藤礼二郎**

**学習目標：**ルネサンスから近代に至るまでの西洋絵画の主な油彩技法を習得することを目的とする。

**授業内容：**北方ルネサンスから20世紀のウィーン幻想派に至るまで、様々な絵画表現に用いられたテンペラと油彩による混合技法、及びルーベンスを中心としたバロック期の油彩によるグリザイユを中心に学ぶ。

前期実技授業名：「現代美術演習」

担当講師：さかぎしよしおう、三田村光土里

**学習目標／授業内容：**現代社会のクリエイティブ環境の中には、ますますアートの感性や発想を求められる機会が増えてきています。それらは目指す共通の理念がアートとデザイン共に人に「感動」を与える事を目標にしているからに他なりません。そういった時代の流れを受けて様々なアートの分野より活躍している講師からリアルタイムな現場の情報と方法論を学び、クリエイティブの発想の「入口」、「きっかけ」になる講座をめざします。

**後期実技授業名：「イラスト技法1」 担当講師：飯田 淳**

**学習目標：**より実践的なオリジナリティーある技法を考え、実践していく。

**授業内容：**実践的な技法を中心にしたテーマ制作。

**後期実技授業名：「Webデザイン1」 担当講師：斎藤政智**

**学習目標：**Webの基礎知識を、課題をベースに習得していきます。

Webデザインの基礎知識の習得と、Webデザインに特化したアプリケーションの習得を目標とします。

**授業内容：**Webのトレンドな表現も意識して、Webの特性を学ぶことで、専門分野のスキルを活かし、より表現の幅を広げることを目的とします。

基本となるアプリケーションのWeb特有の使い方を学びながら、Webデザインの基礎的な知識を習得します。

**後期実技授業名：「絵本ワークショップA」 担当講師：竹内通雅**

**学習目標：**絵本表現における言葉と絵の関係性について考察し、実技演習を通して表現力、技術力を培う。

**授業内容：**同一テーマで手製絵本を制作する。

**後期実技授業名：「絵本ワークショップB」 担当講師：岡山伸也**

**学習目標：**絵本表現における言葉と絵の関係性について考察し、実技演習を通して表現力、技術力を培う。

**授業内容：**同一テーマで手製絵本を制作する。

**後期実技授業名：「ファッションイラストレーション」 担当講師：平沢けいこ**

**学習目標：**与えられたテーマの中で自分の世界を表現しつつも自己満足に終わらず、他者にも伝わるイラスト表現を考える。

**授業内容：**テーマに沿ったイラストを制作。

**後期実技授業名：「テーマ制作 1-A」 担当講師：カトウフレンド**

**学習目標：**商業施設ポスター（その商業施設の何周年かのアニバーサリー様ビジュアル）を想定としたイラスト制作

**授業内容：**イラストレーションとして世の中に出た際に自分で描いた絵がどうゆう風に見えるのか、また目的があるビジュアルイメージをどのように表現できるかを考え、制作してほしいです。商業施設のビジュアルとしてあまり縛りが無いイラストを描いてもらいたいのと、文字が入ってくる事を想定したり、仕事として描いた場合の工夫はしてもらえそうな内容にしたい。

**後期実技授業名：「エディトリアルイラストレーション」**

**担当講師：宮古美智代**

**学習目標：**イラストレーションのマーケットにおいて、エディトリアルに占める割合は大きい。実際のエディトリアルデザインの現場に携わるアートディレクターによる実習。ADの視点において評価していく。

**授業内容：**与えられた短編を読み、その文章のためのイラストを描く。文章を読み解き、何を描くべきか、また、どのようにレイアウトデザインにおとしこんでいくか。その考えと実制作を行なう。

- ①. 各学生の作品を見る。短いエッセイを読んでもらい、どんな絵を描きたいと思うかディスカッション
- ②. 雑誌や絵本等を見て、イラストと文章の関係について考えてみる。短編を読み、描くモチーフ、ページ構成を考える。
- ③. 描き上げた絵をスクリーンに映し、その絵がどのようにレイアウトされていくかを説明しつつ、実践。各自講評

**後期実技授業名：「イラストアニメーション（テーマ制作 1-B）」**

**担当講師：飯田 萌**

**学習目標：**手描き、コマ撮りなど様々なアニメーション表現を作品鑑賞から探り、絵が動く楽しさを、自身の制作を通し経験する。

**授業内容：**様々なアニメーション作品の鑑賞とアニメーション制作

**後期実技授業名：「テーマ制作 1-C」 担当講師：緒方 環**

**学習目標：**商品に付加価値を与えるための「絵」としてイラストレーションを制作する。同時に雑貨マーケットのイラストレーションを研究する。

**授業内容：**ファッションイラストレーションについて、いくつかのテーマをもとに実際のシチュエーションを想定し、制作する。新プロダクト製品を考え、それに合うイラストレーションパッケージを考える。

**後期実技授業名：「仕事を知ろう（就職支援カリキュラム）／インターンシップ」**

**担当講師：上野仁志、山本哲次**

**学習目標：**仕事に対する意識を高め、就職活動を知り、将来計画のきっかけをつくることを目標とします。

インターンシップを経験することにより、専門的知識についての実務能力を高めるとともに、学習意欲に対する刺激を得られ、高い就業意識を身につけることができます。さらに、将来の進路選択において自らの適性や能力について実践的に考える機会になります。クリエイティブ業界の最新の情報を得られるとともに、会社が求める人材に対するニーズが把握できる事も大きなメリットです。

**授業内容：**自分のポートフォリオを制作し、プレゼンテーションを行ないます。就職についての講義を行なう。

就業体験（インターンシップ）をし、それをレポートにまとめて提出。（希望選択制）  
／就業につながる課題制作

## 2年次ビジュアルデザイン科 単位一覧

### ■グラフィックデザイン専攻

	授業科目	履修形式	単位	
学科	日本美術史Ⅱ	必修	1	
	色彩論Ⅱ		1	
	リアルデザイン論		1	
	視覚文明史 特別講座	選択	1 1	
	小計		3	
実技	技法演習Ⅱ	絵画技法実習（共通実技）	必修	2
	デザイン演習Ⅱ-A	ビジュアルデザイン基礎A・B	必修	2
	デザイン演習Ⅱ-B	メディア・ブランディングA・B	必修	4
		Webデザイン1		
	デザイン演習Ⅱ-C	トータルデザイン	必修	5
		タイポグラフィ1		
		仕事を知らう／インターンシップ		
	デザイン演習Ⅱ-D	グラフィックワークショップ	必修	6
		アドワークショップ		
		グラフィックデザイン技法		
	表現演習Ⅱ-A	ブックデザイン	必修	3
		グラフィックデザイン1		
	表現演習Ⅱ-B	現代美術講座（共通実技）	必修	4
		現代美術演習（共通実技）		
	視覚言語Ⅱ	広告とメディア	必修	3
ブランディング				
アートディレクション				
	小計		29	
	合計		32	

**前期学科授業名：「日本美術史Ⅱ」 担当講師：北 進一**

**学習目標：**3年生時に実施される古美術研修旅行で鑑賞する日本美術を中心として、日本美術の造形（イメージ）の本質を具体的に追求していく。日本美術史を従来の様式論でおさえるのではなく、イメージの解釈という新たな視点から日本文化史の中に位置づけて探求してみたい。

**授業内容：**最初に法隆寺金堂釈迦三尊像や広隆寺弥勒菩薩半跏思惟像など飛鳥時代の仏教美術から始まり、奈良時代の興福寺阿修羅像や東大寺法華堂不空羂索観音像、平安時代の神護寺薬師如来像と東寺講堂諸仏などを取り上げる。その後、尾形光琳や酒井抱一などの琳派絵画、池大雅や与謝野蕪村などの文人画、円谷応挙などの写実派、伊藤若冲などの奇想派や浮世絵師の絵画を取り上げ、古美術研修旅行で鑑賞する日本美術との表現の相違を追求していく。

**前期学科授業名：「色彩論Ⅱ」 担当講師：初谷希代香**

**学習目標：**色彩論Ⅰの内容から、さらに色彩の知識を深めていきます。『ファッション、インテリア、ビジュアル、プロダクト、環境、CUD（カラーユニバーサルデザイン）、パーソナルカラー』などといった、さまざまな分野での色の捉えられ方、活用の仕方の基本的な考えを学習していきます。

**授業内容：**色の効果を活用した作品の制作（コンクール応募作品含む）  
A F T 色彩検定 2 級対応

**後期学科授業名：「リアルデザイン論」 担当講師：大久保裕文**

**学習目標：**デザインとは商業美術であり、消費者が求め、好むものであり、やがて消費されるものでありながら記憶という装置によって夢を与え情報を伝えるものであると考えます。紙に印刷するという数世紀に渡る文化が、今まさに転換期である時代に伝え、残していく必然を感じています。その問題を学生との対話を通して共有していきたいのです。

**授業内容：**クリエイター・出版社・宣伝部担当者等をゲストに迎え、対話を通して現代のデザインの現状を学ぶ。

**選択後期学科授業名：「視覚文明史」 担当講師：太田克彦**

**学習目標：**グラフィックやクラフト、ドレス、インテリア、建築といった多岐にわたるデザイン個々の歴史を見るのではなく、時代がどのようなデザイン感覚を要求してきたのか、その特徴を知る。そしてデザインの普遍性とは何か？を考える。

**授業内容：**自然がデザインしたかに見える動植物の美しさと、人間の脳が生み出す美との差から始め、縄文時代の美意識や、日本及び東洋と西洋の価値観の違い、それぞれの生活環境との関わりを通してデザインの発想史をマクロに見ていく。

選択授業名：「特別講座」 担当講師：ゲスト講師

**学習目標／授業内容：**現代社会においてクリエイターの役割は益々重要性を増し、その領域は日々拡大しつつあります。講座では創作における考え方、発想法をリアルタイムな講義を通して学んでいく。

**前期実技授業名：「トータルデザイン」 担当講師：松蔭浩之**

**学習目標：**一年次のPC実習の履修度の確認と、さらなるスキルアップをはかる。デジタルカメラ撮影法とあわせ、Adobe社のイラストレータとフォトショップを駆使し、デザインワークの領域を拡大する。

**授業内容：**「写真」を使った「CDジャケット」のデザインと、DTP印刷納品までのプロセスを享受。講義とワークショップを毎回繰り返しながら、CDというフォーマットで作品を完成させる。

**前期実技授業名：「現代美術講座」 担当講師：黒瀬陽平、松蔭浩之**

**担当講師：黒瀬陽平**

**学習目標：**現代の視覚文化は映像を媒体としたコンテンツを抜きにして成立しません。サブカルチャーからハイカルチャーまで、映像というメディアがどのような役割を果たし、どのように展開したのか。本講義では主に戦後日本を中心としてアニメや映画、ゲームなどの映像コンテンツが表現してきたものを読み解いていきます。

**授業内容：**戦後日本の映像コンテンツについて、レクチャーと作品鑑賞を中心に進めます。途中、講義内容に関係するワークショップも何度かおこなう予定です。

**担当講師：松蔭浩之**

**学習目標：**現代美術の世界をわかりやすく解説。特に重要と考える作家と技法を紹介し、実践を試みる。

**授業内容：**美術史の流れの中で生まれた技法を用いて、今までの自分とは異なる“変わった”作品を制作。ワークショップ形式の授業で、現代美術を体感する。

**前期実技授業名：「メディア・ブランディングA」 担当講師：佐藤芽生**

**学習目標：**“ブランディングとはなにか”を顧客体験の視点から実際に体感し制作物のみにとどまらないブランディングの提案ができる思考を身につけ、多角的なアウトプットを行うことを目指します。

**授業内容：**店舗ビジネスにおけるブランディングを探り、グループワークで架空の店舗のリブランディングの計画をたて制作物に落とし込みます。

**前期実技授業名：「メディア・ブランディングB」 担当講師：坂下智彦**

**学習目標：**学生の選び出した作品を、自分独自の表現を交えながら、より魅力的に見せる方法を模索し、15秒のPVとして完成させるまでを体験します。リメイク作業で成果物の完成度を高め、自作品を研磨していく過程を学びます。

**授業内容：**動画広告の多い現代において、静止画作品が動画作品へと変貌していく様を体験、学習します。プロモーションビデオという形態で、静止画と違った魅力を引き出せることを目標とします。

**前期実技授業名：「タイポグラフィ1」 担当講師：小田敬子**

**学習目標：**文字による豊かなコミュニケーション方法を考え、提案力と伝達力の向上を目指す。

**授業内容：**グラフィック表現として文字の扱いに親しみ、文字組、レイアウト、創作文字によるイメージの伝達等を演習を通じて学びます。文字を中心としたデザインのコンセプト作成、プレゼンを行ないます。

**前期実技授業名：「ビジュアルデザイン基礎A」 担当講師：原口昌彦**

**学習目標：**プロになるための基礎的な要素を実践形式で行う。企画、立案、設計に必要なアイデアの構築とその仕組みを広告グラフィック・デザインをベースに展開する。

**授業内容：**各テーマごとに実践形式の課題を出し問題点の抽出と改善を、制作を通して、各自が発見できるワークフローを身につける。  
各自プレゼンテーション実施。

**前期実技授業名：「ビジュアルデザイン基礎B」 担当講師：奥定泰之**

**学習目標：**「読むこと／見ること」をどうデザインでコントロールするかを意識しながら、エディトリアル作品を制作する。また実際の制作現場に対応できるような、素材や構造、印刷方法なども身につける。

**授業内容：**レイアウト、素材、構造などを意識しながら、冊子形式のエディトリアル作品を試作する。

**前期実技授業名：「グラフィックワークショップ」 担当講師：山本哲次**

**学習目標：**社会の中におけるデザインの役割を理解し、情報を分析し、デザインというカタチに構築することを体験します。その中で自分の可能性を見いだすこと。作品制作に自信を持ち、自主的な制作を継続的に行えることを目標とします。

**授業内容：**新しい美術館の企画を立て、そのロゴマークが入ったグッズとフライヤーを完成させます。情報収集、分析評価を行いながら企画立案、アイデア出し、制作、展開まで体験します。また、試作、検証を繰り返すことにより作品の完成度を上げることを学びます。

**前期実技授業名：「絵画技法演習」 担当講師：中谷 晃、工藤礼二郎**

**学習目標：**ルネサンスから近代に至るまでの西洋絵画の主な油彩技法を習得することを目的とする。

**授業内容：**北方ルネサンスから 20 世紀のウィーン幻想派に至るまで、様々な絵画表現に用いられたテンペラと油彩による混合技法、及びルーベンスを中心としたバロック期の油彩によるグリザイユを中心に学ぶ。

**前期実技授業名：「現代美術演習」**

**担当講師：さかぎしよしお、三田村光土里、他講師**

**学習目標／授業内容：**現代社会のクリエイティブ環境の中には、ますますアートの感性や発想を求められる機会が増えてきています。それらは目指す共通の理念がアートとデザイン共に人に「感動」を与える事を目標にしているからに他なりません。そういった時代の流れを受けて様々なアートの分野より活躍している講師からリアルタイムな現場の情報と方法論を学び、クリエイティブの発想の「入口」、「きっかけ」になる講座をめざします。

**後期実技授業名：「グラフィックデザイン技法」 担当講師：田中北斗**

**学習目標：**商品ブランディングにおける小型グラフィックの展開。「飲食店におけるトータルデザイン」飲食店舗のトータルプロデュースという設定。企画～デザイン制作、アートディレクション至る、総合的なクリエイティブワークを行い、幅広い知識とスキルを身につける。

**授業内容：**業態の企画、ネーミング、キャッチコピー、ロゴマーク、メニュー、サイン計画、店舗イメージ、宣伝ツール等トータルデザイン。

**後期実技授業名：「Webデザイン1」 担当講師：斎藤政智**

**学習目標：**Webの基礎知識を、課題をベースに習得していきます。

Webデザインの基礎知識の習得と、Webデザインに特化したアプリケーションの習得を目標とします。

**授業内容：**Webのトレンドな表現も意識して、Webの特性を学ぶことで、専門分野のスキルを活かし、より表現の幅を広げることを目的とします。

基本となるアプリケーションのWeb特有の使い方を学びながら、Webデザインの基礎的な知識を習得します。

**後期実技授業名：「アドワークショップ」 担当講師：山本哲次**

**学習目標：**お店の企画立案から広告デザインまでの制作を通して、広告制作を体感し、企画・戦略・表現の関係を学習します。

**授業内容：**グループで制作する授業です。経営のかんばしくないお店を立て直す戦略を練り、企画立案・媒体計画を立て、広告デザイン案の制作を行い、プレゼンテーションまで行います。

**後期実技授業名：「ブックデザイン」 担当講師：山田英春**

**学習目標：**電子書籍など、「読む」ためのメディアが大きく変わりつつある今、本の魅力、ブックデザインの魅力とは何かを探っていきます。

**授業内容：**本の仕様、ブックデザインのさまざまなバリエーションを紹介し、実際の仕事がどのような行程ですすんでいくのか、私の体験を例にしながら解説していきます。さらに、テーマを与えて、ブックデザインを実際に制作します。

**後期実技授業名：「広告とメディア」 担当講師：原口昌彦**

**学習目標：**メディアと広告表現の関係を実践的に学ぶ。多様化したメディアと表現方法を結びつける接点を現実的な視点の上で制作提案する。

**授業内容：**メディアを設定し、その上で最適な広告表現（視覚化）をしていく。「テーマ」は授業内で発表、各自プレゼンテーション実施。

**後期実技授業名：「ブランディング」 担当講師：田中北斗**

**学習目標：**商品ブランディングにおける小型グラフィックの展開。

**授業内容：**各自の身近な産業や特産物などを題材にし、商品としてのブランド作りから小型グラフィックデザインまでを提案する。

- ①世の中の小型グラフィックデザインを検証。
- ②身近な産業や特産物を知る。
- ③ブランディングのプラン作り。
- ④小型グラフィックデザイン制作。
- ⑤プレゼンテーションによる発表と講評。

**後期実技授業名：「アートディレクション」 担当講師：大石恵美子**

**学習目標：**アートディレクションの根幹である「ビジュアルでコミュニケーションをする」ための3つの基本的な力を養います。①柔軟な発想力 ②幅広い表現力（得意な技法を極め、不得意・未知の分野に挑戦する）③物量を克服する持久力と執着心

**授業内容：**1つのテーマから100種類のビジュアルを作ります。

**後期実技授業名：「グラフィックデザイン1」 担当講師：草谷隆文**

**学習目標：**今まで学んだテーマから、タイポグラフィを主体としたポスター作り。B全もしくはB倍の大型ポスターを作る事により、文字のディテールを追求、研究する。

**授業内容：**各自、漢字、カタカナ、ひらがな、アルファベットを1文字選び、文字の持つディテールを研究しつつ、ファインアートを取り込んだポスター作品を制作。指導者も同時に制作し、おのおのディスカッションをして進めていく。企画のたて方や進め方は授業の中で説明。

後期実技授業名：「仕事を知ろう（就職支援カリキュラム）／インターンシップ」

担当講師：上野仁志、山本哲次

**学習目標：**仕事に対する意識を高め、就職活動を知り、将来計画のきっかけをつくることを目標とします。

インターンシップを経験することにより、専門的知識についての実務能力を高めるとともに、学習意欲に対する刺激を得られ、高い就業意識を身につけることができます。さらに、将来の進路選択において自らの適性や能力について実践的に考える機会になります。クリエイティブ業界の最新の情報を得られるとともに、会社が求める人材に対するニーズが把握できる事も大きなメリットです。

**授業内容：**自分のポートフォリオを制作し、プレゼンテーションを行ないます。就職についての講義を行なう。

就業体験（インターンシップ）をし、それをレポートにまとめて提出。（希望選択制）  
／就業につながる課題制作

## 2年次ビジュアルデザイン科 単位一覧

### ■アニメーション&コミック専攻

	授業科目	履修形式	単位
学科	日本美術史Ⅱ	必修	1
	色彩論Ⅱ		1
	リアルデザイン論		1
	視覚文明史 特別講座	選択	1
	小計		3
実技	技法演習Ⅱ	必修	2
	デザイン演習Ⅱ-A	必修	2
	デザイン演習Ⅱ-B	必修	4
	デザイン演習Ⅱ-C		
	デザイン演習Ⅱ-C	必修	5
	デザイン演習Ⅱ-D		
	表現演習Ⅱ-A		
	表現演習Ⅱ-B	必修	3
	表現演習Ⅱ-B		
	表現演習Ⅱ-B	必修	4
	表現演習Ⅱ-B		
	視覚言語Ⅱ	必修	3
	視覚言語Ⅱ		
	視覚言語Ⅱ		
		小計	
	合計		32

**前期学科授業名：「日本美術史Ⅱ」 担当講師：北 進一**

**学習目標：**3年生時に実施される古美術研修旅行で鑑賞する日本美術を中心として、日本美術の造形（イメージ）の本質を具体的に追求していく。日本美術史を従来の様式論でおさえるのではなく、イメージの解釈という新たな視点から日本文化史の中に位置づけて探求してみたい。

**授業内容：**最初に法隆寺金堂釈迦三尊像や広隆寺弥勒菩薩半跏思惟像など飛鳥時代の仏教美術から始まり、奈良時代の興福寺阿修羅像や東大寺法華堂不空羼索観音像、平安時代の神護寺薬師如来像と東寺講堂諸仏などを取り上げる。その後、尾形光琳や酒井抱一などの琳派絵画、池大雅や与謝野蕪村などの文人画、円谷応挙などの写実派、伊藤若冲などの奇想派や浮世絵師の絵画を取り上げ、古美術研修旅行で鑑賞する日本美術との表現の相違を追求していく。

**前期学科授業名：「色彩論Ⅱ」 担当講師：初谷希代香**

**学習目標：**色彩論Ⅰの内容から、さらに色彩の知識を深めていきます。『ファッション、インテリア、ビジュアル、プロダクト、環境、CUD（カラーユニバーサルデザイン）、パーソナルカラー』などといった、さまざまな分野での色の捉えられ方、活用の仕方の基本的な考えを学習していきます。

**授業内容：**色の効果を活用した作品の制作（コンクール応募作品含む）

AFT色彩検定2級対応

**後期学科授業名：「リアルデザイン論」 担当講師：大久保裕文**

**学習目標：**デザインとは商業美術であり、消費者が求め、好むものであり、やがて消費されるものでありながら記憶という装置によって夢を与え情報を伝えるものであると考えます。紙に印刷するという数世紀に渡る文化が、今まさに転換期である時代に伝え、残していく必然を感じています。その問題を学生との対話を通して共有していきたいのです。

**授業内容：**クリエイター・出版社・宣伝部担当者等をゲストに迎え、対話を通して現代のデザインの現状を学ぶ。

**選択後期学科授業名：「視覚文明史」 担当講師：太田克彦**

**学習目標：**グラフィックやクラフト、ドレス、インテリア、建築といった多岐にわたるデザイン個々の歴史を見るのではなく、時代がどのようなデザイン感覚を要求してきたのか、その特徴を知る。そしてデザインの普遍性とは何か？を考える。

**授業内容：**自然がデザインしたかに見える動植物の美しさと、人間の脳が生み出す美との差から始め、縄文時代の美意識や、日本及び東洋と西洋の価値観の違い、それぞれの生活環境との関わりを通してデザインの発想史をマクロに見ていく。

選択授業名：「特別講座」 担当講師：ゲスト講師

**学習目標／授業内容：**現代社会においてクリエイターの役割は益々重要性を増し、その領域は日々拡大しつつあります。講座では創作における考え方、発想法をリアルタイムな講義を通して学んでいく。

前期実技授業名：「アニメーション&サウンド」

担当講師：松本 力、本多裕史

**学習目標：**アニメーションのための多くのドローイングと、ガレージバンドなどのソフトを使って、独自の観点での映像と音楽の小作品を制作する。

**授業内容：**映像・アニメーション表現は、時間＝記憶にかたちをあたえます。一コマずつのドローイングによるストップモーション・アニメーションの技法と、その映像に対する自分のイメージに沿った音楽の作曲で、想像力（意志）と批評性（意図）をもって、心象をあらわすような雰囲気のある映像と音楽を制作し、その魅力を追求します。

前期実技授業名：「コミック表現」 担当講師：杉木ヤスコ

**学習目標：**実践力を伴うコミック表現とは

**授業内容：**社会に出てすぐ通じるような自己表現方法を身に付けるべく講師が経験してきた仕事等を紹介しつつ、コミックの手法で実技制作、講評を行なう。

**前期実技授業名：「現代美術講座」 担当講師：黒瀬陽平、松蔭浩之**

**担当講師：黒瀬陽平**

**学習目標：**現代の視覚文化は映像を媒体としたコンテンツを抜きにして成立しません。サブカルチャーからハイカルチャーまで、映像というメディアがどのような役割を果たし、どのように展開したのか。本講義では主に戦後日本を中心としてアニメや映画、ゲームなどの映像コンテンツが表現してきたものを読み解いていきます。

**授業内容：**戦後日本の映像コンテンツについて、レクチャーと作品鑑賞を中心に進めます。途中、講義内容に関するワークショップも何度かおこなう予定です。

**担当講師：松蔭浩之**

**学習目標：**現代美術の世界をわかりやすく解説。特に重要と考える作家と技法を紹介し、実践を試みる。

**授業内容：**美術史の流れの中で生まれた技法を用いて、今までの自分とは異なる“変わった”作品を制作。ワークショップ形式の授業で、現代美術を体感する。

**前期実技授業名：「メディア・ブランディングA」 担当講師：佐藤芽生**

**学習目標：**“ブランディングとはなにか”を顧客体験の視点から実際に体感し制作物のみにとどまらないブランディングの提案ができる思考を身につけ、多角的なアウトプットを行うことを目指します。

**授業内容：**店舗ビジネスにおけるブランディングを探り、グループワークで架空の店舗のリブランディングの計画をたて制作物に落とし込みます。

**前期実技授業名：「メディア・ブランディングB」 担当講師：坂下智彦**

**学習目標：**の選び出した作品を、自分独自の表現を交えながら、より魅力的に見せる方法を模索し、15秒のPVとして完成させるまでを体験します。リメイク作業で成果物の完成度を高め、自作品を研磨していく過程を学びます。

**授業内容：**動画広告の多い現代において、静止画作品が動画作品へと変貌していく様子を体験、学習します。プロモーションビデオという形態で、静止画と違った魅力を引き出せることを目標とします。

**前期実技授業名：「撮影技法」 担当講師：黒川芳信**

**学習目標：**写真＝レンズによる描写の基本を学ぶ。動画という表現の構成を学ぶ。調査した情報を視聴者にとって興味のある有益な情報に変容させるかを学ぶ。自らの企画をプレゼンテーションし、他者に企画意図を伝えることを学ぶ。出来上がった作品についてプレゼンテーションし、企画意図などを伝えることを学ぶ。

**授業内容：**映像表現の一つの基礎である写真を学び、動画制作につなげます。課題は、豊島区広報課をクライアントに、豊島区に取材した動画作品を制作します。撮影技法に始まり、企画立案、調査、ロケーションハンティング、シナリオ制作、絵コンテ制作、撮影、編集を経て作品を完成させます。完成した作品は、豊島区のケーブルテレビで放送の予定です。

**前期実技授業名：「ビジュアルデザイン基礎A」 担当講師：原口昌彦**

**学習目標：**プロになるための基礎的な要素を実践形式で行う。企画、立案、設計に必要なアイデアの構築とその仕組みをアドバタイジング・デザインをベースに展開する。

**授業内容：**各テーマ毎に実践形式の課題を出し、問題点の抽出と改善を制作を通して各自が発見できる制作ワークフローを身につける。

**前期実技授業名：「ビジュアルデザイン基礎B」 担当講師：奥定泰之**

**学習目標：**「読むこと／見ること」をどうデザインでコントロールするかを意識しながら、エディトリアル作品を制作する。また実際の制作現場に対応できるような、素材や構造、印刷方法なども身につける。

**授業内容：**レイアウト、素材、構造などを意識しながら、冊子形式のエディトリアル作品を試作する。

**前期実技授業名：「映像制作A」 担当講師：奥牧裕介**

**学習目標：**Adobe CC(クリエイティブクラウド)など、映像制作に関連したソフトの演習。カメラや照明などの撮影機材やエフェクトを使用した映像制作方法の理解。3DCGによる映像制作方法の紹介。

**授業内容：**デジタル技法を用いた映像制作の基本・課題制作。

**前期実技授業名：「絵画技法演習」 担当講師：中谷 晃、工藤礼二郎**

**学習目標：**ルネサンスから近代に至るまでの西洋絵画の主な油彩技法を習得することを目的とする。

**授業内容：**北方ルネサンスから 20 世紀のウィーン幻想派に至るまで、様々な絵画表現に用いられたテンペラと油彩による混合技法、及びルーベンスを中心としたバロック期の油彩によるグリザイユを中心に学ぶ。

**前期実技授業名：「現代美術演習」**

**担当講師：さかぎしよしお、三田村光土里、他講師**

**学習目標／授業内容：**現代社会のクリエイティブ環境の中には、ますますアートの感性や発想を求められる機会が増えてきています。それらは目指す共通の理念がアートとデザイン共に人に「感動」を与える事を目標にしているからに他なりません。そういった時代の流れを受けて様々なアートの分野より活躍している講師からリアルタイムな現場の情報と方法論を学び、クリエイティブの発想の「入口」、「きっかけ」になる講座をめざします。

**後期実技授業名：「ストップ・アニメーション」 担当講師：こぐまあつこ**

**学習目標：**アニメーションの基礎講座と手作り素材を使ったアニメーション制作

**授業内容：**アニメーション表現についての基本と実践

手作りの素材(粘土・切り紙等)のアートワークを楽しみながら、アニメーションの基本を学び、短編作品を制作する。個々に立てた企画テーマに合わせて、制作の時間配分にはじまり、シノプシス、絵コンテ、ビデオコンテ、タイムシートといった制作過程を通して作品を完成させる。及び、自己管理とプレゼンテーション能力の育成。

1. オリエンテーション ■映像業界の仕組み■アニメーション作り方の実践法
2. 企画・アイデア出し ■体験(1)：黒板と人間アニメーション■企画プレゼンテーションとアイデアの出し方と実習
3. 絵コンテ制作 ■体験(2)：切り紙アニメーション■企画案チェック■絵コンテの描き方と実習(1)
4. キャラクター設定・音楽と効果音 ■絵コンテ・チェックと実習(2)■キャラクター設定の描き方と実習■音について
5. ビデオコンテ制作 ■ビデオコンテの作り方と実習■AfterEffect 応用的な使い方(1)
6. タイムシート制作 ■ビデオコンテ・チェック■タイムシートの作り方と実習■AfterEffect 応用的な使い方(2)
7. 企画プレゼンテーションと講評・検討 ■スケジュール表と香盤表の作り方と実習■リテイク作業(1)
8. 撮影・編集 ■撮影・編集方法と実習■体験(3)：クレイアニメーション■AfterEffect 応用的な使い方(3)■素材制作
9. 制作実習(1) ■素材制作
10. 制作実習(2) ■素材制作■撮影・編集
11. 制作実習(3) ■撮影・編集■ラッシュチェック(中間報告プレゼン)
12. 制作実習(4) ■撮影・編集(コンポジット)
13. 制作実習(5) ■仮編集
14. 0号試写・プレゼンテーション ■リテイク作業(2)
15. リテイク作業(3)・プレゼン準備
16. 完成初号試写・プレゼンテーション・講評会

※不定期で短編アニメーションの上映が含まれます。

**後期実技授業名：「Webデザイン1」 担当講師：齋藤政智**

**学習目標：**Webの基礎知識を、課題をベースに習得していきます。

Webデザインの基礎知識の習得と、Webデザインに特化したアプリケーションの習得を目標とします。

**授業内容：**Webのトレンドな表現も意識して、Webの特性を学ぶことで、専門分野のスキルを活かし、より表現の幅を広げることを目的とします。

基本となるアプリケーションのWeb特有の使い方を学びながら、Webデザインの基礎的な知識を習得します。

**後期実技授業名：「映像制作B」 担当講師：奥牧裕介**

**学習目標：**Adobe CC など、映像制作に関連したソフト、機材等を使用した実践的な映像制作技法の習得。

**授業内容：**デジタル技法を用いた映像制作の応用と課題制作。

**後期実技授業名：「ゲームイラスト」 担当講師：きりさき**

**学習目標：**仕様書が届いて、クライアントの要望のものを作る。現場と同じような体験を経て、自らのキャラクターデザインの完成度を高めていきます。自分のキャパを少し超えたところに目標設定を置く事でスキルの向上を目指します

**授業内容：**ポケモンカードに代表される美しいトレーディングカード等のキャラクターイラスト、完成度の高いイラストレーションをマスターする授業です。。おもにペンタブレットを使っての作業。現場のプロダクションの制作進行にならってプロフェッショナルと同じやり方で授業をすすめます。

**後期実技授業名：「アニメーション実習」 担当講師：青木 悠**

**学習目標：**アニメーションの作は技法を学びながら実際に絵を動かしてみる。

**授業内容：**アニメ用の作画技法を使い振り向き、歩き、走りなどの動画作成の基礎を習得する。授業内で作成した絵はパソコンまたはスマートフォンに取り込み最終的には動画化する。

**後期実技授業名：「サウンド実習」 担当講師：虹釜太郎**

**学習目標：**映像作品におけるサウンドトラック、アニメーションにおけるサウンドトラック製作をする時に多くの人が陥りやすい問題をいかに回避するか、繰り返し鑑賞できる作品にするにはどうしたらいいか、映像作品における音楽と音の未知なる関係を自分自身で作りだせるようになるためにはどうしたらいいか、映像作品において意図を持った音の扱いができるようになるためには何に注意すればよいかを具体的な演習を通して学んでいく。

**授業内容：**さまざまなジャンルの映像作品で音がどう扱われているか・使われているか・どういう実験がなされているかについてどれだけ立体的に認識できるかについての演習、映像作品に様々な音をつけていく音効果演習、音のさまざまなストックを自分なりに把握するためのコンパイル、アンビエントミュージックやアウトサイダー音楽、逸話的音楽、音響派音楽、ドローン、フィールドレコーディングなどの非音楽、関連音楽史への参照、自分以外の人に音楽、音響を依頼する際にどう伝えたらいいか、音製作現場のプロが陥りやすい失敗を回避するために必要な演習も行う。

**後期実技授業名：「イラストアニメーション」 担当講師：飯田 萌**

**学習目標：**手描き、コマ撮りなど様々なアニメーション表現を作品鑑賞から探り、絵が動く楽しさを、自身の制作を通し経験する。

**授業内容：**様々なアニメーション作品の鑑賞とアニメーション制作。

**後期実技授業名：「CM実習」 担当講師：岡山拓史**

**学習目標：**映像の基礎を学び、編集技術の向上を目指します。そして、視聴者の視点を探究します。

**授業内容：**好きなアーティストや商品などを訴求する30秒CMを制作します。企画から絵コンテ制作、各パーツのデザイン、編集作業まで一連の作業をし完成させます。

後期実技授業名：「仕事を知ろう（就職支援カリキュラム）／インターンシップ」

担当講師：上野仁志、山本哲次

**学習目標：**仕事に対する意識を高め、就職活動を知り、将来計画のきっかけをつくることを目標とします。

インターンシップを経験することにより、専門的知識についての実務能力を高めるとともに、学習意欲に対する刺激を得られ、高い就業意識を身につけることができます。さらに、将来の進路選択において自らの適性や能力について実践的に考える機会になります。クリエイティブ業界の最新の情報を得られるとともに、会社が求める人材に対するニーズが把握できる事も大きなメリットです。

**授業内容：**自分のポートフォリオを制作し、プレゼンテーションを行ないます。就職についての講義を行なう。

就業体験（インターンシップ）をし、それをレポートにまとめて提出。（希望選択制）  
／就業につながる課題制作

### 3年次ファインアート科 単位一覧

#### ■絵画造形専攻

	授業科目	履修形式	単位
学科	古美術研修	必修	1
	日本美術史Ⅱ		1
	フランス語Ⅱ	選択	2
	特別講座		1
	小計		2
実技	ゼミナール	必修	6
	表現基礎演習Ⅲ   自主制作	必修	8
	卒業制作	必修	16
	小計		30
	合計		32

**前期学科授業名：「日本美術史Ⅱ」 担当講師：北 進一**

**学習目標：**3年生時に実施される古美術研修旅行で鑑賞する日本美術を中心として、日本美術の造形（イメージ）の本質を具体的に追求していく。日本美術史を従来の様式論でおさえるのではなく、イメージの解釈という新たな視点から日本文化史の中に位置づけて探求してみたい。

**授業内容：**最初に法隆寺金堂釈迦三尊像や広隆寺弥勒菩薩半跏思惟像など飛鳥時代の仏教美術から始まり、奈良時代の興福寺阿修羅像や東大寺法華堂不空羼索観音像、平安時代の神護寺薬師如来像と東寺講堂諸仏などを取り上げる。その後、尾形光琳や酒井抱一などの琳派絵画、池大雅や与謝野蕪村などの文人画、円谷応挙などの写実派、伊藤若冲などの奇想派や浮世絵師の絵画を取り上げ、古美術研修旅行で鑑賞する日本美術との表現の相違を追求していく。

**前期学科授業名：「古美術研修」 担当講師：専任講師**

**学習目標：**ファインアート科、ビジュアルデザイン科3年生合同で行動。京都に3泊4日。仏像や障壁画を拝観。一般には公開していない特別拝観の寺院などに行く。（等伯の襖絵・等伯の障壁画・探幽の障壁画・狩野永岳の襖絵など）

**授業内容：**研修で見る寺院、仏閣にある仏像や襖絵、障壁画などは図録や美術書といった図版でしか普段は目にすることができません。たまに美術館で特別展示を行うこともありますが、現地で間近に見るのとは全く雰囲気も感じ方も違います。参加することはたとえ分野が違っていても今後の制作にいい刺激になることでしょう。

選択授業名：「特別講座」 担当講師：ゲスト講師

**学習目標／授業内容：**現代社会においてクリエイターの役割は益々重要性を増し、その領域は日々拡大しつつあります。講座では創作における考え方、発想法をリアルタイムな講義を通して学んでいく。

**前期実技授業名：「ゼミナール」**

**担当講師：工藤礼二郎、高橋輝夫、馬場健太郎**

**学習目標：**絵画表現における各自のテーマにそった表現方法コンセプトを研究・考察する。

**授業内容：**専任教員および非常勤講師との個別面談、指導、それぞれの個人テーマと制作コンセプトについて対話方式によるゼミナール、および講評会では専任、非常勤講師の他にゲストスピーカーを招聘し、自由な講評を通して自己の作品の客観的な検証と批評性を学ぶ。

**前期実技授業名：「自主制作」 担当講師：工藤礼二郎、高橋輝夫、馬場健太郎**

**学習目標：**1・2年次に行ってきた実習・演習を通して模索してきた各自のテーマを大作制作に繋げるべく、表現形式や支持体、描画材料など総合的に検証する。

**授業内容：**担当講師とのディスカッションを通じ、自由制作を中心に各々のテーマに応じた支持体の検証、エスキースおよびタブローの制作を行う。またポートフォリオやステイトメントの実践指導も行う。

**後期実技授業名：「卒業制作」 担当講師：工藤礼二郎、高橋輝夫、馬場健太郎**

**学習目標：**1、2年次の絵画演習を通して学んだ技術と3年次前期で展開してきた自主制作を  
発展させ卒業制作を行う。

**授業内容：**各自のテーマに基づき卒業制作として100号の平面作品2点、もしくは高さ  
250cm、幅300cmの壁面に収まる平面作品1点を制作する。

### 3年次ファインアート科 単位一覧

#### ■版画専攻

	授業科目	履修形式	単位
学 科	古美術研修	必修	1
	日本美術史Ⅱ		1
	フランス語Ⅱ	選択	2
	特別講座		1
	小計		2
実 技	ゼミナール	必修	6
	表現基礎演習Ⅲ   自主制作	必修	8
	卒業制作	必修	16
	小計		30
	合計		32

**前期学科授業名：「日本美術史Ⅱ」 担当講師：北 進一**

**学習目標：**3年生時に実施される古美術研修旅行で鑑賞する日本美術を中心として、日本美術の造形（イメージ）の本質を具体的に追求していく。日本美術史を従来の様式論でおさえるのではなく、イメージの解釈という新たな視点から日本文化史の中に位置づけて探求してみたい。

**授業内容：**最初に法隆寺金堂釈迦三尊像や広隆寺弥勒菩薩半跏思惟像など飛鳥時代の仏教美術から始まり、奈良時代の興福寺阿修羅像や東大寺法華堂不空羼索観音像、平安時代の神護寺薬師如来像と東寺講堂諸仏などを取り上げる。その後、尾形光琳や酒井抱一などの琳派絵画、池大雅や与謝野蕪村などの文人画、円谷応挙などの写実派、伊藤若冲などの奇想派や浮世絵師の絵画を取り上げ、古美術研修旅行で鑑賞する日本美術との表現の相違を追求していく。

**前期学科授業名：「古美術研修」 担当講師：専任講師**

**学習目標：**ファインアート科、ビジュアルデザイン科3年生合同で行動。京都に3泊4日。仏像や障壁画を拝観。一般には公開していない特別拝観の寺院などに行く。（等伯の襖絵・等伯の障壁画・探幽の障壁画・狩野永岳の襖絵など）

**授業内容：**研修で見る寺院、仏閣にある仏像や襖絵、障壁画などは図録や美術書といった図版でしか普段は目にすることができません。たまに美術館で特別展示を行うこともありますが、現地で間近に見るのとは全く雰囲気も感じ方も違います。参加することはたとえ分野が違っていても今後の制作にいい刺激になることでしょう。

選択学科授業名：「特別講座」 担当講師：ゲスト講師

**学習目標／授業内容：**現代社会においてクリエイターの役割は益々重要性を増し、その領域は日々拡大しつつあります。講座では創作における考え方、発想法をリアルタイムな講義を通して学んでいく。

**前期実技授業名：「ゼミナール」 担当講師：大沼正昭、鈴木吐志哉**

**学習目標：**版画表現における各自のテーマにそった表現方法コンセプトを考察・研究・制作する。

**授業内容：**専任教員および非常勤講師との個別面談や指導を対話方式で行い、各自のテーマや制作コンセプトについて研究する。また講評会では自由で客観的な講評を行い、各自の作品を検証する。

**前期実技授業名：「自主制作」 担当講師：大沼正昭、鈴木吐志哉**

**学習目標：**卒業制作に向けて自己の版表現を探りつつ、発表活動を始めるとあたりファイアアート科3年全体のグループ展覧会を行う、いかに自己の版画作品を有効に観客に提示出来得るか、展覧会場に飾った自分の作品を客観的に眺め長所、短所を考える。また展覧会の準備、運営など作品発表に必要な手順を学ぶ。

**授業内容：**卒業制作に向けて版画作品を2点制作します。

**後期実技授業名：「卒業制作」 担当講師：大沼正昭、鈴木吐志哉**

**学習目標：**各自のテーマおよび技法を深め、研究成果が最大限に反映された作品の制作を目指します。また現代に発言し得る版表現の充実を目指します

**授業内容：**版画4作品制作（1作品につきシート1枚提出。※4作品は提出後、指定期日までに必ず額装する事）

### 3年次ビジュアルデザイン科 単位一覧

#### ■イラストレーション・絵本専攻

	授業科目	履修形式	単位	
学科	古美術研修 日本美術史Ⅱ	必修	1 1	
	フランス語Ⅱ 特別講座	選択	2 1	
	小計		2	
実技	デザイン演習Ⅲ-A テーマ制作2-C	必修	2	
	デザイン演習Ⅲ-B テーマ制作2-B	必修	2	
	デザイン演習Ⅲ-C 絵本	必修	3	
	デザイン演習Ⅲ-D テーマ制作2-A	必修	3	
	視覚言語Ⅲ	イラスト技法2	必修	4
		メディア・ブランディング		
	卒業制作	必修	16	
	小計		30	
合計		32		

**前期学科授業名：「日本美術史Ⅱ」 担当講師：北 進一**

**学習目標：**3年生時に実施される古美術研修旅行で鑑賞する日本美術を中心として、日本美術の造形（イメージ）の本質を具体的に追求していく。日本美術史を従来の様式論でおさえるのではなく、イメージの解釈という新たな視点から日本文化史の中に位置づけて探求してみたい。

**授業内容：**最初に法隆寺金堂釈迦三尊像や広隆寺弥勒菩薩半跏思惟像など飛鳥時代の仏教美術から始まり、奈良時代の興福寺阿修羅像や東大寺法華堂不空羼索観音像、平安時代の神護寺薬師如来像と東寺講堂諸仏などを取り上げる。その後、尾形光琳や酒井抱一などの琳派絵画、池大雅や与謝野蕪村などの文人画、円谷応挙などの写実派、伊藤若冲などの奇想派や浮世絵師の絵画を取り上げ、古美術研修旅行で鑑賞する日本美術との表現の相違を追求していく。

**前期学科授業名：「古美術研修」 担当講師：専任講師**

**学習目標：**ファインアート科、ビジュアルデザイン科3年生合同で行動。京都に3泊4日。仏像や障壁画を拝観。一般には公開していない特別拝観の寺院などに行く。（等伯の襖絵・等伯の障壁画・探幽の障壁画・狩野永岳の襖絵など）

**授業内容：**研修で見る寺院、仏閣にある仏像や襖絵、障壁画などは図録や美術書といった図版でしか普段は目にすることができません。たまに美術館で特別展示を行うこともありますが、現地で間近に見るのとは全く雰囲気も感じ方も違います。参加することはたとえ分野が違っていても今後の制作にいい刺激になることでしょう。

**選択学科(前期・後期)授業名：「フランス語 II」 担当講師：内田雅之**

**学習目標：**フランス語1の修了者を対象として、一年次に習得した基礎力を基盤としながら会話表現・文法の両面での知識を広げていきます。また、少しずつ書かれたものを読む練習も行います。

**授業内容：**前期は、まず問題練習などを通じて、書くという別観点を少し意識しながら昨年の復習を行います。その後複合過去、単純未来へと文法面で次のステップへと移っていきます。後期は、フランス旅行の機会を想定して、オリジナルのフランス旅行のしおりを作成していく課題が課され、校内展示の機会を設けます。

〈フランス旅行のしおりについて〉

市販のガイドブックや仏観光HPなどを参考にしながら、日程、行程の全てを具体的に設定し、自らの興味だけを頼りに“一点もの”のオリジナル仏旅行のパンフレット作成を楽しみます。その作業過程で、仏の文化的側面の知識を深め、社会的諸問題の発見、引いては日仏の比較視点が育まれることも期待されます。旅程にて自ずと必要となってくる、ホテルの予約、交通機関の利用の仕方、レストランやカフェにて、などのシチュエーション別ダイアログも同時進行で取り上げ、現地にて直接役立つ仏語会話を身につけていきます。

選択授業名：「特別講座」 担当講師：ゲスト講師

**学習目標／授業内容：**現代社会においてクリエイターの役割は益々重要性を増し、その領域は日々拡大しつつあります。講座では創作における考え方、発想法をリアルタイムな講義を通して学んでいく。

**前期実技授業名：「イラスト技法 2」 担当講師：飯田 淳**

**学習目標：**イラスト技法実習 1 の概要を引き継ぎ、より実践的なオリジナリティーある技法を考え、実践していく。

**授業内容：**実践的な技法を中心にしたテーマ制作。

**前期実技授業名：「メディア・ブランディング」 担当講師：伊波英里**

**学習目標：**チャプター毎に異なるメディアに自分のアイデアを落とし込み、コンペティションへ応募するまでの流れを経験し、能動的に発信する姿勢を身につけることを目指します。

**授業内容：**インプットを意識する事の重要性、多様なメディアに対応できるアウトプットの柔軟性の必要性を学び、最終的にコンペティションに応募するまでの一連の流れを学習します。

**前期実技授業名：「テーマ制作2-A」 担当講師：堀内恭司**

**学習目標：**表現に対する探求を重ね、画材を知る、画材をこなす力を身につけます。イラストレーションの意味、機能、その役割や効果を更に探求します。

**授業内容：**得意とする画材、素材に時間をかけて向き合います。得意技を意識しイメージを形にする力、定着力を身につけます。

**前期実技授業名：「テーマ制作2-B」 担当講師：秋山 孝**

**学習目標／授業内容：**講義と作品紹介を通してプロのイラストレーターの仕事とは何かを実習を通して体験する。

**前期実技授業名：「テーマ制作2-C」 担当講師：マツモトヨーコ**

**学習目標：**イラストレーション制作においては、描く技術だけでなく、イメージを発想する力も必要不可欠なものである。これらの能力および個性を磨くことを目標とする。

**授業内容：**与えられたいくつかのテーマをもとにイラストレーションを制作する。ラフスケッチを制作、講師に提出し、カウンセリングを受けた後、イラストレーション制作にうつる。

**前期実技授業名：「絵本」 担当講師：上田三根子**

**学習目標：**仕事に通じるイラストレーションとは？

**授業内容：**講師の実際の仕事を紹介しつつ、仕事に活かせるイラストレーションとは何かを、実技を通して制作、講評。

**後期実技授業名：「卒業制作」 担当講師：山本哲次、岡山拓史、飯田 淳**

**学習目標：**創形で学んだ3年間の集大成として、自身の表現の領域に於けるクオリティを追求しつつ、卒業制作としてふさわしい、社会性を意識した完成度の高い作品を制作する。そのうえで校内外の卒業制作展で発表することを目標とする。

**授業内容：**各専攻の専任教員の個別指導に従い、コミュニケーションを大切にしながらゼミ形式での授業が行われる。

### 3年次ビジュアルデザイン科 単位一覧

#### ■グラフィックデザイン専攻

	授業科目	履修形式	単位	
学科	古美術研修	必修	1	
	日本美術史Ⅱ		1	
	フランス語Ⅱ	選択	2	
	特別講座		1	
	小計		2	
実技	デザイン演習Ⅲ-A	タイポグラフィ2	必修	2
	デザイン演習Ⅲ-B	パッケージデザイン	必修	2
	デザイン演習Ⅲ-C	グラフィックデザイン2	必修	3
	デザイン演習Ⅲ-D	エディトリアルデザイン	必修	3
	視覚言語Ⅲ	Webデザイン2	必修	4
		メディア・ブランディング		
		卒業制作	必修	16
		小計		30
	合計		32	

**前期学科授業名：「日本美術史Ⅱ」 担当講師：北 進一**

**学習目標：**3年生時に実施される古美術研修旅行で鑑賞する日本美術を中心として、日本美術の造形（イメージ）の本質を具体的に追求していく。日本美術史を従来の様式論でおさえるのではなく、イメージの解釈という新たな視点から日本文化史の中に位置づけて探求してみたい。

**授業内容：**最初に法隆寺金堂釈迦三尊像や広隆寺弥勒菩薩半跏思惟像など飛鳥時代の仏教美術から始まり、奈良時代の興福寺阿修羅像や東大寺法華堂不空羼索観音像、平安時代の神護寺薬師如来像と東寺講堂諸仏などを取り上げる。その後、尾形光琳や酒井抱一などの琳派絵画、池大雅や与謝野蕪村などの文人画、円谷応挙などの写実派、伊藤若冲などの奇想派や浮世絵師の絵画を取り上げ、古美術研修旅行で鑑賞する日本美術との表現の相違を追求していく。

**前期学科授業名：「古美術研修」 担当講師：専任講師**

**学習目標：**ファインアート科、ビジュアルデザイン科3年生合同で行動。京都に3泊4日。仏像や障壁画を拝観。一般には公開していない特別拝観の寺院などに行く。（等伯の襖絵・等伯の障壁画・探幽の障壁画・狩野永岳の襖絵など）

**授業内容：**研修で見る寺院、仏閣にある仏像や襖絵、障壁画などは図録や美術書といった図版でしか普段は目にすることができません。たまに美術館で特別展示を行うこともありますが、現地で間近に見るのとは全く雰囲気も感じ方も違います。参加することはたとえ分野が違っていても今後の制作にいい刺激になることでしょう。

**前期学科授業名：「日本美術史Ⅱ」 担当講師：北 進一**

**学習目標：**3年生時に実施される古美術研修旅行で鑑賞する日本美術を中心として、日本美術の造形（イメージ）の本質を具体的に追求していく。日本美術史を従来の様式論でおさえるのではなく、イメージの解釈という新たな視点から日本文化史の中に位置づけて探求してみたい。

**授業内容：**最初に法隆寺金堂釈迦三尊像や広隆寺弥勒菩薩半跏思惟像など飛鳥時代の仏教美術から始まり、奈良時代の興福寺阿修羅像や東大寺法華堂不空羼索観音像、平安時代の神護寺薬師如来像と東寺講堂諸仏などを取り上げる。その後、尾形光琳や酒井抱一などの琳派絵画、池大雅や与謝野蕪村などの文人画、円谷応挙などの写実派、伊藤若冲などの奇想派や浮世絵師の絵画を取り上げ、古美術研修旅行で鑑賞する日本美術との表現の相違を追求していく。

**前期学科授業名：「色彩論Ⅱ」 担当講師：初谷希代香**

**学習目標：**色彩論Ⅰの内容から、さらに色彩の知識を深めていきます。『ファッション、インテリア、ビジュアル、プロダクト、環境、CUD（カラーユニバーサルデザイン）、パーソナルカラー』などといった、さまざまな分野での色の捉えられ方、活用の仕方の基本的な考えを学習していきます。

**授業内容：**色の効果を活用した作品の制作（コンクール応募作品含む）

AFT色彩検定2級対応

**選択学科(前期・後期)授業名：「フランス語 II」 担当講師：内田雅之**

**学習目標：**フランス語1の修了者を対象として、一年次に習得した基礎力を基盤としながら会話表現・文法の両面での知識を広げていきます。また、少しずつ書かれたものを読む練習も行います。

**授業内容：**前期は、まず問題練習などを通じて、書くという別観点を少し意識しながら昨年の復習を行います。その後複合過去、単純未来へと文法面で次のステップへと移っていきます。後期は、フランス旅行の機会を想定して、オリジナルのフランス旅行のしおりを作成していく課題が課され、校内展示の機会を設けます。

〈フランス旅行のしおりについて〉

市販のガイドブックや仏観光HPなどを参考にしながら、日程、行程の全てを具体的に設定し、自らの興味だけを頼りに“一点もの”のオリジナル仏旅行のパンフレット作成を楽しみます。その作業過程で、仏の文化的側面の知識を深め、社会的諸問題の発見、引いては日仏の比較視点が育まれることも期待されます。旅程にて自ずと必要となってくる、ホテルの予約、交通機関の利用の仕方、レストランやカフェにて、などのシチュエーション別ダイアログも同時進行で取り上げ、現地にて直接役立つ仏語会話を身につけていきます。

選択授業名：「特別講座」 担当講師：ゲスト講師

**学習目標／授業内容：**現代社会においてクリエイターの役割は益々重要性を増し、その領域は日々拡大しつつあります。講座では創作における考え方、発想法をリアルタイムな講義を通して学んでいく。

**前期実技授業名：「Webデザイン2」 担当講師：斎藤政智**

**学習目標：**Webの基礎知識の理解を深め、より実践的な課題を通して、制作工程を俯瞰できるようにします。

Webデザインの基礎知識の理解を深め、より俯瞰した視点で専門スキルを活かせるようにします。

**授業内容：**Webのトレンドな表現も意識して、Webの特性を学ぶことで、専門分野のスキルを活かし、より表現の幅を広げることを目的とします。

Webデザイン、スマートフォンアプリデザインの実践的な課題を通して、ユーザー体験を意識したデザインを習熟します。

**前期実技授業名：「メディア・ブランディング」 担当講師：伊波英里**

**学習目標：**チャプター毎に異なるメディアに自分のアイデアを落とし込み、コンペティションへ応募するまでの流れを経験し、能動的に発信する姿勢を身につけることを目指します。

**授業内容：**インプットを意識する事の重要性、多様なメディアに対応できるアウトプットの柔軟性の必要性を学び、最終的にコンペティションに応募するまでの一連の流れを学習します。

**前期実技授業名：「エディトリアルデザイン」 担当講師：奥定泰之**

**学習目標：**エディトリアルデザインをより深く考察し、単なるアプリケーション操作を超えたエディトリアルデザインを具体的に考え、制作する。

**授業内容：**タイポグラフィ、レイアウト、写真加工、色面構成、素材選択などの技術を総合させて、エディトリアル（編集）という意味を考えつつ、作品を制作する。

**前期実技授業名：「パッケージデザイン」 担当講師：松本 泉**

**学習目標：**パッケージデザインは商品の顔として買手にコミュニケーションし、買われた商品は人々の暮らしに寄り添って存在していく、それはひとつの生活文化と言えるほど重要なものです。本授業ではパッケージデザインとは何か、どのような仕事なのかを講義と演習の両面で理解体験し、興味喚起させることを目標とします。

**授業内容：**パッケージデザインの本質を実例を基に紹介する講義を行ない、その後に学生ひとり一人にパッケージ制作の課題に取り組んでもらいます。コンセプトをもとに、グラフィックデザイン、ロゴ、イラスト等を使ってひとつのデザインにまとめ上げ、最終的に提案用のカンパを仕上げ、プレゼンテーションします。

**前期実技授業名：「タイポグラフィ2」 担当講師：太田徹也**

**学習目標：**2年次のタイポグラフィ1で学んだことをベースにタイポグラフィの可能性を掘り下げます。

**授業内容：**『AtoZ』アルファベットの本。『S I』国際単位の本

**前期実技授業名：「グラフィックデザイン2」 担当講師：山本哲次**

**学習目標：**校外展出品を目的としたポスターを制作。卒業制作のシミュレーションとして取り組みます。

**授業内容：**デザイングッズブランドのイメージポスター（B0判）を制作します。

**後期実技授業名：「卒業制作」 担当講師：山本哲次、岡山拓史、飯田 淳**

**学習目標：**創形で学んだ3年間の集大成として、自身の表現の領域に於けるクオリティを追求しつつ、卒業制作としてふさわしい、社会性を意識した完成度の高い作品を制作する。そのうえで校内外の卒業制作展で発表することを目標とする。

**授業内容：**各専攻の専任教員の個別指導に従い、コミュニケーションを大切にしながらゼミ形式での授業が行われる。

### 3年次ビジュアルデザイン科 単位一覧

#### ■アニメーション&コミック専攻

	授業科目	履修形式	単位	
学科	古美術研修	必修	1	
	日本美術史Ⅱ		1	
	フランス語Ⅱ	選択	2	
	特別講座		1	
	小計		2	
実技	デザイン演習Ⅲ-A 映像制作	必修	2	
	デザイン演習Ⅲ-B 企画構成	必修	2	
	デザイン演習Ⅲ-C ゲーム&コミック	必修	3	
	デザイン演習Ⅲ-D アフターフェクト演出技法	必修	3	
	視覚言語Ⅲ	Webデザイン2	必修	4
		メディア・ブランディング		
		卒業制作	必修	16
	小計		30	
	合計		32	

**前期学科授業名：「日本美術史Ⅱ」 担当講師：北 進一**

**学習目標：**3年生時に実施される古美術研修旅行で鑑賞する日本美術を中心として、日本美術の造形（イメージ）の本質を具体的に追求していく。日本美術史を従来の様式論でおさえるのではなく、イメージの解釈という新たな視点から日本文化史の中に位置づけて探求してみたい。

**授業内容：**最初に法隆寺金堂釈迦三尊像や広隆寺弥勒菩薩半跏思惟像など飛鳥時代の仏教美術から始まり、奈良時代の興福寺阿修羅像や東大寺法華堂不空羼索観音像、平安時代の神護寺薬師如来像と東寺講堂諸仏などを取り上げる。その後、尾形光琳や酒井抱一などの琳派絵画、池大雅や与謝野蕪村などの文人画、円谷応挙などの写実派、伊藤若冲などの奇想派や浮世絵師の絵画を取り上げ、古美術研修旅行で鑑賞する日本美術との表現の相違を追求していく。

**前期学科授業名：「古美術研修」 担当講師：専任講師**

**学習目標：**ファインアート科、ビジュアルデザイン科3年生合同で行動。京都に3泊4日。仏像や障壁画を拝観。一般には公開していない特別拝観の寺院などに行く。（等伯の襖絵・等伯の障壁画・探幽の障壁画・狩野永岳の襖絵など）

**授業内容：**研修で見る寺院、仏閣にある仏像や襖絵、障壁画などは図録や美術書といった図版でしか普段は目にすることができません。たまに美術館で特別展示を行うこともありますが、現地で間近に見るのとは全く雰囲気も感じ方も違います。参加することはたとえ分野が違っていても今後の制作にいい刺激になることでしょう。

**選択学科(前期・後期)授業名：「フランス語 II」 担当講師：内田雅之**

**学習目標：**フランス語1の修了者を対象として、一年次に習得した基礎力を基盤としながら会話表現・文法の両面での知識を広げていきます。また、少しずつ書かれたものを読む練習も行います。

**授業内容：**前期は、まず問題練習などを通じて、書くという別観点を少し意識しながら昨年の復習を行います。その後複合過去、単純未来へと文法面で次のステップへと移っていきます。後期は、フランス旅行の機会を想定して、オリジナルのフランス旅行のしおりを作成していく課題が課され、校内展示の機会を設けます。

〈フランス旅行のしおりについて〉

市販のガイドブックや仏観光HPなどを参考にしながら、日程、行程の全てを具体的に設定し、自らの興味だけを頼りに“一点もの”のオリジナル仏旅行のパンフレット作成を楽しみます。その作業過程で、仏の文化的側面の知識を深め、社会的諸問題の発見、引いては日仏の比較視点が育まれることも期待されます。旅程にて自ずと必要となってくる、ホテルの予約、交通機関の利用の仕方、レストランやカフェにて、などのシチュエーション別ダイアログも同時進行で取り上げ、現地にて直接役立つ仏語会話を身につけていきます。

選択授業名：「特別講座」 担当講師：ゲスト講師

**学習目標／授業内容：**現代社会においてクリエイターの役割は益々重要性を増し、その領域は日々拡大しつつあります。講座では創作における考え方、発想法をリアルタイムな講義を通して学んでいく。

**前期実技授業名：「Webデザイン2」 担当講師：齋藤政智**

**学習目標：**Webの基礎知識の理解を深め、より実践的な課題を通して、制作工程を俯瞰できるようにします。

Webデザインの基礎知識の理解を深め、より俯瞰した視点で専門スキルを活かせるようにします。

**授業内容：**Webのトレンドな表現も意識して、Webの特性を学ぶことで、専門分野のスキルを活かし、より表現の幅を広げることを目的とします。

Webデザイン、スマートフォンアプリデザインの実践的な課題を通して、ユーザー体験を意識したデザインを習熟します。

**前期実技授業名：「メディア・ブランディング」 担当講師：伊波英里**

**学習目標：**社会に出て必要となる、「企画力」「展開力」「プレゼンテーション力」の向上を目指します。そして、ユーザー視点を探究します。

**授業内容：**メディアとデバイスの造詣を深め、人の役に立つ「未来のサービス」を企画しデザインします。

**前期実技授業名：「アフターエフェクツ演出技法」 担当講師：青木 純**

**学習目標：**アニメーション制作の実技指導を行う。

**授業内容：**アニメーションを中心とした映像演出方法を学びつつ、アフターエフェクツを活用した作品制作を行う。

**前期実技授業名：「企画構成」 担当講師：杉木ヤスコ**

**学習目標：**応用力を伴う企画力・セルフプロデュース法を学ぶ

**授業内容：**2年生の授業で学習したことを基盤に、更に深く掘り下げ、トータルで構成できる方法を学ぶ。

実際にアイデアを形にした際に、どのようにして相手に伝えるか、客観的に自分を見据えてプレゼン力等も鍛える。

**前期実技授業名：「映像制作」 担当講師：奥牧裕介**

**学習目標：**卒業制作の進行とレベルアップ。もしくは、それに必要な技術の研究と習得。

**授業内容：**個々の卒業制作の進行とクオリティアップを目的とした技術的・技法的指導。

**前期実技授業名：「ゲーム&コミック」 担当講師：濱元隆輔**

**学習目標：**ゲームの企画書を元にして、ゲームの設定に即したデザインを行う。プロの視点に沿ってプロダクツを構築する

**授業内容：**実例を元にキャラクターデザインを、第三者からの指示を受けて、クリエイトしていく事を学ぶ。コンテクストを重用視し、表現の可能性を追求していく。

**後期実技授業名：「卒業制作」 担当講師：山本哲次、岡山拓史、飯田 淳**

**学習目標：**創形で学んだ3年間の集大成として、自身の表現の領域に於けるクオリティを追求しつつ、卒業制作としてふさわしい、社会性を意識した完成度の高い作品を制作する。そのうえで校内外の卒業制作展で発表することを目標とする。

**授業内容：**各専攻の専任教員の個別指導に従い、コミュニケーションを大切にしながらゼミ形式での授業が行われる。

学校法人高澤学園

**創形美術学校**

〒171-0021 東京都豊島区西池袋 3-31-2

TEL 03-3986-1981 FAX 03-3986-1982

URL <http://www.sokei.ac.jp/>

E-mail: [sokei@sokei.ac.jp](mailto:sokei@sokei.ac.jp)