

科目名	造形基礎 I						
授業コード	3760	授業科目名	造形基礎 I			担当者	関口雅文教授、室井佳世教授、吉川民仁教授、阿部英幸講師、石原孟講師、今井庸介講師、大家泰仁講師、木村真由美講師、熊谷直人講師、小森琢己講師、坂本龍幸講師、清水健太郎講師、神彌佐子講師、杉山佳講師、畠山昌子講師、星晃講師、松尾勘太講師、水野暁講師、室井公美子講師、山田淳吉講師、渡辺えつこ講師、和田雄一講師
開講期間	通年	単位数	2単位 (T2)	学年	1~4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	通信授業						

【授業の概要と目標】

美術の表現の基底には、常に私達の現実の身体がある。私達の手と身体はそこから様々な表現が紡ぎ出される源である。ここでは手と身体を使ったドローイングを行うことにより、そこから湧き出る多様な表現と身体の間わりを理解し認識を深める。通信授業では、線を引くことから始め、描くこと、イメージトレーニング、コンセプト・ドローイング、偶発的效果によるドローイング等の実践を通じて、造形の基礎を再認識する。

【課題の概要】

○通信授業課題

- 1-1 自分の身体より大きな模造紙にドローイングする。
- 1-2 1枚の模造紙にドローイングした後、紙面上より気に入った部分 (B3 サイズ) を切り取る。
また、その部分を切り取った理由を 200 ~ 400 字で解説する。
- 1-3 音楽を聴きながら帯状の長い紙にドローイングする。
- 1-4 かつて自分が訪れた場所 (自然界や街) の記憶や印象をもとにしたイメージをドローイングする。
また、その記憶や印象の内容を 200 ~ 400 字で解説する。
- 1-5 デカルコマニーをもとに、ドローイングを加え発展させる。

【授業計画】

○通信授業

学習指導書『造形基礎 I・II A 2024年度』の「造形基礎 I」を参照。
教科書『造形の基礎 アートに生きる。デザインに生きる。』を参照。

【成績評価の方法】

通信授業課題による評価とする。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次
1年次～

○履修条件
なし

○備 考
履修年次は問わない。

【教材等】

○教科書
『造形の基礎 アートに生きる。デザインを生きる。』（武蔵野美術大学出版局 2020年）

○学習指導書
『造形基礎Ⅰ・ⅡA 2024年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2024年）

【その他】

なし

科目名	造形基礎 II A						
授業コード	2660	授業科目名	造形基礎 II A			担当者	関口雅文教授、室井佳世教授、吉川民仁教授、原一史教授、山本靖久教授、阿部英幸講師、石原孟講師、今井庸介講師、大家泰仁講師、木村真由美講師、熊谷直人講師、小森琢己講師、坂本龍幸講師、清水健太郎講師、神彌佐子講師、杉山佳講師、島山昌子講師、星晃講師、松尾勘太講師、水野暁講師、室井公美子講師、山田淳吉講師、渡辺えつこ講師、和田雄一講師
開講期間	通年	単位数	1単位 (T1)	学年	1~4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	通信授業						

【授業の概要と目標】

「観察と描写」
 具体的な対象を目の前にし、見て描くことを行う。その際「このように見なければならない。」あるいは「このように描かなければならない。」という一般通念的な先入観を持たないように意識し、見えている像と描いている像を出来る限り近づける過程を通じて、現在の自分がどのように対象を見ているかを確認してみることがこの課題の目的である。また、対象の克明な追求により「見ること」「描くこと」の基礎体力を養い、基本的な造形要素の理解を深め、描画材との接触を通じて描くことを体験する。

【課題の概要】

○通信授業課題

- 1-1 身のまわりのものを描く
- 1-2 物を持つ手を描く

【授業計画】

○通信授業

学習指導書『造形基礎 I・II A 2024年度』の「造形基礎 II A」を参照。
 教科書『造形の基礎 アートに生きる。デザインに生きる。』を参照。

【成績評価の方法】

通信授業課題の評価による。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次
1年次～

○履修条件
なし

○備 考
なし

【教材等】

○教科書
『造形の基礎 アートに生きる。デザインを生きる。』（武蔵野美術大学出版局 2020年）

○学習指導書
『造形基礎 I・IIA 2024年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2024年）

【その他】

なし

科目名	造形基礎 II B						
授業コード	2670	授業科目名	造形基礎 II B			担当者	関口雅文教授、室井佳世教授、吉川民仁教授、原一史教授、山本靖久教授、阿部英幸講師、石原孟講師、今井庸介講師、大家泰仁講師、木村真由美講師、熊谷直人講師、小森琢己講師、坂本龍幸講師、清水健太郎講師、神彌佐子講師、杉山佳講師、島山昌子講師、星晃講師、松尾勘太講師、水野暁講師、室井公美子講師、山田淳吉講師、渡辺えつこ講師、和田雄一講師
開講期間	通年	単位数	1単位 (S1)	学年	1～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	面接授業						

【授業の概要と目標】

「観察と描写」

具体的な対象を目の前にし、見て描くことを行う。その際「このように見なければならない。」あるいは「このように描かなければならない。」という一般通念的な先入観を持たないように意識し、見えている像と描いている像を出来る限り近づける過程を通じて、現在の自分がどのように対象を見ているかを確認してみることがこの課題の目的である。また、対象の克明な追求により「見ること」「描くこと」の基礎体力を養い、基本的な造形要素の理解を深め、描画材との接触を通じて描くことを体験する。

【課題の概要】

○面接授業課題

丸太を描く。

B2以上の画用紙または木炭紙。

描画材は基本的に鉛筆、木炭。その他コンテ、水彩絵具等の併用可。

【授業計画】

○面接授業

第1日 午前：課題説明・制作

午後：制作

第2日 午前：制作

午後：制作及び採点・講評

【成績評価の方法】

面接授業課題の評価による。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次
1年次～

○履修条件
なし

○備 考
スクーリング時に受講人数を制限する場合がある。

【教材等】

なし

【その他】

なし

科目名	造形基礎 III A						
授業コード	2680	授業科目名	造形基礎 III A			担当者	上原幸子教授、福井政弘教授、木多美紀子講師、高崎葉子講師、野崎麻理講師、野呂麻美講師、清水智子講師、竹山加奈子講師
開講期間	通年	単位数	1単位(T1)	学年	1～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	通信授業						

【授業の概要と目標】

『デザインと色彩』

我々の意識の中にある色、すなわちイメージとしての色は、すべてそれまでの経験に基づいて形成されている。新しい色の発見は、自然や住宅、衣服などであり、それらをただ見ているだけでは色として認識することにはならない。この授業では、身の回りの自然の素材を採取し、色材を使って色として再現することによって色の成分を理解し、新しい色の発見と対比について学ぶ。

【課題の概要】

○通信授業課題「色のレシピとハーモニー」

1-1 身の回りのものや自然環境から、色を採取し24枚の色のレシピ（色彩カード）を制作する。

1-2 色のレシピから3色を選び配色実験と色彩構成を制作する。

【授業計画】

- ・教科書『造形の基礎 アートに生きる。デザインに生きる。』を読む。
- ・学習指導書『造形基礎III A・IV 2024年度』の「造形基礎III A」を読んで課題の目的や内容を理解する。
- ・課題1-1、1-2を完成させ提出する。
- ・提出した作品の添削指導を読む。

【成績評価の方法】

通信授業課題の評価による。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

1年次～

○履修条件

なし

○備考

造形の初年次課題として広くデザインを学ぶ学生の受講が望ましい。

【教材等】

○教科書

『造形の基礎 アートに生きる。デザインに生きる。』（武蔵野美術大学出版局 2020年）

○学習指導書

学習指導書『造形基礎III A・IV 2024年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2024年）

【その他】

科目名	造形基礎 III B						
授業コード	2690	授業科目名	造形基礎 III B			担当者	上原幸子教授、福井政弘教授、木多美紀子講師、高崎葉子講師、野崎麻理講師、清水智子講師、竹山加奈子講師
開講期間	通年	単位数	1単位 (S1)	学年	1~4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	面接授業						

【授業の概要と目標】

『デザインと形』

デザインの基礎的な課題には「色と形」というテーマがあるが、ここでは主に「形」に対する感覚と表現に注目する。まずはものの「形」を二次元的に捉え、原型としての形を図案化していくこと、すなわち便化（自然の形を図案化すること、便宜的転化の略）することを学ぶ。図案化された形は表現を伴った形としてデザインのさまざまな場面で使われる。

この授業では、対象の形を十分に観察し、便化させながら、形の構造や表現の方法を学ぶ。

【課題の概要】

○面接授業課題「形の構成」

3つの手の形を徐々に図案化（便化）させていき、記号的な形の美しさと表現の可能性について考察する。

【授業計画】

○面接授業

- ・前提講義
- ・事前に用意された手の写真の中から3点を選びスケッチに入る。
- ・便化の度合いを考えながら、トレーシングペーパーに写し取りながら形を整理していく。
- ・3つの形を重ねて構成を考える。
- ・重ねた構成をトレースし構成の原型を作成する。
- ・翌日までに構成をどのような方法で表現するか考えてくる（すべてモノクロ表現とする）。
- ・翌日、考えてきた方法で形の構成を完成させる。
- ・講評

【成績評価の方法】

面接授業の評価による

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

1年次～

○履修条件

なし

○備考

造形の初年次課題として広くデザインを学ぶ学生の受講が望ましい。

スクーリング時に、受講人数を制限する可能性がある。

【教材等】

なし

【その他】

なし

科目名	造形基礎 IV						
授業コード	3770	授業科目名	造形基礎 IV			担当者	上原幸子教授、荻原剛教授、竹中義明講師、生川清孝講師、中澤小智子講師
開講期間	通年	単位数	2単位 (T2)	学年	1～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	通信授業						

【授業の概要と目標】

ー立体構成とデッサンー

我々を取り巻く環境は、様々なモノとモノとが互いに関係し、直接、間接に影響を与え合いながら成立している。これを造形的な視点で捉えると、様々な立体が空間と呼ばれる広がりの中で構成され、多様な世界を造り上げている。また、立体を立体として認識し空間を実感するには、光の存在が不可欠で、光を抜きに語ることは出来ない。

造形基礎IVでは、自ら作り出した立体を空間に構成し、光を照射することで生まれる空間の様々な表情を観察して欲しい。立体に明かりを当てることで生まれる、光と影が作り出す豊かな空間の表情を発見することが、立体、空間を考察する起点となる。造形基礎IVで行う一連の作業を通して、立体、空間を思考する手掛かりになることを目標としている。

【課題の概要】

立体構成の作業を行うにあたり、制作意図を想定しながら作業を繰り返し、その意にかなった作品制作を行う。

○通信授業課題

1-1 紙の造形

切り出された紙片からパーツを作り、立体的に組み合わせ配置することで、立体や空間の表現の可能性を探る。

1-2 空間を描く

立体構成によって生まれる光と影の美しい空間を発見し、イメージとして平面に定着させる。

【授業計画】

○通信授業

教科書『造形の基礎 アートに生きる。デザインに生きる。』を参照。

学習指導書『造形基礎ⅢA・Ⅳ 2024年度』の「造形基礎Ⅳ」を参照。

【成績評価の方法】

各課題の総合評価とする。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

1年次～

○履修条件

なし

【教材等】

○教科書

『造形の基礎 アートに生きる。デザインに生きる。』（武蔵野美術大学出版局 2020年）

○学習指導書

『造形基礎ⅢA・Ⅳ 2024年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2024年）

【その他】

なし

科目名	デジタル造形基礎 I						
授業コード	2700	授業科目名	デジタル造形基礎 I			担当者	清水恒平教授、小笠原幸介講師、古田裕講師
開講期間	通年	単位数	1単位 (S1)	学年	1~4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	面接授業						

【授業の概要と目標】

「グラフィック系ソフトウェア入門」
 コンピュータを利用する上で、ソフトウェアの操作の理解と同様に重要なのが、扱うデータの理解といえる。特に美術・デザイン系の大学においては、グラフィック系ソフトウェアの理解と、各種画像データやグラフィックデータの正しい理解は必須である。
 この科目は、グラフィック系ソフトウェアを利用するための導入的授業という位置づけであり、代表的なソフトウェアの基本的な利用方法、および画像・グラフィックデータの扱い方などの理解を目的とする。

【課題の概要】

○面接授業課題

Adobe Photoshop、Adobe Illustratorを使用しながら簡単な画像、図形、テキストの作成を行い、最終的にA 4 サイズ 1 枚程度の印刷物を作成する。

【授業計画】

○面接授業

第1日 全日

- ・Macintoshの基礎
- ・Adobe Photoshopの基本操作、ビットマップグラフィックス、画像の解像度と色情報、RGBカラーとCMYKカラーなどについての講義と実習
- ・Adobe Illustratorの基本操作、ベクターグラフィックス、デジタルフォント、各種画像のファイル、フォーマットなどについての講義と実習

第2日 午前

- ・前日の講義内容を踏まえ、練習課題の制作

【成績評価の方法】

面接授業の評価による。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

1年次～

○履修条件

なし

○備 考

- ・入学初年次での履修が望ましい。特にデザイン総合コースの必修科目、または推奨科目では、この科目で使用するソフトウェアを使用する機会が多く、画像データなどに関する知識も必要となるので、それらの科目以前に履修することが望ましい。
- ・スクリーングで使用するコンピュータは、Macintoshである。MacOSの概説や、操作が不慣れな学生へのサポートは適宜行うが、マウスによる基本的なコンピュータの操作や文字入力等、最低限の操作は受講前に理解した上で授業に望むこと。
- ・データバックアップ用のUSBメモリを用意しておくこと。
- ・受講人数を制限する場合がある。

【教材等】

なし

【その他】

なし

科目名	デジタル造形基礎 II						
授業コード	2710	授業科目名	デジタル造形基礎 II			担当者	清水恒平教授、渡部周講師、平野昌太郎講師
開講期間	通年	単位数	1単位 (S1)	学年	1~4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	面接授業						

【授業の概要と目標】

「グラフィック系ソフトウェアの正しい使い方」
デジタルデータは全く同じ結果に見えても、その制作プロセスが異なる場合がある。結果が同じであれば良いとも言えるが、実際には、データ作成の手順によって、データ容量の増減や印刷入稿データへの最適化、制作時間の長短など、様々な面で違いが出てくる。
しかしながら、ソフトウェアの使い方に正解はない。この講義ではグラフィック系ソフトの正しい使い方を教授するのではなく、それぞれの学生に制作プロセスによる違いを感じてもらい、試行錯誤の中で、場合に応じた正しい使い方を考えてもらうことを目的とする。

【課題の概要】

○面接授業課題

Adobe Illustratorを使用しながら簡単な画像、図形、テキストの作成を行う。2日間を通して複数の小課題を行う。

【授業計画】

○面接授業

適宜ヒアリングを行いながら、小課題制作を複数回行う。

【成績評価の方法】

面接授業の評価による。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

1年次～

○履修条件

なし

○備考

- ・入学初年次での履修が望ましい。初学者は、先に「デジタル造形基礎 I」を受講することを推奨する。特にデザイン総合コースの必修科目、または推奨科目ではこの科目で使用するソフトウェアを使用する機会が多く、最低限の知識が必要となるので、それらの科目を履修する前に、この科目を履修することが望ましい。
- ・スクリーニングで使用するコンピュータはMacである。
- ・データバックアップ用のUSBメモリを用意しておくこと。
- ・受講人数を制限する場合がある。
- ・習熟のペースは人それぞれ異なる。授業内容に関して不明な点がある場合は、その都度必ず講師に質問をすること。

【教材等】

なし

【その他】

○面接授業について：個別ヒアリングを行う。進行が遅い場合、適宜ヒアリングを行う。

科目名	デッサンA						
授業コード	2720	授業科目名	デッサンA			担当者	関口雅文教授、室井佳世教授、吉川民仁教授、阿部英幸講師、石原孟講師、今井庸介講師、大家泰仁講師、木村真由美講師、熊谷直人講師、小森琢己講師、坂本龍幸講師、清水健太郎講師、神彌佐子講師、杉山佳講師、畠山昌子講師、星晃講師、松尾勘太講師、水野暁講師、室井公美子講師、山田淳吉講師、渡辺えつこ講師、和田雄一講師
開講期間	通年	単位数	2単位 (T2)	学年	1~4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	通信授業						

【授業の概要と目標】

室内風景は、普段見慣れた“場”を新たに造形的視点で観察しデッサンする。日常的視点との違いを確認しながらも、日常暮らす室内を、あるいは日常の中の様々な感覚や感情をどの様に画面に定着するのか探究する。

室外風景は、自然、人工物、人や様々な生き物など範囲が広く、多様である。我々に様々な感動や問いかけを与えてくれるし、様々な感覚や感情を喚起してくれる。これらをどの様に画面に定着するのか、その造形を分析して、探究する。

【課題の概要】

○通信授業課題「室内、室外風景を描く」

1-1 室内風景をモチーフにクロッキーする。

1-2 室内風景をモチーフにデッサンする。また、その場所を選んだ理由を200字から400字にまとめた文章を提出する。

1-3 室外風景をモチーフにクロッキーする。

1-4 室外風景をモチーフに彩画又は油彩を制作する。また、その場所を選んだ理由を200字から400字にまとめた文章を提出する。

【授業計画】

○通信授業

学習指導書『デッサンA・デッサン表現 2024年度』の「デッサンA」を参照。

教科書『絵画の材料』を参照。

【成績評価の方法】

通信授業課題の評価による。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次
1年次～

○履修条件
なし

○備考
履修年次は問わない。

【教材等】

○教科書
『絵画の材料』（武蔵野美術大学出版局 2020年）

○学習指導書
『デッサンA・デッサン表現 2024年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2024年）

【その他】

初学者には通信授業課題に取り組む前にWebキャンパス「動画視聴」内の「油彩画・アクリル画の道具について」を視聴することを薦める。

科目名	デッサンB						
授業コード	2730	授業科目名	デッサンB			担当者	関口雅文教授、室井佳世教授、吉川民仁教授、阿部英幸講師、石原孟講師、今井庸介講師、大家泰仁講師、木村真由美講師、熊谷直人講師、小森琢己講師、坂本龍幸講師、清水健太郎講師、神彌佐子講師、杉山佳講師、畠山昌子講師、星晃講師、松尾勘太講師、水野暁講師、室井公美子講師、山田淳吉講師、渡辺えつこ講師、和田雄一講師
開講期間	通年	単位数	2単位 (S2)	学年	1~4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	面接授業						

【授業の概要と目標】

人間を描く。今日イラストやマンガをとおして描写された人物をいたるところで目にする。しかし実際に生身の人間を描くとなるとそこには様式による描写とは別の骨格や肉付きなど日頃は捉え切れていなかったリアルがあり、人間個体としての個性や形態としての個性など千差万別の様相がそこに示される。面接授業ではモデルを使って人間と直接向き合い、デッサン及びドローイングの形で、画面上でそれらをどのように捉えることができるかに取り組む。

【課題の概要】

○面接授業課題

1-1 人体(ヌード) 合わせてB2以上となる複数点のドローイング、デッサンそれぞれ1点以上提出。描画材自由。

1-2 人体(着衣) 合わせてB2以上となる複数点のドローイング、デッサンそれぞれ1点以上提出。描画材自由。

【授業計画】

○面接授業

第1日 午前：前提講義及び制作、午後：制作(人体を描く)

第2日 午前：制作、午後：制作

第3日 午前：制作、午後：制作及び採点・中間講評

第4日 午前：前提講義及び制作、午後：デッサン (人体を描く)

第5日 午前：制作、午後：制作

第6日 午前：制作、午後：制作及び採点・講評

【成績評価の方法】

面接授業課題の評価による。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次
1年次～

○履修条件
なし

○備考
履修年次は問わない。
スクーリング時に、受講人数を制限する場合がある。

【教材等】

なし

【その他】

なし

科目名	デッサン表現						
授業コード	2740	授業科目名	デッサン表現			担当者	関口雅文教授、室井佳世教授、吉川民仁教授、阿部英幸講師、石原孟講師、今井庸介講師、大家泰仁講師、木村真由美講師、熊谷直人講師、小森琢己講師、坂本龍幸講師、清水健太郎講師、神彌佐子講師、中村美穂講師、島山昌子講師、星晃講師、松尾勘太講師、水野暁講師、室井公美子講師、山田淳吉講師、渡辺えつこ講師、和田雄一講師
開講期間	通年	単位数	2単位 (T2)	学年	1~4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	通信授業						

【授業の概要と目標】

「本のかたちで表現する」
「デッサン」や「表現」の意味を幅広く捉え、日常において興味を覚えていること、偶然に見つけた魅力的なものなどから、自由に楽しく発想を広げ、スケッチ、ドローイング、イラストレーション、版画、コラージュなどの様々な表現方法で、一冊の本を仕上げる（既成のスケッチブックなどを用いても構わない）。できあがったものを客観的、総合的に観察し、現状の自己の感覚や表現の特徴について考察する。

【課題の概要】

○通信授業課題

1-1 B4~F8の大きさで一冊（20頁~50頁）に綴じた本を制作する（描画材は自由）。制作した物について、400~1200字の記述文を書く。

【授業計画】

○通信授業

学習指導書『デッサンA・デッサン表現 2024年度』の「デッサン表現」を参照。

教科書『絵画の材料』を参照。

【成績評価の方法】

通信授業課題の評価による。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

1年次～

○履修条件
なし

○備考
履修年次は問わない。

【教材等】

○教科書
『絵画の材料』（武蔵野美術大学出版局 2020年）

○学習指導書
『デッサンA・デッサン表現 2024年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2024年）

【その他】

初学者には通信授業課題に取り組む前にWebキャンパス「動画視聴」内の「油彩画・アクリル画の道具について」を視聴することを薦める。

科目名	絵画研究 I A						
授業コード	2750	授業科目名	絵画研究 I A			担当者	関口雅文教授、吉川民仁教授、小尾修教授、阿部英幸講師、今井庸介講師、大家泰仁講師、木村真由美講師、熊谷直人講師、小森琢己講師、坂本龍幸講師、清水健太郎講師、畠山昌子講師、松尾勘太講師、水野暁講師、室井公美子講師、山田淳吉講師、渡辺えつこ講師
開講期間	通年	単位数	2単位 (T2)	学年	1~4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	通信授業						

【授業の概要と目標】

「古典技法」
古典的な技法の基礎と理論を学ぶと共にデッサン及びアクリル絵具、ガッシュ（不透明水彩）による着彩をともなった表現を行う。

【課題の概要】

- 通信授業課題「古典技法で描く」
- 1-1 身のまわりの物をモチーフにクロッキーする。
- 1-2 1-1で行ったクロッキーを基に、着色した画用紙又は色画用紙に、鉛筆と白い描画材（コンテ、パステル、色鉛筆など）でデッサンする。
- 1-3 植物や樹木あるいは食物をモチーフにクロッキーする。
- 1-4 1-3で行ったクロッキーを基にアクリル絵具又はガッシュ（不透明水彩）による着彩をする。

【授業計画】

○通信授業
学習指導書『絵画研究 I A・II A 2024年度』の「絵画研究 I A」を参照。
教科書『絵画の材料』を参照。

【成績評価の方法】

通信授業課題の評価による。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次
1年次～

○履修条件
なし

○備考
履修年次は問わない。

【教材等】

○教科書
『絵画の材料』（武蔵野美術大学出版局 2020年）

○学習指導書
『絵画研究ⅠA・ⅡA 2024年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2024年）

【その他】

初学者には通信授業課題に取り組む前にWebキャンパス「動画視聴」内の「油彩画・アクリル画の道具について」を視聴することを薦める。

科目名	絵画研究 I B						
授業コード	2760	授業科目名	絵画研究 I B			担当者	関口雅文教授、吉川民仁教授、小尾修教授、鈴木敦夫講師、菅原智子講師、米内則子講師
開講期間	通年	単位数	2単位 (S2)	学年	1~4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	面接授業						

【授業の概要と目標】

「古典技法」

西洋中世からルネサンス期に至るまでの主要な絵画技法であったテンペラ画を中心に、古典技法のフレスコ、モザイクや、中世ゴシック期に花開いたステンドグラスを体験学習することにより、単なる技法の習得に止まらない、素材と表現の在り方を通して造形表現の広がり学ぶ。テンペラ・フレスコ・モザイク・ステンドグラスの4つの表現技法の中から1つを選択し、実習を通して学ぶ。

【課題の概要】

○面接授業課題「古典技法等の実習」

1-1 古典技法の実習を通して素材と表現の在り方を学ぶ。

テンペラ・フレスコ・モザイク・ステンドグラスの4つの表現技法の中から1つを選択し、制作する。

【授業計画】

○面接授業

第1日 午前：前提講義及び制作／午後：制作（各古典技法による制作）

第2日 午前：制作／午後：制作

第3日 午前：制作／午後：制作

第4日 午前：制作／午後：制作

第5日 午前：制作／午後：制作

第6日 午前：制作／午後：制作及び採点・講評

【成績評価の方法】

面接授業課題の評価による。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

1年次～

○履修条件

なし

○備考

履修年次は問わない。

【教材等】

なし

【その他】

なし

科目名	絵画研究 II A						
授業コード	2770	授業科目名	絵画研究 II A			担当者	関口雅文教授、吉川民仁教授、阿部英幸講師、今井庸介講師、大家泰仁講師、木村真由美講師、熊谷直人講師、小森琢己講師、坂本龍幸講師、清水健太郎講師、島山昌子講師、松尾勘太講師、水野暁講師、室井公美子講師、山田淳吉講師、渡辺えつこ講師
開講期間	通年	単位数	2単位 (T2)	学年	2～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	通信授業						

【授業の概要と目標】

有色下地による表現（絵画研究 I A）を応用した学習。絵具を不透明や半透明、透明の層として塗り重ねることで、色彩や空間創りにも影響することを知る。また、下地や絵具の素材の特性を知ることによって表現の幅も広がることを、油絵具とテンペラの「混合技術」による制作を通して学ぶ。

【課題の概要】

○通信授業課題

「透層による色彩表現」

1-1 身の回りの物で静物を組み、1-3で制作する作品と同じサイズのデッサンをする。

1-2 1-1で制作したデッサンをトレースして支持体に転写する。

1-3 白色浮出と油彩のグレースによる混合技法で制作する。

【授業計画】

○通信授業

学習指導書『絵画研究 I A・II A 2024年度』の「絵画研究 II A」を参照。

教科書『絵画の材料』を参照。

【成績評価の方法】

通信授業課題の評価による。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

2年次～

○履修条件

なし

○備考

なし

【教材等】

○教科書

『絵画の材料』（武蔵野美術大学出版局 2020年）

○学習指導書

『絵画研究 I A・II A 2024年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2024年）

【その他】

通信授業課題に取り組む際の補助教材として、Webキャンパス「動画視聴」内の「油彩画・アクリル画の道具について」、「混合技法 テンペラメディウムの作り方」、「混合技法 テンペラ絵具の作り方」、「混合技法 吸収性下地パネルの作り方」、「混合技法 油メディウムの作り方」、「混合技法 デッサン・下図（カルトネ）の制作」、「混合技法 アンダードローイング・白色浮き出し・グレース」を視聴することを薦める。

科目名	絵画研究 II B						
授業コード	2780	授業科目名	絵画研究 II B			担当者	関口雅文教授、吉川民仁教授、小尾修教授
開講期間	通年	単位数	2単位 (S2)	学年	1~4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	面接授業						

【授業の概要と目標】

「古典模写」
古典絵画を模写することで、油彩画の基本的な構造を知る。

【課題の概要】

○面接授業課題

1-1 ルーベンスやレンブラント等の17世紀絵画の特徴は油絵具の可塑性と透明性を最大限に活かしていることにある。作品の模写を通してカマイユを用いた重層的な絵画構築を学ぶ。

【授業計画】

○面接授業

第1日 午前：前提講義及び制作（古典模写）／午後：制作（下層描き）
 第2日 午前：制作／午後：制作
 第3日 午前：制作／午後：制作
 第4日 午前：講義／午後：講義
 第5日 午前：制作／午後：制作
 第6日 午前：制作／午後：採点・講評

【成績評価の方法】

面接授業課題の評価による。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

2年次～

○履修条件

「絵画研究ⅠB」の単位を修得しているか、同時に履修登録すること（2、3年次編入学生を除く）。

○備 考

「絵画研究ⅠB」、「絵画研究ⅡB」は、ローマ数字の順に学ぶことで学習効果が上がるように授業内容が設定されている。ただし、スクーリング日程の都合など順序通りの受講ができない場合は、受講順序は問わない。

【教材等】

なし

【その他】

なし

科目名	絵画研究 III						
授業コード	2300	授業科目名	絵画研究 III			担当者	関口雅文教授、吉川民仁教授、小尾修教授、鈴木敦夫講師、菅原智子講師、米内則子講師
開講期間	通年	単位数	2単位 (S2)	学年	2～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	面接授業						

【授業の概要と目標】

学1課程「絵画研究 I」・学2課程「絵画研究 I B」を履修した者が、同科目で選択しなかったテンペラ、フレスコ、モザイク、ステンドグラスの4つの技法から1つを選択し、さらに研究を重ねることを目的とした科目。授業としては「絵画研究 I」「絵画研究 I B」と同じ内容であるが、面接授業のみで行われる。

西洋中世からルネサンス期に至るまでの主要な絵画技法であったテンペラ画を中心に、古典技法のフレスコ、モザイクや、中世ゴシック期に花開いたステンドグラスを体験学習することにより、単なる技法の習得に留まらない、素材と表現の在り方を通して造形表現の広がりを学ぶ。

【課題の概要】

○面接授業課題「古典技法等の実習」

1-1 「古典技法」等の実習を通して素材と表現の在り方を学ぶ。テンペラ、フレスコ、モザイク、ステンドグラスの4つの表現技法の中から1つを選択し、制作する。

【授業計画】

○面接授業

第1日 午前：前提講義及び制作／午後：制作（各古典技法による制作）

第2日 午前：制作／午後：制作

第3日 午前：制作／午後：制作

第4日 午前：制作／午後：制作

第5日 午前：制作／午後：制作

第6日 午前：制作／午後：制作及び採点・講評

【成績評価の方法】

面接授業課題の評価による。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

2年次～

○履修条件

学1課程の学生は「絵画研究 I」の単位を修得していること。

また、「絵画研究 I」で選択していない技法を選択すること。

学2課程の学生は「絵画研究 I B」の単位を修得していること。

また、「絵画研究 I B」で選択していない技法を選択すること。

○備 考

スクーリング時に受講人数を制限する場合がある。

【教材等】

なし

【その他】

なし

科目名	版表現 I						
授業コード	2790	授業科目名	版表現 I			担当者	関口雅文教授、吉川民仁教授、遠藤竜太教授、高浜利也教授、元田久治教授、今井庸介講師、木村真由美講師、小森琢己講師、中村美穂講師
開講期間	通年	単位数	2単位 (S2)	学年	1~4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	面接授業						

【授業の概要と目標】

版表現では、平、凸、凹、孔、の形式がある。それぞれ性質を異にするものであるが、版という共通の概念によって結ばれている。

「木版」か「リトグラフ」のどちらかを選択し、版種の特性と表現の関係を体感しながら、その基本技法を習得する。また、版を用いることで造形的課題を明確にする。

【課題の概要】

○面接授業課題

1-1 「木版」「リトグラフ」のどちらかを選択し、基本技法を習得しながら制作する。

- ・「木版」イメージサイズ：22.5cm×30cm
- ・「リトグラフ」イメージサイズ：30cm×40cm 程度

【授業計画】

○面接授業

- ・「木版」または「リトグラフ」（選択）

第1日 午前：前提講義及び制作 午後：制作

第2～5日 午前：制作 午後：制作

第6日 午前：制作 午後：制作及び採点・講評

【成績評価の方法】

面接授業課題の評価による。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

1年次～

○履修条件

なし

○備 考

スクーリング時に、受講人数を制限する場合がある。

【教材等】

なし

【その他】

なし

科目名	版表現Ⅱ						
授業コード	2800	授業科目名	版表現Ⅱ			担当者	関口雅文教授、吉川民仁教授、遠藤竜太教授、高浜利也教授、元田久治教授、今井庸介講師、木村真由美講師、小森琢己講師、中村美穂講師
開講期間	通年	単位数	2単位 (S2)	学年	2～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	面接授業						

【授業の概要と目標】

版画は紙やキャンバスに直接描くのではなく、「版」という媒体を使った間接的な表現である。そこには様々な魅力や偶然性、造形的発見などが混在している。

授業は面接授業のみで行い、「銅版」か「スクリーンプリント」のどちらかを選択し、その基本技法を習得する。また、「版」を用いることで、イメージの膨らみや発想の広がりを体感し、造形上の課題を明確にする。

【課題の概要】

○面接授業課題「技法と表現の発展②」

1-1 「銅版」「スクリーンプリント」のどちらかを選択し、基本技法を習得しながら制作をする。

- ・「銅版」イメージサイズ：15cm×18.2cm
- ・「スクリーンプリント」：イメージサイズ：A4 程度、30cm×42cm 程度（各1点）

【授業計画】

○面接授業

- ・「銅版」または「スクリーンプリント」（選択）

第1日 午前：前提講義及び制作／午後：制作

第2日 午前：制作／午後：制作

第3日 午前：制作／午後：制作

第4日 午前：制作／午後：制作

第5日 午前：制作／午後：制作

第6日 午前：制作／午後：制作及び採点・講評

【成績評価の方法】

面接授業課題の評価による。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

2年次～

○履修条件

「版表現Ⅰ」の単位を修得しているか、同時に履修登録すること。

○備考

スクーリング時に、受講人数を制限する場合がある

【教材等】

なし

【その他】

科目名	彫刻Ⅰ(塑造クラス) (旧科目名:彫塑Ⅰ)						
授業コード	0640	授業科目名	彫刻Ⅰ	担当者	戸田裕介教授、 山本一弥教授、 長谷川さち准教授		
開講期間	通年	単位数	2単位(S2)	学年	1～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	面接授業						

【授業の概要と目標】

人体頭部を観察し、粘土(塑造)及び石膏(直付け)ではぼ等身大の頭部彫刻を制作します。

人体頭部は古くから彫刻の主題として取り扱われてきました。人体頭部を制作することは、かつて彫刻を学ぶ者にとって、全身像を制作するための予備的あるいは初歩的な修業と捉えられることもありました。しかし、この授業において人体頭部を対象に制作する理由は、みなさんが彫刻の初心者だからではありません。この授業の1つの目標は、彫刻制作を通して、自分の顔の特徴や頭の形はもとより、家族、通りすがりの町の人々など、「毎日見るものだから私は知っている」と思い込んでいる「人体頭部」の全てをあらためて観察しなおして見ることにあります。人体頭部の観察を通して、日常生活の中での「見る」という行為のあいまいさ、そして「見る」ことの機能や意味など「見る」ことそのものについても考える契機としてください。

この授業において重要なことは、「人体頭部」という概念をまとめ上げるのではなく、目の前にいる生身のモデルの頭部を、自分の目を通して深く観察し、そこから得たものを粘土や石膏で、かたちに置き換えてゆくことにあります。造形の世界でいうかたちとは対象にあるだけではなく、それを見て触発された自分の内に生じるものです。つまり、モデルの頭部を観察すると同時に、自分が作ったかたちもよく観察する必要があります。モデルの頭部となぜ違うのか、何が足りないのか、あるいは何が多すぎるのか、試行錯誤を繰り返し制作することで、さらに対象の観察が深まることを体験してください。

【課題の概要】

○面接授業課題

人体モデルの「頭部」をモチーフとして、粘土(塑造)及び石膏(直付け)で彫刻を制作します。

授業前半では粘土(塑造)により制作します。石膏型取りを行い、その後石膏(直付け)により継続して制作します。

【授業計画】

[面接授業]

第1日 午前:前提講義 研究室の教育方針・課題内容及び授業に必要な道具、材料の解説、作業上の諸注意 / 午後:制作(塑造)

第2日 午前:制作 / 午後:制作

第3日 午前:制作 / 午後:石膏型取り作業 夜:石膏型取り作業(～ 18:30)

第4日 午前:石膏型取り作業 / 午後:石膏型取り作業 夜:石膏型取り作業(～ 18:30)

第5日 午前:清掃、制作(石膏直付け) / 午後:制作

第6日 午前:制作 / 午後:清掃、講評・採点

【成績評価の方法】

完成作品と制作プロセス両方を、担当する全教員で評価します。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次 1年次～

○履修条件 なし

○備考

履修年次は問わない。学1課程受講者、学2課程受講者ともに「塑造クラス」を先に受講することが望ましい。

月刊誌『武蔵美通信』6月号掲載のスクーリング受講に関する注意事項を熟読すること。

※教職課程履修者は『教職課程ガイドブック』を熟読すること。

【教材等】

前提講義において、参考作品等のスライド上映を行います。

【参考文献】

『彫刻の教科書1 わからない彫刻 つくる編』武蔵野美術大学出版局 2023年

『彫刻の教科書2 わからない彫刻 みる編』武蔵野美術大学出版局 2024年

『べらべらの彫刻』武蔵野美術大学出版局 2021年

【その他】

・授業初日より、必ず、作業着(長ズボン)・作業靴(運動靴可)を着用してください。

※半ズボン・スカート・サンダル不可。長い髪は必ずまとめること。

・この授業は、「彫刻Ⅲ」【塑造クラス】、「彫刻Ⅴ」【塑造クラス】と合同で面接授業を行います。(様々な目標や興味を持つ異分野の人たちとできるだけたくさん学修の機会と空間を共有することで、お互いに切磋琢磨できるような教室環境づくりに努めます)

※「彫刻Ⅰ」は【塑造クラス】、【木彫クラス】ともに、油絵学科教職課程履修者の「教科に関する専門的事項」として取り扱われます。

科目名	彫刻Ⅰ(木彫クラス) (旧科目名:彫塑Ⅰ)						
授業コード	0640	授業科目名	彫刻Ⅰ			担当者	戸田裕介教授、 山本一弥教授、 長谷川さち准教授
開講期間	通年	単位数	2単位(S2)	学年	1～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	面接授業						

【授業の概要と目標】

山羊または羊の頭部を観察し、一辺が 20 cm の立方体に製材された木材を素材として彫刻を制作します。

この授業では、自然物であるモチーフを観察し立体として制作することを通して、自然の摂理をはじめとする造形上の様々な要素を発見します。

木材が、粘土や石膏のように簡単に加工することが難しい素材であるため、木彫制作は難しいのではないかと感じる人がいます。木彫は、かつての美術大学では、粘土などの可塑性の高い素材で立体造形に関する一定の訓練を積んだ後に制作することが望ましいとされてきました。確かに、鋸で引く、あるいは鑿を入れる判断を下すためには、造形上の厳密さと、それに先立つ対象を見ることへの厳密さが求められます。しかし、木彫制作のそういった特質こそが、たとえ初学者であったとしても、全ての制作者に、造形上の思い切った判断や決断を促してくれる助けにもなることを体験してください。

木彫制作を通して木材から切り出され、彫り出される形が、粘土など可塑性の高い素材で作られた形よりも明確な立体上の性格を帯びやすいことも、この授業での彫刻制作体験を鮮やかなものとしてくれるでしょう。動きまわる山羊や羊の観察を通して、「見る」という行為のあいまいさ、そして「見る」ことの機能や意味など「見る」ことそのものについても考える契機としてください。

*この授業は木工技術を習得する授業ではありません。また、受講に当たって事前に木工技術や木彫りの方法を事前学習しておく必要もありません。(木彫制作のための最小限の道具の使い方や技術指導・説明は、必要に応じて授業内で行います)

【課題の概要】

○面接授業課題

山羊または羊の「頭部」をモチーフに、一辺 20 cm の立方体に製材された木材を、モチーフ観察に基づき制作計画にそって切断し再構築する、寄木造りという技法を用いて制作します。

【授業計画】

[面接授業]

第 1 日 午前: 前提講義 研究室の教育方針・課題内容及び授業に必要な道具、材料の解説、作業上の諸注意。鋸引き説明 / 午後: 制作(木彫)

第 2 日 午前: 制作 / 午後: 制作・木材接着説明

第 3 日 午前: 制作 / 午後: 制作・鑿研ぎ説明

第 4 日 午前: 制作 / 午後: 制作

第 5 日 午前: 制作 / 午後: 制作

第 6 日 午前: 制作 / 午後: 清掃、講評・採点

【成績評価の方法】

完成作品と制作プロセス両方を、担当する全教員で評価します。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次 1年次～

○履修条件 なし

○備考

履修年次は問わない。学1課程受講者、学2課程受講者ともに「塑造クラス」を先に受講することが望ましい。

月刊誌『武蔵美通信』6月号掲載のスクーリング受講に関する注意事項を熟読すること。

※教職課程履修者は『教職課程ガイドブック』を熟読すること。

【教材等】

前提講義において、参考作品等のスライド上映を行います。

【参考文献】

『彫刻の教科書1 わからない彫刻 つくる編』武蔵野美術大学出版局 2023年

『彫刻の教科書2 わからない彫刻 みる編』武蔵野美術大学出版局 2024年

『べらべらの彫刻』武蔵野美術大学出版局 2021年

【その他】

・授業初日より、必ず、作業着(長ズボン)・作業靴(運動靴可)を着用してください。

※半ズボン・スカート・サンダル不可。長い髪は必ずまとめること。

・この授業は、「彫刻Ⅲ」【塑造クラス】、「彫刻Ⅴ」【塑造クラス】と合同で面接授業を行います。(様々な目標や興味を持つ異分野の人たちとできるだけたくさん学修の機会と空間を共有することで、お互いに切磋琢磨できるような教室環境づくりに努めます)

※「彫刻Ⅰ」は【塑造クラス】、【木彫クラス】ともに、油絵学科教職課程履修者の「教科に関する専門的事項」として取り扱われます。

科目名	彫刻Ⅱ（旧科目名：彫塑Ⅱ）						
授業コード	0650	授業科目名	彫刻Ⅱ			担当者	保井智貴教授
開講期間	通年	単位数	2単位 (S2)	学年	1～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	面接授業						

【授業の概要と目標】

現実的（アクチュアル）な世界は、「変化して止まぬ不定性」と「揺るぎない不動性」という両面性を持つ。彫刻の制作には、この両面への探究が不可欠である。触覚はしばしば言われているような手で触れる感覚ではない。見えないが、実在的（リアル）な対象であるエモーション（情動）を実体化する働きを持ち、正確には「内触覚」と呼ばれる。量塊は、内触覚の働きによって、豊かな両面性を獲得する。

この課題は、量塊の問題について考察し、立体表現を追求する。

【課題の概要】

○面接授業課題

製作者（受講生）が聴いてきた曲、あるいは読んできた詩を各自で1つ用意し、それを契機にイメージしながら作品制作を試みる。曲あるいは詩に内包する感覚を造形的に解釈し、粘土塑造と石膏型取り、及び石膏彫刻により作品を制作する。

【授業計画】

○面接授業

第1日 午前：オリエンテーション、技法説明／午後：制作準備
 第2日 午前・午後：制作
 第3日 午前・午後：制作
 第4日 午前・午後：制作
 第5日 午前・午後：制作
 第6日 午前：清掃・展示／午後：講評

【成績評価の方法】

出席の状況を確認しながら、提出し展示された作品の内容を担当教員と講師により合議の上、採点評価を定める。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

1年次～

○履修条件

なし

○備考

履修年次は問わない。学1課程受講者は「造形基礎Ⅰ」と「造形基礎Ⅱ」の単位を、学2課程受講者は「造形基礎Ⅰ」と、「造形基礎ⅡA」または「造形基礎ⅡB」いずれかの単位を、修得していることが望ましい。

※教職課程履修者は『教職課程ガイドブック』を熟読すること。

スクーリング時に受講人数を制限する場合がある。

【教材等】

教材は実習時に配付する。道具は実習時に指示する。

【その他】

油絵学科所属の教職課程履修者は、この授業科目は「教科に関する専門的事項」として取り扱われる。

科目名	彫刻Ⅲ(塑造クラス) (旧科目名:彫塑Ⅲ)						
授業コード	0660	授業科目名	彫刻Ⅲ	担当者	戸田裕介教授、 山本一弥教授、 長谷川さち准教授		
開講期間	通年	単位数	2単位(S2)	学年	1~4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	面接授業						

【授業の概要と目標】

人体頭部を観察し、粘土(塑造)及び石膏(直付け)でほぼ等身大の頭部彫刻を制作します。

人体頭部は古くから彫刻の主題として取り扱われてきました。人体頭部を制作することは、かつて彫刻を学ぶ者にとって、全身像を制作するための予備的あるいは初歩的な修業と捉えられることもありましたが、しかし、この授業において人体頭部を対象に制作する理由は、みなさんが彫刻の初心者だからではありません。この授業の1つの目標は、彫刻制作を通して、自分の顔の特徴や頭の形はもとより、家族、通りすがりの町の人々など、「毎日見るものだから私は知っている」と思い込んでいる「人体頭部」の全てをあらためて観察しなおして見ることにあります。人体頭部の観察を通して、日常生活の中で「見る」という行為のあいまいさ、そして「見る」ことの機能や意味など「見る」ことそのものについても考える契機としてください。

この授業において重要なことは、「人体頭部」という概念をまとめ上げるのではなく、目の前にいる生身のモデルの頭部を、自分の目を通して深く観察し、そこから得たものを粘土や石膏で、かたみに置き換えてゆくことにあります。造形の世界でいうかたちとは対象にあるだけではなく、それを見て触発された自分の内に生じるものです。つまり、モデルの頭部を観察すると同時に、自分が作ったかたちもよく観察する必要があります。モデルの頭部となぜ違うのか、何が足りないのか、あるいは何が多すぎるのか、試行錯誤を繰り返し制作することで、さらに対象の観察が深まることを体験してください。

【課題の概要】

○面接授業課題

人体モデルの「頭部」をモチーフとして、粘土(塑造)及び石膏(直付け)で彫刻を制作します。

授業前半では粘土(塑造)により制作します。石膏型取りを行い、その後石膏(直付け)により継続して制作します。

【授業計画】

[面接授業]

第1日 午前:前提講義 研究室の教育方針・課題内容及び授業に必要な道具、材料の解説、作業上の諸注意 / 午後:制作(塑造)

第2日 午前:制作 / 午後:制作

第3日 午前:制作 / 午後:石膏型取り作業 夜:石膏型取り作業(~ 18:30)

第4日 午前:石膏型取り作業 / 午後:石膏型取り作業 夜:石膏型取り作業(~ 18:30)

第5日 午前:清掃、制作(石膏直付け) / 午後:制作

第6日 午前:制作 / 午後:清掃、講評・採点

【成績評価の方法】

完成作品と制作プロセス両方を、担当する全教員で評価します。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次 1年次~

○履修条件 なし

○備考

履修年次は問わない。学1課程受講者、学2課程受講者ともに「塑造クラス」を先に受講することが望ましい。

月刊誌『武蔵美通信』6月号掲載のスクーリング受講に関する注意事項を熟読すること。

※教職課程履修者は『教職課程ガイドブック』を熟読すること。

【教材等】

前提講義において、参考作品等のスライド上映を行います。

【参考文献】

『彫刻の教科書1 わからない彫刻 つくる編』武蔵野美術大学出版局 2023年

『彫刻の教科書2 わからない彫刻 みる編』武蔵野美術大学出版局 2024年

『べらべらの彫刻』武蔵野美術大学出版局 2021年

【その他】

・授業初日より、必ず、作業着(長ズボン)・作業靴(運動靴可)を着用してください。

※半ズボン・スカート・サンダル不可。長い髪は必ずまとめること。

・この授業は、「彫刻Ⅰ」「塑造クラス」、「彫刻Ⅴ」「塑造クラス」と合同で面接授業を行います。(様々な目標や興味を持つ異分野の人たちとできるだけたくさん学修の機会と空間を共有することで、お互いに切磋琢磨できるような教室環境づくりに努めます)

※「彫刻Ⅰ」は【塑造クラス】、【木彫クラス】ともに、油絵学科教職課程履修者の「教科に関する専門的事項」として取り扱われます。

科目名	彫刻Ⅲ(木彫クラス) (旧科目名:彫塑Ⅲ)						
授業コード	0660	授業科目名	彫刻Ⅲ			担当者	戸田裕介教授、 山本一弥教授、 長谷川さち准教授
開講期間	通年	単位数	2単位(S2)	学年	1～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	面接授業						

【授業の概要と目標】

山羊または羊の頭部を観察し、一辺が 20 cm の立方体に製材された木材を素材として彫刻を制作します。

この授業では、自然物であるモチーフを観察し立体として制作することを通して、自然の摂理をはじめとする造形上の様々な要素を発見します。

木材が、粘土や石膏のように簡単に加工することが難しい素材であるため、木彫制作は難しいのではないかと感じる人がいます。木彫は、かつての美術大学では、粘土などの可塑性の高い素材で立体造形に関する一定の訓練を積んだ後に制作することが望ましいとされていました。確かに、鋸で引く、あるいは鑿を入れる判断を下すためには、造形上の厳密さと、それに先立つ対象を見ることへの厳密さが求められます。しかし、木彫制作のそういった特質こそが、たとえ初学者であったとしても、全ての制作者に、造形上の思い切った判断や決断を促してくれる助けにもなることを体験してください。

木彫制作を通して木材から切り出され、彫り出される形が、粘土など可塑性の高い素材で作られた形よりも明確な立体上の性格を帯びやすいことも、この授業での彫刻制作体験を鮮やかなものとしてくれるでしょう。

動きまわる山羊や羊の観察を通して、「見る」という行為のあいまいさ、そして「見る」ことの機能や意味など「見る」ことそのものについても考える契機としてください。

*この授業は木工技術を習得する授業ではありません。また、受講に当たって事前に木工技術や木彫りの方法を事前学習しておく必要もありません。(木彫制作のための最小限の道具の使い方や技術指導・説明は、必要に応じて授業内で行います)

【課題の概要】

○面接授業課題

山羊または羊の「頭部」をモチーフに、一辺 20 cm の立方体に製材された木材を、モチーフ観察に基づく制作計画にそって切断し再構築する、奇木造りという技法を用いて制作します。

【授業計画】

[面接授業]

第 1 日 午前:前提講義 研究室の教育方針・課題内容及び授業に必要な道具、材料の解説、作業上の諸注意。鋸引き説明 / 午後:制作(木彫)

第 2 日 午前:制作 / 午後:制作・木材接着説明

第 3 日 午前:制作 / 午後:制作・鑿研ぎ説明

第 4 日 午前:制作 / 午後:制作

第 5 日 午前:制作 / 午後:制作

第 6 日 午前:制作 / 午後:清掃、講評・採点

【成績評価の方法】

完成作品と制作プロセス両方を、担当する全教員で評価します。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次 1年次～

○履修条件 なし

○備考

履修年次は問わない。学1課程受講者、学2課程受講者ともに「塑造クラス」を先に受講することが望ましい。

月刊誌『武蔵美通信』6月号掲載のスクーリング受講に関する注意事項を熟読すること。

※教職課程履修者は『教職課程ガイドブック』を熟読すること。

【教材等】

前提講義において、参考作品等のスライド上映を行います。

【参考文献】

『彫刻の教科書1 わからない彫刻 つくる編』武蔵野美術大学出版局 2023年

『彫刻の教科書2 わからない彫刻 みる編』武蔵野美術大学出版局 2024年

『べらべらの彫刻』武蔵野美術大学出版局 2021年

【その他】

・授業初日より、必ず、作業着(長ズボン)・作業靴(運動靴可)を着用してください。

※半ズボン・スカート・サンダル不可。長い髪は必ずまとめること。

・この授業は、「彫刻Ⅰ」【塑造クラス】、「彫刻Ⅴ」【塑造クラス】と合同で面接授業を行います。(様々な目標や興味を持つ異分野の人たちとできるだけたくさん学修の機会と空間を共有することで、お互いに切磋琢磨できるような教室環境づくりに努めます)

※「彫刻Ⅰ」は【塑造クラス】、【木彫クラス】ともに、油絵学科教職課程履修者の「教科に関する専門的事項」として取り扱われます。

科目名	彫刻Ⅳ（旧科目名：彫塑Ⅳ）						
授業コード	0670	授業科目名	彫刻Ⅳ			担当者	伊藤誠教授、 冨井大裕教授
開講期間	通年	単位数	2単位（S2）	学年	1～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	面接授業						

【授業の概要と目標】

○「抽象彫刻のA/B/C」：スマートフォンのカメラ機能、石膏型取り、アーク溶接（鉄の溶接）の技法を使い、3人の彫刻家（A：アルプ〈Arp〉/B：ブランクーシ〈Brancusi〉/C：カロ〈Caro〉）の、制作プロセスから考え出した3つの課題の制作を行う。

○「抽象彫刻」とはなんでしょうか。それらは具象彫刻に対して一般的にはどのように呼ばれています。しかし、各々の抽象彫刻はいったい「何が」違うのでしょうか。そして「何を」目指してきたのでしょうか。ここでは3人の彫刻家（ハンス・アルプ/コンスタンチン・ブランクーシ/アンソニー・カロ）を取り上げ、よく知られた彼らの作品の解釈よりも、なぜこの表現に至ったのかを、現代の視点で捉え直してみ、少し実験的な課題を作ってみました。そこから3種類の作品の制作を行います。彫刻制作の経験は問いません。3人の作家の作品制作のアプローチを、様々な観点から捉え直してみることによって、よく知られた美術史とは少し違った視点の可能性を探ること、自身の制作のための実験や課題を発見する力をつけることを目標とします。

【課題の概要】

課題A：写真から抽象形体を導き出す実習と、それを立体にする実習（石膏型取り）。

課題B：抽象形体を、日常にあるものから見つけ出す実習（デジタル写真）。

課題C：鉄筋（6～9mm径の鉄棒）を溶接して言葉（文字）を作り、空間的に構築させる実習（アーク溶接）。

*各課題の詳細は当日のオリエンテーションで説明

【授業計画】

○面接授業

第1日 課題Aオリエンテーション：3人の彫刻家について。課題の概略説明。分析するための3つのキーワードについて。ハンス・アルプ(1886～1966)についてのリサーチ。写真とドローイング開始。

第2日 課題Aドローイングの継続、石膏を使用した実習。展示と講評。

第3日 課題Bオリエンテーション。コンスタンチン・ブランクーシ(1876～1957)についてのリサーチ。チェスのルールと6種類の形体の設定。

第4日 課題B写真撮影、展示、講評

第5日 課題Cオリエンテーション。アンソニー・カロ(1924～2013)についてのリサーチ。アーク溶接の実習。

第6日 課題C作品制作、展示、講評（日程が変更する可能性あり）

【成績評価の方法】

制作された作品とプレゼンテーションから以下の基準で採点します。

評価基準：各プロセスが各自の判断で正確に行われていたか。制作の結果、新たな観点が獲得できたか。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次
1年次～

○履修条件
なし

○備 考

履修年次は問わない。学1課程受講者は「造形基礎Ⅰ」と「造形基礎Ⅱ」の単位を、学2課程受講者は「造形基礎Ⅰ」と、「造形基礎ⅡA」または「造形基礎ⅡB」いずれかの単位を、修得していることが望ましい。

※教職課程履修者は『教職課程ガイドブック』を熟読すること。

設備と指導体制の関係上、スクーリング時に受講人数を制限する場合がある。

下記の条件を満たす端末（スマートフォン・携帯電話・iPadなど）を所有・持参し、利用できること。

- ・写真を撮影できること。
- ・撮影した写真を即時に送信できること。

【教材等】

- ・各課題のオリエンテーション時に配布する。
- ・5日～6日目はアーク溶接機を使用します。保護具は準備しますが強い紫外線が発生することをご了承ください。

【その他】

芸術文化学科所属の教職課程履修者は、この授業科目は「教科に関する専門的事項」として扱われる。

科目名	彫刻Ⅴ(塑造クラス) (旧科目名:彫塑Ⅴ)						
授業コード	2340	授業科目名	彫刻Ⅴ			担当者	戸田裕介教授、 山本一弥教授、 長谷川さち准教授
開講期間	通年	単位数	2単位(S2)	学年	2～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	面接授業						

【授業の概要と目標】

この授業では、「彫刻Ⅰ」や「彫刻Ⅲ」の授業で体験し獲得した観察と造形の経験を下地にして、塑造制作をさらに広げ、深めてください。

指導もさらに踏み込んだ専門的なものとなります。

※「彫刻Ⅰ」【塑造クラス】と「彫刻Ⅲ」【塑造クラス】の授業の概要と目標については、それぞれのシラバスを参照してください。

【課題の概要】

○面接授業課題

人体モデルの「頭部」をモチーフとして、粘土(塑造)及び石膏(直付け)で彫刻を制作します。

授業前半では粘土(塑造)により制作します。石膏型取りを行い、その後石膏(直付け)により継続して制作します。

【授業計画】

[面接授業]

第1日 午前:前提講義 研究室の教育方針・課題内容及び授業に必要な道具、材料の解説、作業上の諸注意 / 午後:制作(塑造)

第2日 午前:制作 / 午後:制作

第3日 午前:制作 / 午後:石膏型取り作業 夜:石膏型取り作業(～ 18:30)

第4日 午前:石膏型取り作業 / 午後:石膏型取り作業 夜:石膏型取り作業(～ 18:30)

第5日 午前:清掃、制作(石膏直付け) / 午後:制作

第6日 午前:制作 / 午後:清掃、講評・採点

【成績評価の方法】

完成作品と制作プロセス両方を、担当する全教員で評価します。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

2年次～

○履修条件

「彫刻Ⅰ」【塑造クラス】または「彫刻Ⅲ」【塑造クラス】の単位を既に修得していることを条件とします。

○備考

月刊誌『武蔵美通信』6月号掲載のスクーリング受講に関する注意事項を熟読すること。

【教材等】

前提講義において、参考作品等のスライド上映を行います。

【参考文献】

『彫刻の教科書1 わからない彫刻 つくる編』武蔵野美術大学出版局 2023年

『彫刻の教科書2 わからない彫刻 みる編』武蔵野美術大学出版局 2024年

『ぺらぺらの彫刻』武蔵野美術大学出版局 2021年

【その他】

・授業初日より、必ず、作業着(長ズボン)・作業靴(運動靴可)を着用してください。

※半ズボン・スカート・サンダル不可。長い髪は必ずまとめること。

・この授業は、「彫刻Ⅰ」【塑造クラス】、「彫刻Ⅲ」【塑造クラス】と合同で面接授業を行います。(様々な目標や興味を持つ異分野の人たちとできるだけたくさん学修の機会と空間を共有することで、お互いに切磋琢磨できるような教室環境づくりに努めます)

科目名	彫刻Ⅴ(木彫クラス) (旧科目名:彫塑Ⅴ)						
授業コード	2340	授業科目名	彫刻Ⅴ			担当者	戸田裕介教授、 山本一弥教授、 長谷川さち准教授
開講期間	通年	単位数	2単位(S2)	学年	2～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	面接授業						

【授業の概要と目標】

この授業では、「彫刻Ⅰ」や「彫刻Ⅲ」の授業で体験し獲得した観察と造形の経験を下地にして、木彫制作をさらに広げ、深めてください。
指導もさらに踏み込んだ専門的なものとなります。
※「彫刻Ⅰ」【木彫クラス】と「彫刻Ⅲ」【木彫クラス】の授業の概要と目標については、それぞれのシラバスを参照してください。

【課題の概要】

○面接授業課題

山羊または羊の「頭部」をモチーフに、一辺 20 cm の立方体に製材された木材を、モチーフ観察に基づく制作計画にそって切断し再構築する、寄木造りという技法を用いて制作します。

【授業計画】

[面接授業]

第1日 午前:前提講義 研究室の教育方針・課題内容及び授業に必要な道具、材料の解説、作業上の諸注意。鋸引き説明 / 午後:制作(木彫)
第2日 午前:制作 / 午後:制作・木材接着説明
第3日 午前:制作 / 午後:制作・鑿研ぎ説明
第4日 午前:制作 / 午後:制作
第5日 午前:制作 / 午後:制作
第6日 午前:制作 / 午後:清掃、講評・採点

【成績評価の方法】

完成作品と制作プロセス両方を、担当する全教員で評価します。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

2年次～

○履修条件

「彫刻Ⅰ」【木彫クラス】または「彫刻Ⅲ」【木彫クラス】の単位を既に修得していることを条件とします。

○備考

月刊誌『武蔵美通信』6月号掲載のスクーリング受講に関する注意事項を熟読すること。

【教材等】

前提講義において、参考作品等のスライド上映を行います。

【参考文献】

『彫刻の教科書1 わからない彫刻 つくる編』武蔵野美術大学出版局 2023年

『彫刻の教科書2 わからない彫刻 みる編』武蔵野美術大学出版局 2024年

『ぺらぺらの彫刻』武蔵野美術大学出版局 2021年

【その他】

・授業初日より、必ず、作業着(長ズボン)・作業靴(運動靴可)を着用してください。

※半ズボン・スカート・サンダル不可。長い髪は必ずまとめること。

・この授業は、「彫刻Ⅰ」【塑造クラス】、「彫刻Ⅲ」【塑造クラス】と合同で面接授業を行います。(様々な目標や興味を持つ異分野の人たちとできるだけたくさん学修の機会と空間を共有することで、お互いに切磋琢磨できるような教室環境づくりに努めます)

科目名	工芸 I						
授業コード	0680	授業科目名	工芸 I			担当者	上原幸子教授、荻原剛教授、柴田克哉講師
開講期間	通年	単位数	2単位 (T1、S1)	学年	1～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	通信授業 面接授業						

【授業の概要と目標】

私たちの暮らしは、衣食住のさまざまな局面で西欧化の道を辿ってきた。しかし、一方では日本の伝統的な習慣や物事も根強く受け継がれ、今日の生活文化を豊かなものになっている。様々な生活用品も、大量生産による工業製品によってその多くを占められているが、日本の各地で発展継承された地域の産業によって供給されているものも少なくない。しかし、生活様式などを含めた社会の激しい変動は、この地域の産業と生活者の関係を希薄にし、将来を楽観できない状況にまで追い込んでいる。デザインの役割の一つはこの伝統的産業に現代的意味を見だし活性化させることだと言える。それには、地元産業への深い理解とともに、良質の生活観から提言される新たなライフスタイルと産業が濃密に関係することが重要である。

この授業は、日本各地の地域の工芸に注目し、その調査から「工芸」の現代的意味を探るとともに、ハンドクラフト、工業製品などとの関係、地域の工芸の将来、製品デザインの在り方を考察することを内容としている。なお、教職「工芸」の鑑賞に対応している。

【課題の概要】

○面接授業課題

工芸について博物館、美術館などの見学と、図書館での資料収集をします。工芸で自分の関心を持ったものを取り上げて、私たちの生活にどうあるべきかを考察します。最終日に互いに気付いたところを話し合い、「これからの工芸のあり方の提言」を2000字程度（画像、図を含めA4用紙3～4枚程度）のレポートにまとめる。

○通信授業課題

「デザイン調査」 居住する地域や近在の産業として営まれている工芸を俯瞰し、また生産現場を見学して記録するとともに、自分自身でその製品を使用してデザインを分析、考察しレポートにまとめる。

* 課題については学習指導書『工芸 I・II 2024 年度』を必ず参照すること。

【授業計画】

面接授業→通信授業

- ・教科書「工芸」を読むこと。
- ・通信授業課題は学習指導書をよく読んで、取り組むこと。

○面接授業

- 第1日 美術館、工芸館、工場見学
- 第2日 講義及び図書館での資料集め
- 第3日 授業のまとめ

面接授業の内容は受講者数や見学先の都合、面接授業の日程により変更することがある。

○通信授業

工芸品の産的調査及び製品のデザインの調査・分析をし、レポートとしてまとめる。

【成績評価の方法】

通信授業、面接授業の総合評価とする。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

1～4年次

○履修条件

なし

○備考

履修年次は問わないが、製図やレンダリング等の技能が要求されるので、「図法製図Ⅰ・Ⅱ」の単位を修得しているか、同時に履修することが望ましい。
工芸工業デザイン学科生活環境デザインコースへの進学希望者は、素材別基礎実習Ⅰ・Ⅱ等の履修を勧める。
本科目と併せて「民芸論」、「工業技術概論」を履修すれば理解が深まるだろう。
スクーリング時に、受講人数を制限する場合がある。

【教材等】

○教科書

横溝健志監修『工芸』（武蔵野美術大学出版局 2002年）

○学習指導書

『工芸Ⅰ・Ⅱ 2024年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2024年）

【その他】

学外見学とワークショップ等の場合もある。

科目名	工芸 II						
授業コード	0690	授業科目名	工芸 II	担当者	上原幸子教授、荻原剛教授、野田昇一郎講師、宗像重幸講師		
開講期間	通年	単位数	2単位 (T1、S1)	学年	1～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	通信授業 面接授業						

【授業の概要と目標】

工芸は、自然から得た素材を主な材料として生活の用具を制作することである。そこでは、材料の特性を生かし、合理的に用途を満たしつつ、生活に潤いをもたらす造形の美しさが求められてきた。今日では、手工業的に制作されてきた用具の大半は機械工業的生産方法に代わってしまった感じすらある。新しい材料が開発され、工業的な生産技術による量的規模が拡大しても、人と用具との関係は変わることなく、その造形的な美しさに生活の潤いを求めている。この科目では、日本の伝統的な自然素材を使用し、工芸的手法を活かしながら、用具（照明器具）と現代の生活の関わりを考察して新たなデザイン提案と制作をする。なお、教職「工芸」の学習に求められるプロダクト制作とデザイン表現に対応している。

【課題の概要】

○面接授業課題「照明器具（スタンドライト）のデザイン」

面接授業で、日本の伝統的素材である和紙を主材料に、生活空間の照明器具（スタンドライト）をデザインし制作する。照明は、その使われる場や用途（玄関や居間といった）によって様々な性能や効果が求められる。その照明が使用される状況を良く想像しながらデザインし、和紙の特性、風合いを生かした造形性と共に、あかりを点灯した時の光の効果も含めた創造性ある照明器具を制作する。その際には少量でも良いが、生産性を考慮に入れたプロダクトデザインの考えで実施する。

○通信授業課題「照明器具（スタンドライト）のリデザインとその説明資料の作成」

面接授業で制作した照明器具を講評にしたがって改良（リデザイン）し、デザインの主旨や特徴、図面、写真などを内容とするデザインの説明書を提出する。プロダクト制作に求められるのは、デザインの主要な要件（目的性、機能性、生産性、流通、造形様式など）への見識であり、またデザインの表現（製図など）技術の習得でもある。ここではその基本的な技術に触れつつ各自のデザインの全体像を構築する。

*課題については学習指導書『工芸 I・II 2024 年度』を必ず参照すること。

【授業計画】

予習課題→面接授業→通信授業

面接授業で具体的な現物の制作を行い、続いて通信授業でそのデザインを総括するという順序で学習する。
尚、面接授業の受講前には予習課題があるので、学習指導書・工芸 II の面接授業前予習課題の項を予習する。

○予習課題

予習課題では、照明器具（スタンドライト）に関するコンセプトの作成と、そのアイデアのスケッチを5点作成し、面接授業初日に持参する。
※初日に予習課題を持参しなければ面接授業を受講することはできないので、必ず持参すること。

○面接授業

面接授業では、前提講義で照明の基礎的知識と和紙について講義があり、続いてスケッチによる照明器具の構想、現物の制作を展開し講評に至る。和紙や器具などの主要な材料は大学が用意する。

○通信授業

面接授業における講評をふまえ、自宅でデザインの改良を試み、その結果を図面や写真を添付したりデザインの説明資料で報告する。

【成績評価の方法】

面接授業の評価と通信授業の評価の平均を原則とする。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

1～4年次

○履修条件

なし

○備考

履修年次は問わないが、製図やレンダリング等の技能が要求されるので、「図法製図Ⅰ・Ⅱ」の単位を修得しているか、同時に履修することが望ましい。工芸工業デザイン学科生活環境デザインコースへの進学希望者は、「工芸Ⅰ・Ⅱ」及び、素材別基礎実習Ⅰ・Ⅱ等の履修を勧める。本科目と併せて「民芸論」、「工業技術概論」を履修すれば理解が深まるだろう。

【教材等】

○教科書

横溝健志監修『工芸』（武蔵野美術大学出版局 2002年）

○学習指導書

『工芸Ⅰ・Ⅱ 2024年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2024年）

【その他】

通信授業課題は、面接授業受講後2ヶ月を目途に提出する。

○参考資料

横溝健志監修、小石新八編『ドローイング・モデリング』（武蔵野美術大学出版局 2002年）

科目名	ガラス基礎実習 I						
授業コード	2350	授業科目名	ガラス基礎実習 I			担当者	大村俊二教授
開講期間	通年	単位数	2単位 (S2)	学年	1~4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	面接授業						

【授業の概要と目標】

工芸は、自然から得た素材を主な材料として生活の用具を制作する事である。素材の開発や制作技術の工夫、生活様式の変わり様が工芸の変遷を形成するが、基本的には自然素材に根ざした技術と造形の洗練さにその本質を見ることができる。ここでは伝統的基礎技術を実習することで素材と造形、制作技術と用途など工芸制作の基本に触れ、さらには今日の生活とモノの在り方について考察する。

この科目では、加熱することで液体状態に柔らかくなるガラス素材の特性を理解し、ガラスの粉末、粒、板などをキルン（電気炉）内で加熱し、変形、熔着による成形加飾する技法を学ぶ。

なお、この科目は 2013 年度まで開設された「工芸III」の素材別ガラスクラスと同一の内容である。

【課題の概要】

○面接授業課題

キルンワークによる「菓子器」のデザイン・制作。

【授業計画】

○面接授業

- ・菓子器のデザインスケッチと配色イメージの作成
- ・型作り
- ・ガラス素材を配色イメージに合わせて配置
- ・キルンで加熱成形

【成績評価の方法】

面接授業の最終日に提出された作品とイメージボードで評価し、授業態度等を加味する。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

1～4年次

○履修条件

なし

○備考

履修年次は問わない。

2013 年度まで開設の「工芸III」ガラスクラスの受講者は異なる素材の基礎実習を受講することが望ましい。

受講人数を制限する場合がある。

【教材等】

なし

【その他】

○参考資料

横溝健志 監修『工芸』（武蔵野美術大学出版局 2002 年）

科目名	ガラス基礎実習 II						
授業コード	2360	授業科目名	ガラス基礎実習 II			担当者	大村俊二教授
開講期間	通年	単位数	2単位 (S2)	学年	1～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	面接授業						

【授業の概要と目標】

工芸は、自然から得た素材を主な材料として生活の用具を制作する事である。素材の開発や制作技術の工夫、生活様式の変わり様が工芸の変遷を形成するが、基本的には自然素材に根ざした技術と造形の洗練さにその本質を見ることができる。ここでは伝統的基礎技術を実習することで素材と造形、制作技術と用途など工芸制作の基本に触れ、さらには今日の生活とモノの在り方について考察する。

この科目では、板ガラスの加工方法と接合方法を習得し、伝統的なステンドグラスの手法、また接着技法による照明器具を制作することで、ガラス素材の特性、光の透過による効果を理解し、場と「あかり」の関わり方を考察する。

なお、この科目は 2013 年度まで開設された「工芸Ⅳ」の素材別ガラスクラスと同一の内容である。

【課題の概要】

○面接授業課題

生活用品としての機能を持った「あかり」のデザイン・制作。

【授業計画】

○面接授業

- ・「あかり」のデザイン、イメージスケッチ
- ・スケッチから、型紙図を作成しガラス板をカット
- ・コパーテープの貼り付けと半田付けにより組立、又は接着剤を用いて組立

【成績評価の方法】

面接授業の最終日に提出された作品とイメージボードで評価し、授業態度等を加味する。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

1～4年次

○履修条件

なし

○備考

履修年次は問わない。

2013 年度まで開設の「工芸Ⅳ」ガラスクラスの受講者は異なる素材の基礎実習を受講することが望ましい。

受講人数を制限する場合がある。

【教材等】

なし

【その他】

○参考資料

横溝健志 監修『工芸』（武蔵野美術大学出版局 2002 年）

科目名	テキスタイル基礎実習 I						
授業コード	2370	授業科目名	テキスタイル基礎実習 I			担当者	高橋理子教授、後藤大樹講師
開講期間	通年	単位数	2単位 (S2)	学年	1～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	面接授業						

【授業の概要と目標】

工芸は、自然から得た素材を主な材料として生活の用具を制作する事である。素材の開発や制作技術の工夫、生活様式の変わり様が工芸の変遷を形成するが、基本的には自然素材に根ざした技術と造形の洗練さにその本質を見ることができる。ここでは伝統的基礎技術を実習することで素材と造形、制作技術と用途など工芸制作の基本に触れ、さらには今日の生活とモノの在り方について考察する。

この科目では、テキスタイルの基礎技術である、オフルームによる制作をとおして、その歴史と技法を学ぶ。オフルームとは織機（LOOM）を使わない織りの技法で、木枠の道具を使い、織る、結ぶなどの技法により表現の違いを学ぶ。

なお、この科目は 2013 年度まで開設された「工芸III」素材別テキスタイルクラスの〈OFF LOOM〉とほぼ同一の内容である。

【課題の概要】

○面接授業課題

アートやプロダクトへの展開を想定したテキスタイルの制作。

【授業計画】

○面接授業〈OFF LOOM〉

1. タペストリーの技法の講義、フリードローイングから制作
2. OFF LOOM による製織
3. 作品制作、プレゼンテーション、講評

【成績評価の方法】

面接授業の最終日に提出された作品やプレゼンテーションで評価し、授業態度等を加味する。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

1～4年次

○履修条件

なし

○備考

履修年次は問わない。

2013 年度まで開設の「工芸III」テキスタイルクラスの受講者は異なる素材の基礎実習を受講することが望ましい。

受講人数を制限する場合がある。

工芸工業デザイン学科生活環境デザインコース進学希望者で、クラフトデザイン系テキスタイルクラスを選択する場合は、1・2年次において「テキスタイル基礎実習 I・II」を履修していることが望ましい。

工芸工業デザイン学科生活環境デザインコースへの進学希望者は、素材別基礎実習 I・II の科目の他、工芸 I・II の履修を勧める。

【教材等】

なし

【その他】

○参考資料

田中秀穂 監修『テキスタイル 表現と技法』（武蔵野美術大学出版局 2007 年）

科目名	テキスタイル基礎実習 II						
授業コード	2380	授業科目名	テキスタイル基礎実習 II			担当者	高橋理子教授、光主あゆみ講師
開講期間	通年	単位数	2単位 (S2)	学年	1～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	面接授業						

【授業の概要と目標】

工芸は、自然から得た素材を主な材料として生活の用具を制作する事である。素材の開発や制作技術の工夫、生活様式の変わり様が工芸の変遷を形成するが、基本的には自然素材に根ざした技術と造形の洗練さにその本質を見ることができる。ここでは伝統的基礎技術を実習することで素材と造形、制作技術と用途など工芸制作の基本に触れ、さらには今日の生活とモノの在り方について考察する。

この科目では、テキスタイルの基礎技術である、布（織物）の構造としての組織を学び、織組織と色彩効果の理解を深め、織りの風合いを生かしたマフラーを制作する。

なお、この科目は 2013 年度まで開設された「工芸III」素材別テキスタイルクラス及び、2017 年度までの「テキスタイル基礎実習 I」の〈織〉とほぼ同一の内容である。

【課題の概要】

○面接授業課題

布を成立させる〈織〉の構造〈組織〉と並置混色研究。

【授業計画】

○面接授業〈織〉

1. 織の構造と色彩の講義／製織準備
2. 卓上機による製織
3. 作品制作、プレゼンテーション、講評

【成績評価の方法】

面接授業の最終日に提出された作品やプレゼンテーションで評価し、授業態度等を加味する。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

1～4 年次

○履修条件

なし

○備考

履修年次は問わない。

2013 年度まで開設の「工芸III」テキスタイルクラス及び、2017 年度までの「テキスタイル基礎実習 I」の受講者は異なる素材の基礎実習を受講することが望ましい。

受講人数を制限する場合がある。

工芸工業デザイン学科生活環境デザインコース進学希望者で、クラフトデザイン系テキスタイルクラスを選択する場合は、1・2 年次において「テキスタイル基礎実習 I・II」を履修していることが望ましい。

工芸工業デザイン学科生活環境デザインコースへの進学希望者は、素材別基礎実習 I・II の科目の他、「工芸 I・II」の履修を勧める。

【教材等】

なし

【その他】

○参考資料

田中秀穂 監修『テキスタイル 表現と技法』（武蔵野美術大学出版局 2007 年）

科目名	金工基礎実習 I						
授業コード	2390	授業科目名	金工基礎実習 I			担当者	鈴木洋教授、 高橋勇一郎講師
開講期間	通年	単位数	2単位 (S2)	学年	1～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	面接授業						

【授業の概要と目標】

工芸は、自然から得た素材を主な材料として生活の用具を制作する事である。素材の開発や制作技術の工夫、生活様式の変わり様が工芸の変遷を形成するが、基本的には自然素材に根ざした技術と造形の洗練さにその本質を見ることができる。ここでは伝統的基礎技術を実習することで素材と造形、制作技術と用途など工芸制作の基本に触れ、さらには今日の生活とモノの在り方について考察する。

この科目では、金属加工用の槌、当金等を使用し、銅板を槌起加工と焼鈍をくり返し、平面から立体へ成形する鍛金技法を習得する。板金絞り加工による器の制作を通して金属の焼鈍による組織の軟化、展延性の向上と、加工硬化の特性を理解し、鍛金による造形の可能性を研究する。

なお、この科目は 2013 年度まで開設された「工芸III」の素材別金工クラスと同一の内容である。

【課題の概要】

○面接授業課題

鍛金技法により銅板素材から容器を制作する。

【授業計画】

○面接授業

- ・容器のデザインと型紙の作図、制作
- ・銅板を槌起加工と焼鈍をくり返し行い、容器を制作

【成績評価の方法】

面接授業の最終日に提出された図面や作品で評価し、授業態度等を加味する。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

1～4年次

○履修条件

なし

○備考

履修年次は問わない。

2013 年度まで開設の「工芸 III」金工クラスの受講者は異なる素材の基礎実習を受講することが望ましい。

受講人数を制限する場合がある。

工芸工業デザイン学科生活環境デザインコースへの進学希望者は、素材別基礎実習 I・II の科目の他、「工芸 I・II」の履修を勧める。

【教材等】

なし

【その他】

○参考資料

横溝健志 監修『工芸』（武蔵野美術大学出版局 2002 年）

科目名	金工基礎実習 II						
授業コード	2400	授業科目名	金工基礎実習 II			担当者	鈴木洋教授、 高橋勇一郎講師
開講期間	通年	単位数	2単位 (S2)	学年	1～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	面接授業						

【授業の概要と目標】

工芸は、自然から得た素材を主な材料として生活の用具を制作する事である。素材の開発や制作技術の工夫、生活様式の変わり様が工芸の変遷を形成するが、基本的には自然素材に根ざした技術と造形の洗練さにその本質を見ることが出来る。ここでは伝統的基礎技術を実習することで素材と造形、制作技術と用途など工芸制作の基本に触れ、さらには今日の生活とモノの在り方について考察する。

この科目では、ガラスが金属に焼き付くと言う特性を理解し、七宝技法のひとつである、有線七宝を学んでいく。これにより、基礎知識、技法の習得、色彩造形を体験し、探求することを目的とする。

【課題の概要】

○面接授業課題
有線七宝による平面作品の制作。

【授業計画】

○面接授業
ガイダンス、技法について
エスキースチェック、素地作り、下地焼成
銀線植線→焼成
釉薬施釉→焼成 (3回)
研磨
仕上げ

【成績評価の方法】

面接授業の最終日に提出された図面や作品で評価し、授業態度等を加味する。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次
1～4年次

○履修条件
なし

○備考
履修年次は問わない。
受講人数を制限する場合がある。
工芸工業デザイン学科生活環境デザインコースへの進学希望者は、素材別基礎実習 I・II の科目の他、「工芸 I・II」の履修を勧める。

【教材等】

なし

【その他】

○参考資料
横溝健志 監修『工芸』（武蔵野美術大学出版局 2002年）

科目名	陶磁基礎実習 I						
授業コード	2410	授業科目名	陶磁基礎実習 I			担当者	西川聡教授
開講期間	通年	単位数	2単位 (S2)	学年	1～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	面接授業						

【授業の概要と目標】

工芸は、自然からもたらされた素材を主な材料として生活の用具を制作する事である。素材の開発や制作技術の工夫、生活様式の変わり様が工芸の変遷を形成するが、元来自然素材に根ざした技術と造形の洗練さにその本質を見ることが出来る。ここでは伝統的基礎技術を実習することで素材と造形、制作技術と用途など工芸制作の基本に触れ、さらに今日の生活とモノの在り方について考察する。

この科目では、陶磁器制作における最も基本的な要件である素材の特性を知るために、各自が粘土を調整し、制作に必要な均質性、柔らかさを出すための練りかたを実習する。手びねり・板作り・彫り・印花などの技法を使い、道具立てを制作する。

なお、この科目は 2013 年度まで開設された「工芸III」の素材別陶磁クラスと同一の内容である。

【課題の概要】

○面接授業課題

日常的に使う事務用品、洗面用具、調理具等を立てておく器（歯ブラシ立て、箸・スプーン立て等）のデザインと制作。

【授業計画】

○面接授業

- ・作品形状、製作技法に適した粘土調整をおこなう
- ・制作に必要な均質性と柔らかさを出すための練りの実習
- ・手びねり、ヒモ作り、輪積み、板作り、接合、印花、布目、押し出し等の技法を実習し、課題を制作

【成績評価の方法】

面接授業の最終日に提出された作品で評価し、授業態度等を加味する。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

1～4年次

○履修条件

なし

○備考

履修年次は問わない。

2013 年度まで開設の「工芸III」陶磁クラスの受講者は異なる素材の基礎実習を受講することが望ましい。

受講人数を制限する場合がある。

工芸工業デザイン学科生活環境デザインコース進学希望者で、クラフトデザイン系陶磁クラスを選択する場合は、1・2年次において「陶磁基礎実習 I・II」を履修していることが望ましい。

工芸工業デザイン学科生活環境デザインコースへの進学希望者は、素材別基礎実習 I・II の科目の他、「工芸 I・II」の履修を勧める。

【教材等】

なし

【その他】

○参考資料

横溝健志 監修『工芸』（武蔵野美術大学出版局 2002 年）

小松誠 監修『陶磁 発想と手法』（武蔵野美術大学出版局 2009 年）

科目名	陶磁基礎実習 II						
授業コード	2420	授業科目名	陶磁基礎実習 II			担当者	西川聡教授
開講期間	通年	単位数	2単位 (S2)	学年	1～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	面接授業						

【授業の概要と目標】

工芸は、自然からもたらされた素材を主な材料として生活の用具を制作する事である。素材の開発や制作技術の工夫、生活様式の変わり様が工芸の変遷を形成するが、元来自然素材に根ざした技術と造形の洗練さにその本質を見ることが出来る。ここでは伝統的基礎技術を実習することで素材と造形、制作技術と用途など工芸制作の基本に触れ、さらに今日の生活とモノの在り方について考察する。

この科目では、陶磁器制作における最も基本的な要件である素材の特性を知るために、各自が粘土を調整し、制作に必要な均質性、柔らかさを出すための練りかたを実習する。ここでは、造形表現の面白い可能性を持っているさまざまな土の板の作り方を実習。粘土板（たたら）による成型法と造形表現を学ぶ。

なお、この科目は 2013 年度まで開設された「工芸Ⅳ」の素材別陶磁クラスと同一の内容である。

【課題の概要】

○面接授業課題

粘土板（たたら）成型法による花器のデザインと制作。

【授業計画】

○面接授業

- ・ 作品形状、製作技法に適した粘土調整をおこなう
- ・ 制作に必要な均質性と柔らかさを出すための練りの実習
- ・ 花器のデザインと制作

【成績評価の方法】

面接授業の最終日に提出された作品で評価し、授業態度等を加味する。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

1～4年次

○履修条件

なし

○備考

履修年次は問わない。

2013 年度まで開設の「工芸Ⅳ」陶磁クラスの受講者は異なる素材の基礎実習を受講することが望ましい。

受講人数を制限する場合がある。

工芸工業デザイン学科生活環境デザインコース進学希望者で、クラフトデザイン系陶磁クラスを選択する場合は、1・2年次において「陶磁基礎実習Ⅰ・Ⅱ」を履修していることが望ましい。

工芸工業デザイン学科生活環境デザインコースへの進学希望者は、素材別基礎実習Ⅰ・Ⅱの科目の他、「工芸Ⅰ・Ⅱ」の履修を勧める。

【教材等】

なし

【その他】

○参考資料

横溝健志 監修『工芸』（武蔵野美術大学出版局 2002年）

小松誠 監修『陶磁 発想と手法』（武蔵野美術大学出版局 2009年）

科目名	木工基礎実習 I						
授業コード	2430	授業科目名	木工基礎実習 I			担当者	熊野亘准教授
開講期間	通年	単位数	2単位 (S2)	学年	1～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	面接授業						

【授業の概要と目標】

工芸は、自然から得た素材を主な材料として生活の用具を制作する事である。素材の開発や制作技術の工夫、生活様式の変わり様が工芸の変遷を形成するが、基本的には自然素材に根ざした技術と造形の洗練さにその本質を見ることができる。ここでは伝統的基礎技術を実習することで素材と造形、制作技術と用途など工芸制作の基本に触れ、さらには今日の生活とモノの在り方について考察する。

この科目では木の加工の原初的手法である鑿、鉋などを使用した手彫りによる制作を通して、木が繊維素材であることを理解する。また、刃物を使い木の塊を削り出すことで、木の温かさ、硬さ、など木材の性質を知る。

なお、この科目は 2013 年度まで開設された「工芸III」の素材別木工クラスと同一の内容である。

【課題の概要】

○面接授業課題

くりもの技法によるサラダボール、コンポートなどを制作。

【授業計画】

○面接授業

- ・デザインのアウトラインを木の塊に描く
- ・鋸、鑿等を使用し、器の形の荒削りを行う
- ・豆鉋などを使用して仕上げる

【成績評価の方法】

面接授業の最終日に提出された作品で評価し、授業態度等を加味する。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

1～4年次

○履修条件

なし

○備考

履修年次は問わない。

2013 年度まで開設の「工芸III」木工クラスの受講者は異なる素材の基礎実習を受講することが望ましい。

受講人数を制限する場合がある。

工芸工業デザイン学科生活環境デザインコースへの進学希望者は、素材別基礎実習 I・II の科目の他、工芸「I・II」の履修を勧める。

【教材等】

なし

【その他】

○参考資料

横溝健志 監修『工芸』（武蔵野美術大学出版局 2002 年）

十時啓悦 監修『木工 樹をデザインする』（武蔵野美術大学出版局 2009 年）

科目名	木工基礎実習 II						
授業コード	2440	授業科目名	木工基礎実習 II			担当者	熊野亘准教授
開講期間	通年	単位数	2単位 (S2)	学年	1~4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	面接授業						

【授業の概要と目標】

工芸は、自然から得た素材を主な材料として生活の用具を制作する事である。素材の開発や制作技術の工夫、生活様式の変わり様が工芸の変遷を形成するが、基本的には自然素材に根ざした技術と造形の洗練さにその本質を見ることができる。ここでは伝統的基礎技術を実習することで素材と造形、制作技術と用途など工芸制作の基本に触れ、さらには今日の生活とモノの在り方について考察する。

この科目では、木の薄板の巻き上げ技法による器の制作を通して、木が繊維素材であることの理解と、造形の可能性を研究する。

なお、この科目は 2013 年度まで開設された「工芸Ⅳ」の素材別木工クラスと同一の内容である。

【課題の概要】

○面接授業課題

帯状の単板を使用し、巻き上げ技法によりサラダボール、コンポートなどを制作する。

【授業計画】

○面接授業

- ・器のデザインと断面図により、形を整える台（治具）を作る
- ・器の底板を作る
- ・帯状の単板を作り、底板に単板を巻き締める
- ・治具に合わせて形を整える
- ・内側、外側を豆鉋で削る
- ・サンディングにより仕上げる

【成績評価の方法】

面接授業の最終日に提出された作品で評価し、授業態度等を加味する。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

1～4年次

○履修条件

なし

○備考

履修年次は問わない。

2013 年度まで開設の「工芸Ⅳ」木工クラスの受講者は異なる素材の基礎実習を受講することが望ましい。

受講人数を制限する場合がある。

工芸工業デザイン学科生活環境デザインコースへの進学希望者は、素材別基礎実習Ⅰ・Ⅱの科目の他、「工芸Ⅰ・Ⅱ」の履修を勧める。

【教材等】

なし

【その他】

○参考資料

横溝健志 監修『工芸』（武蔵野美術大学出版局 2002 年）

十時啓悦 監修『木工 樹をデザインする』（武蔵野美術大学出版局 2009 年）

科目名	デザイン I						
授業コード	0720	授業科目名	デザイン I			担当者	上原幸子教授、小笠原幸介講師、風間純一郎講師、吉田二郎講師
開講期間	通年	単位数	2単位 (S2)	学年	1～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	面接授業						

【授業の概要と目標】

デザイン I およびデザイン II は、広いデザインの領域から、物事を視覚的に人々に伝える役割を担ったヴィジュアル・コミュニケーションデザインを取り上げて学習します。

デザイン I では、従来からマスコミュニケーションの主要な媒体であった印刷メディアを軸に学習します。

現代の社会を成り立たせている膨大な量のさまざまな情報は、主に大量伝達を可能にした印刷物によってもたらされました。この授業は、ヴィジュアル・デザインの原形ともいべき広報を目的とした印刷の特性を踏まえ、さまざまな印刷媒体に求められる役割を認識し、その企画やイメージ表現の方法などを学習します。

印刷デザインの手法も今やデジタルが主流ですが、従来の手作業による制作（アナログ）も変え難い表現方法としてヴィジュアル・デザインの世界を支えています。さまざまな画材は、文字やイラストレーションに個性を与え、微妙な情感を表現してきました。デジタルとの違いや、手作業のもつ魅力が再認識されつつあるといえます。授業では、手作業で課題制作を行います。

【課題の概要】

○面接授業課題

「各自が生活している地域、グループなどのイベントを企画し、それを伝える印刷物をデザインする」というテーマで、文字やイラストレーション、写真などを駆使して制作します。

画材を用いる制作は、主にパネルに水張りしたケント紙を用います。

【授業計画】

○面接授業

授業の前半は教員とディスカッションをしながらイベントの企画立案をし、プレゼンテーションを行います。そして、ポスター、チラシ、ダイレクトメールなどの中から企画内容に合った適切な媒体を選定します。後半は企画時に決めた印刷媒体を制作します。

【成績評価の方法】

制作したイベント企画書、ポスター、チラシ、ダイレクトメールなど完成作品の総合評価。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

1 年次～

○履修条件

なし

○備考

履修年次は問わない。

スクーリング時に、受講人数を制限する場合がある。

【教材等】

なし

【その他】

なし

科目名	デザイン II						
授業コード	0730	授業科目名	デザイン II			担当者	上原幸子教授、清水恒平教授、丸田直美講師
開講期間	通年	単位数	2単位 (T2)	学年	1~4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	通信授業 (web提出)						

【授業の概要と目標】

デザイン I およびデザイン II は、広いデザインの領域から、物事を視覚的に人々に伝える役割を担ったヴィジュアル・コミュニケーションデザインを取り上げ学習します。

デザイン I では従来からマスコミュニケーションの主要な媒体であった印刷メディアからポスターの制作を内容としましたが、デザイン II では、今やコミュニケーション手段として主流となったコンピュータ・ネットワークをテーマとします。

コンピュータ・ネットワークの利用は、私達の日常生活に欠かせないものとなり、その特性を理解し、より良いデジタル環境を整えることがデザインに求められています。この授業は、Webデザインの制作を通して日々変化しつつあるインターネットの特性を認識し、テーマの構築や Webデザインの可能性を探ることを目標としています。また、デザインに求められる基本的な要件、企画力や表現力、インターフェイスとしての機能などについてあわせて学習します。

【課題の概要】

○通信授業課題 1

Webページの企画と設計

「身の回りで見過ごしてしまうような事柄を掘り起こす」というテーマで Webページの企画を立案し、企画内容と設計方法を考えて企画書を作成します。Webキャンパスのネットフォーラムを開設し、任意でテーマの選定や企画についての意見交換を行います。

Webページには「個人的な表現媒体」であることが特徴として挙げられますが、課題ではその特質を生かし、個人の趣味や生活、住環境などからテーマを定め、コンセプトに合わせて内容を構成し、相応しい設計や表現を企画、制作して公開します。

○通信授業課題 2

Webページの制作と公開

課題 1 で立案した企画をもとに Webページを制作し、各自の用意した Webサイト用領域にアップロードして公開します。

Webページの制作方法は、学習指導書を参考に各自の企画内容と経験に合わせた最適な方法を選択します。

※ 課題については、学習指導書『デザイン II 2024 年度』を必ず参照すること。

【授業計画】

○通信授業

事前に教科書を精読し、学習指導書『デザイン II 2024 年度』に従って、Webページのテーマの立案、企画、設計、制作、公開を行います。

【成績評価の方法】

各課題の総合評価。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

1 年次～

○履修条件

なし

○備考

履修年次は問わない。日常的にパソコンでインターネットを利用し、Webサイトの閲覧や文書作成などの基本操作に親しんでいること。インターネットに接続でき、Webブラウザ、テキストエディタ、画像のソフトウェアを利用できること。可能であれば、Webサイト作成、ファイル転送のソフトウェアを利用できること、Webページをアップロードする自分の Webサイト用領域を用意できることが望ましい。

【教材等】

○教科書

『Webインターフェイスで学ぶ インタラクションと情報のデザイン』（若林尚樹 オーム社 2011）

○学習指導書

『デザイン II 2024 年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2024 年）

【その他】

なし

科目名	ブックバイディング						
授業コード	0740	授業科目名	ブックバイディング	担当者	金子伸二教授、近藤理恵講師		
開講期間	通年	単位数	2単位 (S2)	学年	2～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	面接授業						

【授業の概要と目標】

【授業の概要と目標】

「ブックバイディング」面接授業では、手製本の制作を通し、「もの」としての本の構造を知ること、紙などの素材を扱う基本的な作業を習得すること、製本作品として装丁を表現することを目標とする。

身近な存在である「本」について、受講者各自が改めて考えてみる機会にもしたい。西洋で4世紀頃に定着した冊子の製本は、中世の手写本から活版印刷、ルネサンスの時代、19世紀末の機械製本の始まりを経て、現代まで続いている。紙の本の存続が問われる今、手製本の意味や可能性について考えるきっかけとなることを望んでいる。

前提講義では、製本構造の種類や、古代からの製本の歴史や伝統的な製本工房の仕事について概観する。

【課題の概要】

○面接授業課題 1

文庫本（ソフトカバー）の角背ハードカバー製本への改装。

○面接授業課題 2

和綴じ製本の製作。

○面接授業課題 3

折丁を糸綴じし、丸背ハードカバー製本を製作。保存函の製作。

【授業計画】

○面接授業

1) 導入講義／本の構造を分析。本の歴史概説（製本工芸作品や現代手製本の紹介を含む）。紙の製法と分類概説。

課題 1 文庫本の中身の処理

2) 角背ハードカバーの表紙をつくり、中身に合わせる。課題 2 和綴じ製本。

3) 課題 3 ①丸背ハードカバー製本の折丁を用意し、糸綴じをする。

4) ②丸背をつくり、背の処理をして中身を仕上げる。

5) ③ハードカバーの表紙をつくり中身と合わせて組み立てる。

6) 保存函の製作。タイトル入れなどの仕上げ作業。午後講評。

※ 注 各課題の工程は、準備段階を含め、平行して行われる場合もある。

※ スクーリング前に、参考書に限らず、本に関する図書に目を通しておきましょう。

自分と本の関わり、思い出深い本についても考えてみましょう。

【成績評価の方法】

講評による。課題 1 と課題 3 の 2 冊が評価の対象となる。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

2 年次～

○履修条件

学1課程在籍者は「造形基礎Ⅰ～Ⅳ」の単位を修得していること（3 年次編入学生を除く）。

学2課程在籍者は「造形基礎Ⅰ」「造形基礎ⅡA」「造形基礎ⅡB」「造形基礎ⅢA」「造形基礎ⅢB」「造形基礎Ⅳ」のいずれかの単位を修得していること。

○備 考

スクーリング時に、受講人数を制限する場合がある（一開講につき 40 名程度）。

【教材等】

なし

【その他】

○参考書

ブリュノ・ブラセル『本の歴史』木村恵一訳（創元社（「知の再発見」双書） 1998年）

岩波書店編集部編『本ができるまで』（岩波ジュニア新書 2003年）

坂川栄治『本の顔』（芸術新聞社 2013年）

ナカムラクニオ『本の世界をめぐる冒険』（NHK出版 学びのきほん 2020年）

高宮利行『西洋書物史への扉』（岩波新書 2023年）

科目名	映像メディア表現 I						
授業コード	0750	授業科目名	映像メディア表現 I			担当者	上原幸子教授、篠原規行教授、岡川純子講師
開講期間	通年	単位数	2単位 (T2)	学年	1~4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	通信授業						

【授業の概要と目標】

映像とは、写真、映画、テレビ、ビデオなどを中心とした、比較的新しい表現方法であり、その特性は記録性、再現性、現実性、訴求力の高さである。また伝達媒体、メッセージ、言語という側面も持っている。

この授業では、動的映像設計を主体とした表現について、その歴史をひもとき、特徴を理解し、映像制作の過程を丁寧に演習しながら、作品構成のプロセスを学ぶ。実地でのカメラによる撮影や編集作業などは授業課程中には含まれないが、単なる「ビデオ制作のハウツー」ではなく、「動画による表現」の核心に触れることを目的とする。

【課題の概要】

○通信授業課題 1

テキストに含まれる参考作品を分析する。

○通信授業課題 2

テーマに沿った映像作品を企画立案し、構成する。

【授業計画】

○通信授業

テキストと学習指導書をよく読んでから取り組むこと。

・課題 1

テキスト付属の DVD に収録されている作品の構成を分析する。

学習指導書に添付されたフォーマットを複製し、規定の書式で分析をまとめる。

・課題 2

課題 1 の分析結果を生かして、自作の映像作品の企画構成を行う。

学習指導書に添付されたフォーマットを複製し、作品の企画を他者に伝えやすくまとめる。

【成績評価の方法】

課題 1 と課題 2 の総合評価とする。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

1 年次～

○履修条件

なし

○備考

履修年次は問わない。

実技演習は含まれない。

【教材等】

○教科書

板屋緑、篠原規行監修『映像表現のプロセス』（武蔵野美術大学出版局 2010 年）

○学習指導書

『映像メディア表現 I 2024 年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2024 年）

【その他】

科目名	映像メディア表現 II						
授業コード	0760	授業科目名	映像メディア表現 II			担当者	上原幸子教授、山内道彦講師
開講期間	通年	単位数	2単位 (T1、S1)	学年	1～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	通信授業 面接授業						

【授業の概要と目標】

映像メディア表現IIは写真を使った映像表現を面接授業課題と通信授業課題2つの制作課題を通して学びます。写真は私達にとって大変身近なメディアです。デジタルカメラの普及と更に携帯電話等の様々なモバイル機器にもカメラの機能が搭載されて、写真を使ったコミュニケーションは日常化しています。写真は私達の生活で益々不可欠なメディアになっています。その一方で写真の表現自体は貧弱なものが少なくありません。このような状況にあつて写真表現というものを改めて考え直しながら学ぶことは今日の美大生にとって有意義だと考えられます。本科目では写真を撮ることと見ることを通して日常で撮る写真とは違う写真を学び、写真で映像表現をする基礎的な思考を得ることを目標とします。

【課題の概要】

○面接授業課題

セルフポートレート（自画像）を撮影して、16枚の写真で構成した作品を制作します。

○通信授業課題

以下の言葉の中から1つ言葉を選んで、4枚の連続する写真で言葉を表現する作品を制作します。

日本人・21世紀・宇宙・たまご・携帯・東京・光と影・男と女・驟雨（にわかあめ）・宗教・黙示録・時空・鍵・ブラックホール・IT・亜麻色（あまいろ）・親と子・境界・原子力・0（ゼロ）・東風（こち）・夢

* 課題の詳細は学習指導書『映像メディア表現II 2024年度』を参照してください。

【授業計画】

面接授業→通信授業

学習の順序は面接授業課題を合格してから通信授業課題に進んでください。

○面接授業

面接授業を受講する前に学習指導書の内容をよく読み、可能ならば実際に自画像を撮ってみてカメラの操作などを事前に確認しておいてください。更に作品のアイデアを幾つか考えておくことが望まれます。また撮影で着る服やその他必要な小道具などがあれば用意してください。

第1日 午前 前半：前提講義。学生の参考作品などを紹介しながら課題制作の手順と本科目の学習に必要な基本知識の手引き。

第1日 午前 後半：クラスに別れて習作（コラージュ）を制作。

第1日 午後：習作（1枚の自画像）を制作。

第2日 午前：本作品の制作／午後：本作品の制作。

第3日 午前：本作品の制作（写真のレイアウトと仕上げ作業）。

第3日 午後：作品のプレゼンテーション、ディスカッションと学生による作品の評価、講評（採点）。

○通信授業

学習指導書の内容をよく読み、また面接授業で学んだ内容を確認してから制作に取り組んでください。

1：言葉を選び言葉の意味を確認する。

2：言葉から映像をイメージする。

3：絵コンテの制作1（イメージを基に絵を描くラフな絵コンテ）。

4：撮影1（絵コンテを基に写真撮影をする）。

5：コンタクトシートの制作と写真の確認。

6：撮影2（先の写真の結果から、写真の特徴を考えた撮影を心掛ける）。

7：作品のテーマと表現方法の決定（5、6を繰り返してテーマと表現方法を見つける）。

8：写真の選択と印刷（作品に係わる写真を選んで印刷する）。

9：映像構成と作品の仕上げ（時間軸に沿う映像進行を考えて写真を配置する）。

10：絵コンテの制作2（最終作品を元に改めて提出するための絵コンテを制作する）。

11：作品のテーマと意図について分かり易い文章で書く。

【成績評価の方法】

面接授業と通信授業の評価の平均点とします。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

1年次～

○履修条件

学習の順序は面接授業課題を合格してから通信授業課題に進んでください。

○備 考

履修年次は問いません。

【教材等】

○教科書

なし

※面接授業時に教員から必要に応じて配付。参考作品などはスライドや他の機器を使用して解説します。

○学習指導書

『映像メディア表現Ⅱ 2024年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2024年）

【その他】

なし

科目名	レタリング						
授業コード	0770	授業科目名	レタリング			担当者	福井政弘教授、木村文敏講師、本多育実講師
開講期間	通年	単位数	2単位(T2)	学年	1～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	通信授業						

【授業の概要と目標】

情報化社会におけるコミュニケーションは、さまざまな媒体による幅広い展開がみられるが、その基本的なツールとして文字があげられる。文字によって人類の英知は記録され文明は発展してきた。この文明の発祥とともにそれを支えてきた文字は、今日の情報化社会においてもコミュニケーションの基本的なツールの意味は変わることがない。デザインの観点からみれば、マス・コミュニケーションを可能にした印刷による文字、ひいてはその組版（タイポグラフィ）として文字が常に大きな関心事であった。時代は印刷文字のもつ訴求力やイメージや可読性を要求したが、コンピュータのディスプレイに表示される文字が馴染み深い文字になりつつある今日においても、そこに求められる要件に変わりはない。したがって、文字のデザインについて深い見識を得ることはデザインに関わる上での必須の技能といえる。

この科目はそのような意味から、デザイン全般の主要な基礎学習として位置付けられる課題が設定されている。日本で使用されている文字は、いうまでもなく漢字と平仮名・片仮名であるが、ラテン・アルファベットも多用されている。ここでは、印刷やディスプレイ上の基本とされるそれぞれの代表的な書体を書くことによって文字造型の原理を学びたい。また、汎用される書体（フォント）とは異なり、個性的でイメージの差異が求められるロゴタイプなど、広く文字デザインの世界の一部に触れることを意図した課題を出題している。

【課題の概要】

○通信授業課題 1

和文・欧文・ロゴタイプのレタリング

- 1-1. 自分の姓名を和文の基本的印刷書体である明朝体とゴシック体で書く。
- 1-2. 自分の姓名を欧文の基本的印刷書体であるローマン体とサンセリフで書く。
- 1-3. 自分の名前前のロゴタイプを制作する。

○通信授業課題 2

和文と欧文のスペーシングの実習。

* 課題については学習指導書『レタリング 2024年度』を必ず参照すること。

【授業計画】

○通信授業

1. 課題 1（和文・欧文・ロゴタイプのレタリング）を、示された書体サンプルなどを参考にし、まず下書きを行う。3点とも下書きの段階で提出し、指導を受ける。（1次提出）
2. 返却された課題 1 の下書きの指導をもとに、課題 1 の作品を完成させる。
3. 課題 2（スペーシング実習）を行う。
4. 完成した課題 1・課題 2、および指導を受けた課題 1 の下書きを提出する。（2次提出）

【成績評価の方法】

1次提出は課題 1 の下書きのチェックのみとし評価は行わず、2次提出（仕上げた作品とチェックされた下書き）で総合的に評価する。科目の評価はすべての作品の評価の平均とする。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

1年次～

○履修条件

なし

○備考

履修年次は問わない。

【教材等】

○教科書

後藤吉郎、小宮山博史、山口信博ほか『レタリング・タイポグラフィ』（武蔵野美術大学出版局 2002年）

○学習指導書

『レタリング 2024年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2024年）

○DVD 教材

『レタリング』

【その他】

なし

科目名	タイポグラフィ						
授業コード	0780	授業科目名	タイポグラフィ			担当者	清水恒平教授、富田真弓講師
開講期間	通年	単位数	2単位 (T2)	学年	1～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	通信授業						

【授業の概要と目標】

タイポグラフィは活版印刷からDTPまで長い歴史の中で様々な技術的な変遷をたどってきた。数々のルールがあり、習得するには長い時間と訓練が必要である。この授業では、まずタイポグラフィの入口として「文字」の楽しさを感じてもらい、身体を通して文字を学んでもらいたいと考えている。またレポートを作成することで、論理的思考を身につけることも目指す。

【課題の概要】

○通信授業課題1

文字に関する2つの小課題

文字を観察し模写をする課題とスペーシングの課題により文字を観察する目を養い、文字の世界を広げてもらう。

2つの小課題の制作とレポートをまとめて提出する。

○通信授業課題2

俳句ポスターの制作

提示された俳句を元に、アナログの素材を使って文字のポスターを制作する。

ポスターとレポートをまとめて提出する。

【授業計画】

○通信授業

学習指導書『タイポグラフィ 2024年度』に従い、課題を制作する。

【成績評価の方法】

提出された課題評価の平均とする。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

1年次～

○履修条件

なし

○備考

- ・履修年次は問わない。
- ・以下のコンピュータ環境があること。
 1. Illustrator、PhotoshopなどのDTP関連アプリケーションが使える環境が望ましい。
 2. インターネットに接続できる。

【教材等】

○教科書

後藤吉郎、小宮山博史、山口信博ほか『レタリング・タイポグラフィ』（武蔵野美術大学出版局 2002年）

○学習指導書

『タイポグラフィ 2024年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2024年）

【その他】

なし

科目名	イラストレーション						
授業コード	0790	授業科目名	イラストレーション			担当者	金子伸二教授、大竹紀美代講師、貞弘和憲講師
開講期間	通年	単位数	2単位(T2)	学年	1～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	通信授業						

【授業の概要と目標】

制作を通じて、イラストレーションでの表現の幅と可能性を考える。目に見えない現象、内面世界やイメージの世界を視覚化する技法を学ぶ。また、自らが持つ表現技法を拡大し、独自の表現スタイルの確立を目指す。教科書を参考に、イラストレーションのルーツや、現在の可能性、世界観を学び、第三者の鑑賞に耐えうる作品の制作方法を修得する。

【課題の概要】

○通信授業課題1「写真とイラストレーション」

写真の内容をイラストレーションと文章を使って表現する。一見ばらばらに思える「写真」「文字」「絵」を一枚の紙に構成することで、3つの表現のバランス感覚を養いながら、イラストレーションの技術を習得する。

○通信授業課題2「いまの“わたし”に至るまで」

美術を志すきっかけとなった出来事を、イラストレーションと文章を使って表現する。自らの創造の原点を探し、それらを第三者へ伝えるための技術を習得する。

*課題については学習指導書『イラストレーション 2024年度』を必ず参照すること。

【授業計画】

○通信授業

・描かれる世界

(イラストレーションとは/未知の世界へのまなざし/見えないものを描く)

・書物とイラストレーション

(書物と挿絵の出会い/書物の中の挿絵/書物と挿絵の出会い/諷刺画がつくり出したイメージと擬人化/挿絵と印刷技術の深いかかわり/挿絵からイラストレーションへ挿絵本と絵本)

・ことばとイメージ

(絵本におけることばとイメージ/ことばとイメージの相互作用/ことばの視覚化/イメージの視覚化/イメージのひろがり)

【成績評価の方法】

課題作品の評価の平均による。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

1年次～

○履修条件

なし

○備考

履修年次は問わない。

【教材等】

○教科書

今井良朗編著『絵本とイラストレーション—見えることば、見えないことば—』(武蔵野美術大学出版局 2014年)

○学習指導書

『イラストレーション 2024年度』(武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2024年)

【その他】

科目名	絵本						
授業コード	0800	授業科目名	絵本			担当者	金子伸二教授、上原幸子教授、吉川民仁教授、野崎麻理講師
開講期間	通年	単位数	2単位 (T1、S1)	学年	1～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	通信授業 面接授業						

【授業の概要と目標】

面接授業では、造形的な絵本の制作を通して、文字と図像のレイアウト、造本のしくみなどを実際に体験して学習する。
通信授業では、グラフィック表現による絵本の制作実習を通して、表現として具体化するための方法論と編集デザインの視点から絵本の構造や表現の特性、イラストレーションの表現について学習する。

【課題の概要】

○面接授業課題「絵本 一言葉からのイメージ表現」

初めに、見どころのある絵本を実物や映像などで紹介し、展開のおもしろさやイラストレーションと文字の表現、造本の工夫などを学ぶ。そこから学んだことを基に、与えられた素材とテーマに基づいてはさみとのりと色鉛筆による表現で絵本を制作する。

課題は、テーマとして「明るい・暗い」、「うれしい・かなしい」、「曲線・直線」、「高い・低い」など各自、自由に反対語を1つ選び、それを基にして構想したストーリーを12ページの本の中に表現する。素材は用意された約30色ほどのラシャ紙（色画用紙）の中から選び、A4変形の判型の本の形に製本をしてまとめる。

○通信授業課題「絵本の制作」

編集デザインの視点を重視したオリジナルの絵本を制作する。1. 既刊の絵本の研究、2. オリジナルのストーリーの作成、又は文章作品の選択、文章と絵の編集、3. 造本計画、4. 素材の選択、5. イラストレーションの制作、レイアウト、6. 製本作業、という手順を通して実際に自己表現を1冊の本にまとめる。本の編集、制作を実体験することから本におけるイラストレーションのあり方とブックデザインの成り立ちを考える。

判型は、B4以内自由、本文16ページを綴じて表紙、見返しをつけ、装幀のデザインを施し、本としてまとめられたものとする。素材、内容、表現方法は自由。制作物と共に本の制作過程についての600～800字程度のレポートを添付する。

* 課題については学習指導書『絵本 2024年度』を必ず参照すること。

【授業計画】

アイデアスケッチプラン→面接授業→通信授業

面接授業課題を合格してから通信授業課題へ進むこと。

○面接授業

事前に学習指導書をよく読み、授業にアイデアスケッチプランを持参すること。

第1日 午前：参考絵本についての講義・課題説明／午後：絵本制作の実習

第2日 全日：絵本制作の実習・製本についての講義

第3日 午前：絵本制作の実習／午後：講評

○通信授業

- ・教科書を読み、絵本に関する基礎的知識を習得する。
- ・教科書や学習指導書を参考にすぐれた絵本を鑑賞し、絵本への見識を高める。
- ・学習指導書に従って、通信授業課題に取り組む。

【成績評価の方法】

通信授業課題と面接授業課題を総合して評価する。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

1年次～

○履修条件

なし

○備考

履修年次は問わない。

スクーリング時に、受講人数を制限する場合がある。

【教材等】

○教科書

今井良朗編著『絵本とイラストレーションー見えることば、見えないことばー』（武蔵野美術大学出版局 2014年）

○学習指導書

『絵本 2024年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2024年）

【その他】

なし

科目名	パッケージデザイン						
授業コード	0810	授業科目名	パッケージデザイン			担当者	福井政弘教授、山崎淳也講師
開講期間	通年	単位数	2単位(T2)	学年	1～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	通信授業						

【授業の概要と目標】

我々に最も身近なデザインの一つであるパッケージデザインは広範な知識と技能が常に要求されるデザイン分野である。それは、パッケージデザインが形態・意匠・材料・加工といった要素を多く含み、それらが複雑に作用し成立しているからである。また、パッケージデザインはその対象のほとんどを一般消費者としており、時代によって変化するニーズが常に反映されるものである。

この科目では、パッケージデザインの実際、パッケージの基本概念、パッケージの目的と機能、パッケージの構造デザイン、パッケージのグラフィックデザインを学ぶ中で「パッケージデザインとは何か」を理解していく。さらに現代社会での包装の意味、今日的課題でもある環境問題についても考えていき、パッケージデザインの基本的知識と製作感覚の両方を理解してもらうことを目標とする。

【課題の概要】

○通信授業課題

- 1.自分の興味のあるパッケージを2つ購入して、それを観察、レポートしなさい。
 - ・パッケージを選んだ理由をそれぞれに述べ、そのパッケージが対象としている人（購買層）、内容物との関連性、価格との関連性、材質・形態・デザインとの関連性について分析する。
 - ・購入したパッケージはレポートに同封すること。
- 2.身近にある『米』『あずき』『珈琲豆』『ジェリービーンズ』から一つを選び、包装してこぼれないようにして郵便で送りなさい。
 - ・サイズは、10センチメートル角の立方体。
 - ・材質は限定しない。

*課題については、学習指導書『パッケージデザイン 2024年度』を必ず参照すること。

【授業計画】

○通信授業

通信課題を行う過程で、以下の切り口を段階的に学んでゆくことが求められる。

- ・パッケージデザインの実際
- ・パッケージの基本概念
- ・パッケージの目的と機能
- ・パッケージの構造デザイン
- ・パッケージのグラフィックデザイン

【成績評価の方法】

提出された課題の評価の平均とする。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

1年次～

○履修条件

なし

○備考

履修年次は問わない。

【教材等】

○教科書

白尾隆太郎監修、福井政弘＋菅木綿子著『パッケージデザインを学ぶ 基礎知識から実践まで』（武蔵野美術大学出版局 2014年）

○学習指導書

『パッケージデザイン 2024年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2024年）

【その他】

○参考文献

- ・フミ・ササダ『CIKTMUPS パッケージデザインのすべて』（宣伝会議ビジネスブックス 2011年）
- ・岡秀行『包：日本の伝統パッケージ、その原点とデザイン』（コンセント 2019年 新装再編集版）
- ・小玉文『パッケージデザインの入り口』（エムディエヌコーポレーション 2021年）

科目名	ファッションデザイン						
授業コード	0820	授業科目名	ファッションデザイン			担当者	荻原剛教授、 上原幸子教授、中澤小智子講師
開講期間	通年	単位数	2単位 (T1、S1)	学年	1～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	通信授業 面接授業						

【授業の概要と目標】

ファッションを単なる身体装飾と考えず、身体をめぐる芸術表現と捉えて研究します。
美術大学ならではの、アートやコミュニケーションまた空間演出など、隣接する領域との融合を視野に入れて、作品制作に取り組みます。
より豊かな発想力としなやかで柔軟な感性を目指し、個性に磨きをかけ、技を鍛え、表現のトレーニングを続けることで、立体的な思考と空間的な表現が出来ることを目標としています。
あなた独自の視点で課題に取り組むことで、ファッションの新たな可能性を発見すると共に、表現手段としてのファッションは、奥行きのある多様性豊かな領域であることを体感してください。

【課題の概要】

○通信授業課題（素材研究）

面接授業でのスカーフ制作に必要な素材研究とは、材料の布に限らず、色、形、質感や機能も含む制作しようとするスカーフの全てに関わる事を意味している。スケッチブックをもとにサンプラーを作成し、春期スクーリング初日（5月24日）もしくは冬期スクーリング初日（11月22日）に持参、提出する。

※ 提出期日厳守のこと。提出が遅れた場合、スクーリングを受講できません。

○面接授業課題（スカーフ制作）

通信授業でつくったスケッチブックをもとに、自由な発想でオブジェ感覚の表現としてのスカーフ「身につけるアート」を制作する。面接授業の前に授業時間内に完成可能なデザインのラフ案および素材をいくつか準備しておく事が望まれる。尚、材料は布に限らない。制作したスカーフを身につけて発表する。

【授業計画】

通信授業→面接授業

○通信授業

学習指導書『ファッションデザイン 2024年度』を参照。

通信授業課題はスクーリング初日に持参すること。

※ 事前提出不可

○面接授業

第1日 午前：前提講義及び制作／午後：制作

第2日 午前：制作／午後：制作

第3日 午前：制作／午後：講評

【成績評価の方法】

通信授業と面接授業の制作過程及び制作結果を総合的に評価する。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

1年次～

○履修条件

なし

○備考

履修年次は問わない。

スクーリング時に、受講人数を制限する場合がある。

【教材等】

○学習指導書

『ファッションデザイン 2024 年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2024 年）

【その他】

面接授業では、最終日に発表がある。

科目名	図法製図 I						
授業コード	0830	授業科目名	図法製図 I			担当者	上原幸子教授、荻原剛教授、柴田克哉講師
開講期間	通年	単位数	2単位 (T2)	学年	1~4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	通信授業						

【授業の概要と目標】

—情報の視覚化—

我々の身の回りには、様々な「モノ」が互いに関係し合いながら機能し、我々の生活を支えている。これらの「モノ」たちは、多くの人の手や様々な過程を経て我々の手元に届くが、それら「モノ」たちの生産にあたっては、客観的で正確な情報のやり取りがあつて初めて可能になる。

図法製図 I では、情報を正確に伝えるための表現手法である製図について、その図法原理に触れながら基本的な考え方と表現の方法を学ぶ。また、我々にとって自らが思い描いた立体、空間のイメージを絵画的な表現として表すことは、製図表現と合わせて欠くことの出来ない伝えるための技術であることから、図法的な原理である透視図法の基本的な考え方についても学ぶ。

【課題の概要】

図法原理に則った製図と透視図法の諸規則の理解と修得。

○通信授業課題 1

平面図形の描き方と立体図形の図面表記。

○通信授業課題 2

図法原理に則った図面表記と透視図法に則った立体図形の絵画的表現。

*課題については学習指導書『図法製図 I 2024 年度』を必ず参照すること。

【授業計画】

教科書『図学・製図』及び、学習指導書『図法製図 I』をよく読み、学習指導書の指示に従って提出する。

【成績評価の方法】

2 通の第 1 回作図レポートの評価と第 2 回作図レポートの評価の平均とする。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

1 ~ 4 年次

○履修条件

なし

○備考

履修年次は問わない。

【教材等】

○教科書

堤浪夫『図学・製図』（武蔵野美術大学 2002 年）、補遺

○学習指導書

『図法製図 I 2024 年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2024 年）

【その他】

なし

科目名	図法製図 II						
授業コード	0840	授業科目名	図法製図 II			担当者	上原幸子教授、荻原剛教授、柴田克哉講師、永井賢講師、平野佳乃講師
開講期間	通年	単位数	2単位 (T1、S1)	学年	2～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	通信授業 面接授業						

【授業の概要と目標】

—情報伝達とスケッチ—

我々の身の回りでは、様々な「モノ」が互いに関係し合いながら機能し、我々の生活を支えています。これらの「モノ」たちは、多くの人の手や様々な過程を経て我々の手元に届きますが、それら「モノ」たちの生産には多くの人々が関与し、その関与の連鎖は「客観的で正確な情報のやり取り」があつて初めて可能になります。

図法製図IIでは、図法製図Iで修得した図法的な原理を踏まえ、製図表現と透視図法の理解を深めると共に、自らのアイデアを育て定着させ、提案に至るために必要な立体・空間の把握と、それらを表現するために必要なスケッチの描き方を、課題制作を通して学びます。

【課題の概要】

製図と透視図法の諸法則について理解を深め、より広い活用方法を修得する。

○通信授業課題

<製品の実測と製図>

身の回りにある工業製品を実測し製図におこす。

○面接授業課題

<スケッチ、三面図、展開図による立体表現の学習>

ペーパーモデルの制作と立体把握の学習。

通信授業課題と面接授業課題の受講順序は問いませんが、面接授業→通信授業を推奨します。

* 課題については学習指導書『図法製図 II 2024 年度』を必ず参照すること。

【授業計画】

○通信授業

教科書『ドローイング・モデリング』及び、学習指導書『図法製図II』をよく読み、学習指導書の指示に従って提出する。

○面接授業

第 1 日 前提講義 課題説明

模型製作

第 2 日 制作した模型を実測し図面表記とスケッチ表現

第 3 日 制作した模型を実測し図面表記とスケッチ表現

講評

【成績評価の方法】

通信授業と面接授業の評価の平均とする。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

2～4年次

○履修条件

「図法製図 I」の単位を修得しているか、同時に履修登録すること。または相当の学習歴を有すること。

○備考

スクーリング時に、受講人数を制限する場合があります。

<面接授業での持参物について>

別冊の「スクーリング持参物」を参照し、製図を行う基本的な道具は各自用意すること。

<面接授業でのPCの利用について>

図法製図IIの面接授業課題では紙と鉛筆を使用した作図（製図）を行います。PCも筆記具のひとつと捉えてPCでの作図も許可します。PCでの作図を行いたい方は各自PCを持参してください（通信授業課題は手描きで行ってください）。

- ・PCでの作図は原則Adobe Illustratorで行うものとします。
- ・授業では教室に設置したPC（Mac）とプリンターを使用して出力します。
- ・PCの授業ではないためIllustratorの使い方はサポートしません。PCでの作図を行う場合は、最低限、デジタル造形基礎IとIIの履修、もしくは相応のスキルセットがある状態で取り組んでください。
- ・PCはWindowsでもMacでも構いませんが、WindowsユーザはUSB-Cでデータをやりとりできる記憶媒体を持参ください。

【教材等】

○教科書

横溝健志、小石新八編『ドローイング・モデリング』（武蔵野美術大学出版局 2003年）

○学習指導書

『図法製図II 2024年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2024年）

【その他】

○参考文献

堤浪夫『図学・製図』（武蔵野美術大学 2002年）（「図法製図I」の教科書）

科目名	マルチメディア基礎						
授業コード	0850	授業科目名	マルチメディア基礎			担当者	清水恒平教授、渡辺真太郎講師
開講期間	通年	単位数	3単位 (T2、S1)	学年	1～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	通信授業（Web提出のみ） 面接授業						

【授業の概要と目標】

テレビ・PC・スマートフォン・タブレットなど、情報との接触機会は社会生活の多くの場面で非常に多様化してきています。また、Google 検索、YouTube、Facebook、LINE、X、etc…といったWeb サービスや SNS などから、様々なマルチメディアコンテンツ（映像・写真・音・テキスト）に触れる機会が増えてきています。

本科目では、そのようなマルチメディアを取り巻く環境と特性を把握した上で、「作り手としてマルチメディアと向き合うこと」の基礎となる映像・写真・音・テキストを使ったデジタル表現の入り口に触れ、主に PC を中心とした触覚・聴覚・視覚に作用する心地よい表現のノウハウと手法の基礎を学びます。

【課題の概要】

○通信授業課題 1

学習指導書『マルチメディア基礎 2024年度』に提示されるテーマから、10 個以上の事例を探してレポートを作成する。

主に PC /スマートフォン向けの様々な Web サイトを閲覧し、マルチメディアの表現手法をテーマに沿って読み解くことを目的とする。

○面接授業課題

課題発見ワークショップと、それを元にしたマルチメディア作品の制作。

3 日間のうち、初日はムービーを使用したレポートの制作・発表を行い（グループワークを想定）、残り2日間で PC 用アプリケーションを使用したマルチメディア作品の制作・発表を行う（具体的な内容はスクーリング当日に告知）。

○通信授業課題 2

学習指導書『マルチメディア基礎 2024年度』に提示されるテーマで、シンプルなアニメーション作品を制作。規定の Web サービス上（YouTube、Vimeo、Tumblrなど）にアカウントを開設し、作品をアップロードする。

本カリキュラムを通じ、マルチメディアコンテンツで行われている表現の工夫に触れ（通信授業課題 1）、マルチメディア表現の入り口となる制作を実践し（面接授業課題）、テーマに沿って制作した作品をインターネット上に公開する（通信授業課題 2）この一連の流れを体験・学習することで、制作者としてのマルチメディアコンテンツへの向き合い方の基礎を作ることを目的とする。

【授業計画】

面接授業では、通信授業課題 1 の成果を前提とした学習を行うので、予め提出しておくことが望ましい。

【成績評価の方法】

通信授業・面接授業の課題評価の平均点とする。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

1 年次～

○履修条件

なし

○備考

履修年次は問わないが、1～2 年次までに履修するのが望ましい。

以下の条件を満たすコンピュータ、ソフトウェアを所有するか、もしくは利用できること。

- ・ Macintosh または Windows で、Web ブラウジング・電子メール送信が可能な環境を有すること。
- ・ レポート作成の編集作業ができるソフトウェア（PowerPoint、Word、Keynote など。Google ドライブなどの Web アプリケーションでも構わない）。
- ・ 画像加工・動画編集が可能なソフトウェア（Adobe Photoshop、Adobe Illustrator、Adobe Animate、iMovie など）。
- ・ スクーリング時に、受講人数を制限する場合がある。
- ・ スクーリングの約 1 週間前に Web キャンパス上で資料の URL を掲載する。資料は事前に確認しておくことが望ましい。またスクーリング当日もアクセスできるよう準備すること。

【教材等】

○教科書

清水恒平『マルチメディアを考える』（武蔵野美術大学出版局 2016年）

○学習指導書

『マルチメディア基礎 2024年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2024年）

【その他】

○面接授業について：グループワークを行う可能性があります。

科目名	コンピュータ基礎 I						
授業コード	0890	授業科目名	コンピュータ基礎 I			担当者	清水恒平教授、須田拓也講師、稲見理講師
開講期間	通年	単位数	2単位 (S2)	学年	1~4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	面接授業						

【授業の概要と目標】

日常生活のみならず美術やデザインの分野においてもコンピュータの利用は不可欠であるが、各分野の専門や個人でその利用方法は様々であるのが現状だろう。色々な用途に使用できるがゆえに、コンピュータを日常的に使用している人たちの間でも理解の範囲に差が生じることがある。この科目では特定のソフトウェアの使用法に主眼は置かず、日常生活や各専門分野でコンピュータを利用する上で、最低限理解しておいた方がよい基礎知識・技能の習得を目指す。それは他の分野の人々と共にコンピュータを利用する場面があったとしても、同じ言葉で話せるようになることを目標とすることでもある。

コンピュータサイエンスの分野では、一般の使用者がわからないままにしがちな基礎として、ハードウェアやソフトウェアの仕組み、プログラミングの基礎知識や技能、情報通信の基本、情報理論やコンピュータの歴史などがある。またそれらの応用としてコンピュータの社会・研究などへの活用事例、例えば美術やデザインの分野での先進的利用、情報機器による計測及びその制御、モデル化とシミュレーション及びその可視化などといった事例を知っておくことも重要である。

授業では美術やデザインの分野に必要なコンピュータ関連の基礎知識の習得はもちろんのこと、上記のようなコンピュータサイエンスの分野におけるコンピュータの基礎に関する講義、実験などを適宜盛り込みつつ、それらの総合的な理解を目標とする。その理解は美術やデザインの専門分野において、基礎的な知識を応用しコンピュータを有効に利用できるようになることにつながると考えている。

【課題の概要】

○面接授業課題

前半は、小課題が出題される。また全日を通じ各種データを作成する課題制作を行う。

【授業計画】

○面接授業

各日、ハードウェアの性能、コンピュータで扱う数値・文字・色・画像・音、ネットワーク、プログラミングなどのテーマを設定し、講義、実習、課題制作を行う。主な実習内容は以下の通り。

- ・各種ハードウェア機器・部品の性能調査
 - ・バイナリエディタを使用したテキストファイル、画像ファイルの作成
 - ・音声ファイルの編集
 - ・動画ファイルの作成
 - ・ネットワーク環境の調査
 - ・Processing を使用したプログラミング実習
- その他、補足的な講義・実習も併せて行われる。

【成績評価の方法】

各課題の評価を総合的に判断する。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

1年次～

○履修条件

なし

○備考

・履修年次は問わないが「コンピュータリテラシー I」程度の知識は有していること。学1課程は「情報システム基礎 I・II」学2課程は「デザイン基礎 IIA・B」を受講する学生は事前に本科目を履修していることが望ましい。

・授業で使用するコンピュータは Macintosh を予定しているが、授業内で基本操作（テキスト入力やマウス操作など）の説明は行わない。操作に不安のある学生は事前に練習をし授業に参加することが望まれる。テキスト入力やマウス操作の他には、最低限、Web ブラウザを使用した Web の閲覧及び検索エンジンの使用が可能であれば、実習はスムーズに行えるはずである。

・「基礎」イコール「簡単」というわけではない。基本操作に自信がない人は必ず事前に「コンピュータリテラシー I」を履修すること。

- ・スクーリング時に、受講人数を制限する場合がある。

【教材等】

なし

【その他】

○参考文献

- ・ケイシー・リース、チャンドラー・マクウィリアムス、ラスト 久保田晃弘監訳 吉村マサテル訳『FORM + CODE デザイン／アート／建築における、かたちとコード』（ビー・エヌ・エヌ新社 2011年）
- ・佐藤淳一『コンピューターと生きる』（武蔵野美術大学出版局 2018年）
- ・Casy Reas, Ben Fry 著、船田巧訳『Processing をはじめよう』（オライリージャパン 2011年）

○面接授業について：テーマによりペアワーク・グループワークを行う場合があります。

科目名	コンピュータ基礎 II						
授業コード	0900	授業科目名	コンピュータ基礎 II			担当者	清水恒平教授、井上智史講師
開講期間	通年	単位数	2単位 (T2)	学年	1～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	通信授業						

【授業の概要と目標】

現在では、コンピュータを使用するといっても、ソフトウェアの使用方法を覚えれば、ある程度の作業はできてしまう。しかし、専門的な分野におけるコンピュータの活用方法を考えるためには、ソフトウェアが行う処理、プログラムへの理解が必要となる。その理解は、美術やデザインの分野でいえば、他人が作った道具だけによらない作品制作やデザインニングの可能性を開くことにつながるだろう。

この科目では、コンピュータ・プログラムによって平面作品を制作する。その作業を通じ、プログラミングの基本はもちろんのこと、制作の手順そのものに自覚的な態度を身につけること、コンピュータを制作に使うことのメリットや意義について考えること、を目的とする。

【課題の概要】

○通信授業課題 1

プログラムでビジュアルを作ろう

[基本：コンピュータ・プログラムを使う面白さを意識する]

○通信授業課題 2

プログラムでビジュアルを作ろう

[応用：作品の作り方を作ることを意識する]

* 課題については、学習指導書『コンピュータ基礎 II 2024年度』を必ず参照すること。

【授業計画】

○通信授業

学習指導書や教科書の該当箇所を確認しながら課題を進めることになる。教科書や学習指導書だけで課題の進行が困難な場合には、Web サイトやその他の参考文献を各自参照し、課題を進めること。

【成績評価の方法】

各課題の評価の平均とする。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

1 年次～

○履修条件

なし

○備考

- ・履修年次は問わないが、「コンピュータ基礎 I」を事前に履修するか、同程度の知識を持っていることが望ましい。
- ・学1課程は「情報システム基礎 I・II」、学2課程は「デザイン基礎 IIA・B」を受講する学生は本科目を履修することが望ましい。
- ・下記の条件を満たすコンピュータを所有するか、もしくは利用できること。
- ・インターネットに接続でき、Web ブラウザを利用できること。
- ・テキストエディタ、ワープロなど、文章を編集できるソフトウェアが利用できること。
- ・プリンタを所有するか、利用できることが望ましい。

【教材等】

○教科書

『[普及版] ジェネラティブ・アートーProcessing による実践ガイド』（マット・ピアソン著 久保田晃弘監修 沖啓介訳 ビー・エヌ・エヌ新社 2014）

○学習指導書

『コンピュータ基礎 II 2024年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2024年）

【その他】

○参考文献

・『Generative Design — Processing で切り拓く、デザインの新たな地平』（Hartmut Bohnacker、Benedikt Gross、Julia Laub、Claudius Lazzeroni 編 THE GUILD（深津貴之、国分宏樹）監修 安藤幸史、杉本達應、澤村正樹訳 ビー・エヌ・エヌ新社 2016）

・『FORM + CODE デザイン／アート／建築における、かたちとコード』（ケイシー・リース、チャンドラー・マクウィリアムス、ラスト 久保田晃弘監訳 吉村マサテル訳 ビー・エヌ・エヌ新社 2011）

科目名	デジタルファブ리케이션実習						
授業コード	2490	授業科目名	デジタルファブ리케이션実習	担当者	清水恒平教授、成田達哉講師		
開講期間	通年	単位数	1単位 (S1)	学年	1～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	面接授業						

【授業の概要と目標】

近年のものづくりは、デジタル機器の発達により、大きく変化しています。3D プリンターやレーザー加工機といったデジタル加工技術が急速に発達し、これまでの手作業によるもの作りとは違う可能性が広がっています。また、Arduino のような小型のマイコンボードを使用することで、モーターやサーボといったアクチュエーター、距離センサーや圧力センサーなどを比較的簡単に扱うことができるようになりました。これらの技術を利用することで、これまでは難しかった実際に体験出来るプロトタイプを比較的短い時間で組み上げることが可能になりました。このような流れは近年ますます活発になっています。

本科目は、そのようなデジタル技術への導入となるものです。作品制作を通して、簡単な電子工作やレーザー加工機を扱うためのデータ作成方法を学ぶことで、デジタルファブ리케이션の基礎的な知識を習得することを目的とします。

【課題の概要】

○面接授業課題

人の動きに反応するデバイスを制作しなさい。制作はプログラミング可能なマイコンボードと人の動きを検知するセンサーや電子部品などを用いて、動きの取得や振る舞いをプログラミングし、3D プリンタを始めとするデジタルファブ리케이션機器を用いて外装や固定治具を製作すること。

【授業計画】

○面接授業

- 1 日目 前提講義 / アイデア発想および中間発表
- 2 日目 制作
- 3 日目 制作 / プレゼンテーション / 講評

【成績評価の方法】

制作した作品と制作過程、プレゼンテーションの内容によって評価する。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

1 年次～

○履修条件

なし

○備考

- ・履修年次は問わないが、プログラミング (Arduino) や Adobe Illustrator によるデータ作成を行うため、学1課程は「コンピュータリテラシーIII」学2課程は「デジタル造形基礎I」程度の基本的なコンピュータ操作ができること。
- ・学1課程は「情報システム基礎I」、学2課程は「デザイン基礎IIA」、両課程ともに「コンピュータ基礎I」「コンピュータ基礎II」を受講済みであること、あるいはProcessingなどの初歩的なプログラミングスキルを有することが望ましい。
- ・スクーリング時に、受講人数を制限する場合がある。
- ・受講に際して、バックアップ用のUSBメモリを持参すること。
- ・この授業では、自己の制作物のため、貸与品以外の資材を購入、持参することがあります。(購入を強制するものではありません。)

【教材等】

グループに一台ずつデバイス開発キットを貸与します。

【その他】

- 面接授業について：グループワークを行う。

科目名	デザイン基礎 I A						
授業コード	2810	授業科目名	デザイン基礎 I A			担当者	福井政弘教授、木多美紀子講師、上田和秀講師、高崎葉子講師、清水智子講師、竹山加奈子講師、和田明広講師、野呂麻美講師
開講期間	通年	単位数	2単位 (T2)	学年	1~4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	通信授業						

【授業の概要と目標】

『色と形の構成』

コミュニケーションのための有効な手段として発達してきたグラフィックデザインの総合的な基礎概念を把握し、その目的とさまざまな方法論を考察する。ここでは、グラフィックデザインの造形的な基礎となる「色」と「形」について、自らの感覚を前提としながらも、コミュニケーションを目的としての確に判断し、計画できる力を養うことを目標としている。

※この科目は実務経験を有する教員（福井政弘教授）による授業科目である。デザイナーとして豊富な実績を有する担当教員が、デザインの実務において必須となる色・形・構成やグラフィックデザインの基礎を指導する。

【課題の概要】

○課題 1 色・形・構成 1「オリジナル・パレット」

身近なところからさまざまな素材を色として採集。集めた物質としての色を基に、アクリルガッシュやコンピュータを使って色を再現し、その関係性と構成を考える。

○課題 2 色・形・構成 2「動物園に行こう」

架空の動物園を想定してコースター、バナー等のデザインをする。動物の形態や色彩、文字の配置などを考える。

【授業計画】

- ・教科書を読み前提学習をする。
- ・学習指導書を読み課題を理解する。
- ・課題 1 「オリジナル・パレット」を制作する。
- ・課題 1 を提出する。
- ・課題 2 「動物園に行こう」のバナー・コースターのデザインを制作する。
- ・課題 2 を提出する。
- ・返送された添削文を読んで理解する。

【成績評価の方法】

通信課題の評価による。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

1 年次～

○履修条件

なし

○備考

「造形基礎ⅢA・B」「デジタル造形基礎Ⅰ・Ⅱ」を修得もしくは同時に履修していることが望ましい。

特に初学者でコンピュータを使用する場合は「デジタル造形基礎Ⅰ・Ⅱ」を受講後に課題に取り組むこと。

【教材等】

○教科書

白尾隆太郎監修『graphic elements グラフィックデザインの基礎課題』（武蔵野美術大学出版局 2015年）

『PCCS ハーモニックカラーチャート 201-L』（日本色研）

○学習指導書

『デザイン基礎 I A・II A・III A・IV A 2024年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2024年）

【その他】

なし

科目名	デザイン基礎 I B						
授業コード	2820	授業科目名	デザイン基礎 I B			担当者	福井政弘教授、山口弘毅講師、上田和秀講師、和田明広講師
開講期間	通年	単位数	2単位 (S2)	学年	1~4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	面接授業						

【授業の概要と目標】

『ピクトグラムとコンピュータ表現』
コミュニケーションのための有効な手段として発達してきたグラフィックデザインの総合的な基礎概念を把握し、その目的とさまざまな方法論を考察する。ここでは、形で意味を伝える「ピクトグラム」という、ビジュアル・コミュニケーションの原点となる課題や視覚的に表現するためのアイデアとそれを実現するコンピュータ表現の課題に取り組む。自らの感覚を前提としながら、広く意味を伝える意識と技術の獲得を目標とする。

※この科目は実務経験を有する教員（福井政弘教授）による授業科目である。デザイナーとして豊富な実績を有する担当教員が、デザインの実務において必須となる色・形・構成やグラフィックデザインの基礎を指導する。

【課題の概要】

○面接授業課題1 「ピクトグラム」
人の基本動作である「歩く・走る・跳ぶ」を表すピクトグラムを制作する。

○面接授業課題2 「蝶課題」
カテゴリーに基づいて考えた蝶をコンピュータやその他の表現を使いながら図像にする。

【授業計画】

○面接授業「ピクトグラム」（前半）
・前提講義、グループディスカッションののちパフォーマンスしながら動作の確認をする。その後スケッチをしながら、アイデアを固める。クイックピクト（アプリケーション）を使って、ピクトグラムを仕上げる。
・講評会

○面接授業「蝶課題」（後半）
オンラインプラス [準備] で前提講義を自宅で視聴する。
・グループディスカッションののち面談しながらアイデアを固める。アイデアにそって素材を集め、コンピュータなどを使って課題を完成させる。
・講評会

※オンラインプラス [準備] 一事前説明動画配信
Webキャンパス学生メニューの【動画視聴】にて面接授業の事前説明動画を配信する。

【成績評価の方法】

面接授業の評価による。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次
1年次～

○履修条件
なし

○備考
・「造形基礎ⅢA・B」「デジタル造形基礎Ⅰ・Ⅱ」「デザイン基礎ⅠA」を修得もしくは同時に履修していることが望ましい。
・授業ではコンピュータ（Macintosh）、グラフィック系ソフト（Adobe Illustrator、Photoshop）を使用するため、初学者は「デジタル造形基礎Ⅰ・Ⅱ」を先に受講すること。
・受講人数を制限する場合がある。抽選の際はデザイン総合コース所属の学生を優先する。
・オンラインプラスを受講する場合、インターネットに接続できる環境が必要となる。

【教材等】

なし

【その他】

○参考文献：白尾隆太郎監修『graphic elements グラフィックデザインの基礎課題』（武蔵野美術大学出版局 2015年）

※「デザイン基礎 I A」教科書

○面接授業について：グループディスカッション・発表を行う場合がある。

科目名	デザイン基礎 II A						
授業コード	2830	授業科目名	デザイン基礎 II A			担当者	清水恒平教授、小川修一郎講師、坂本優子講師
開講期間	通年	単位数	2単位 (T2)	学年	1～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	通信授業 (Web提出)						

【授業の概要と目標】

「デザイン・アートのためのプログラミング入門 1」
現在、あらゆる事象の情報化が進み、世界には大量のデータが生成、蓄積されている。デザインの分野でもwebサイトやwebサービスの構築、マイコン基盤を使用したプロトタイピングや、データビジュアライゼーションなど、直接的にプログラミングのスキルが求められるものも少なくない。この科目ではその基礎となるプログラミングの習得を目指すと同時に、デザインに必要な論理的な思考を鍛えることを目標とする。なお、言語はビジュアルデザインやアートに向けたプログラミング言語として知られている Processing を使用する。教科書の「動き」の章まで程度の内容の学習を想定しているが、もちろん、それ以上の作品を制作しても構わない。

※この科目は実務経験を有する教員（清水恒平教授）による授業科目である。インタラクションデザインを中心に活動している担当教員が、プログラムの作成を通してデザインとシステムの基礎的な理解を実務経験を交えて指導する。

【課題の概要】

〔課題 1〕 静止画像作品の制作
〔課題 2〕 動きを伴う作品の制作
それぞれ、プログラムファイルの他にレポートを作成する。

【授業計画】

まずは学習指導書を一読し、課題の全体像をつかむ。（〔課題 1〕、〔課題 2〕に分けて、最初は〔課題 1〕だけを読んでも構わない）それぞれの課題は教科書の内容に沿っているため、教科書を読み、実際に手を動かしながら、作品を制作していく。プログラミングは初学者にとっては、敷居の高いものである。そのため、教科書、学習指導書以外にも自分に合った資料や動画教材などを活用して取り組む必要がある。

【成績評価の方法】

通信授業課題の評価による。

【履修条件及び履修年次】

- 履修年次
1 年次～
- 履修条件
インターネットに接続したパソコンを保有すること。
- 備 考
受講者はプログラミング未経験者でも構わないが、「コンピュータ基礎 I」修得程度のスキルを持っていることが望ましい。
Webキャンパスを通じてオンライン提出してもらう。

【教材等】

- 教科書
Casy Reas, Ben Fry 著、船田巧訳『Processingをはじめよう』（オライリージャパン 2011年）
- 学習指導書
『デザイン基礎 I A・II A・III A・IV A 2024年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2024年）

【その他】

- 参考文献
『Generative Design—Processingで切り拓く、デザインの新たな地平』Harmut Bohnacker, Benedikt Groß, Julia Laub, Claudius Lazzaroni編、THE GUILD（深津貴之、国分宏樹）監修、安藤幸央、杉本達應、澤村正樹訳（ピー・エヌ・エヌ新社 2016年）

『Processing: ビジュアルデザイナーとアーティストのための Processing 入門』 Casey Reas, Ben Fry 著、中西泰人監修 (ビー・エヌ・エヌ新社 2015 年)

科目名	デザイン基礎 II B						
授業コード	2840	授業科目名	デザイン基礎 II B			担当者	清水恒平教授、小川修一郎講師、坂本優子講師
開講期間	通年	単位数	2単位 (M2)	学年	1~4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	メディア授業 [リアルタイム]						

【授業の概要と目標】

「デザイン・アートのためのプログラミング入門 2」
この科目では、プログラミングの基本的なスキルを理解したことを前提に、マウスやキーボードによって、反応するオブジェクトを制作する。単純に動かすだけでなく、鑑賞者やユーザーの視点から、どのように反応することが適切なのかを考慮して、作品に触れた人に新鮮な驚きを与えるインタラクションを考える。いわば、UX、UIの基本的な要素の一つを考える科目と捉えてもよいだろう。
プログラミングの理解を深めることも目的の一つだが、難しいコードを書くことを求める科目ではない。自分自身が作品の最初の鑑賞者（体験者）として、客観的に作品と向き合う姿勢で臨んでほしい。

※この科目は実務経験を有する教員（清水恒平教授）による授業科目である。インタラクションデザインを中心に活動している担当教員が、プログラムの作成を通してデザインとシステムの基礎的な理解を実務経験を交えて指導する。

【課題の概要】

[メディア授業課題1]
ジェネラティブアート作品の企画書作成（個人ワーク）
ジェネラティブ作品に関する調査や考察をおこなったうえで、ジェネラティブアート作品の企画書を作成する。

[メディア授業課題2]
ジェネラティブアート作品の制作（個人ワーク）
メディア授業課題1で作成した企画書をもとに、ジェネラティブアート作品を制作する。
※Slack上での中間アドバイス
コミュニケーションツール「Slack」にて、メディア授業課題1に対して中間アドバイスを行う。

【授業計画】

- メディア授業
- ・Web会議システム「Zoom」を使用した同時双方（リアルタイム）型のメディア授業。
 - ・スクーリングの約1週間前にWebキャンパス上でミーティングルームURLと事前連絡を掲載する。
 - ・開講予定については「面接授業[スクーリング]日程表 メディア授業[リアルタイム]日程表」を参照すること。
 - ・4日間全ての出席が必要。

(前半)

- ・前提講義
- ・グループディスカッション
- ・[メディア授業課題1] [メディア授業課題2]の説明
- ・[メディア授業課題1]制作

(中間) ※Slack利用

- ・[メディア授業課題1]提出/アドバイス

(後半)

- ・[メディア授業課題2]制作
- ・[メディア授業課題2]のピアレビュー/講評

上記の流れを前提に受講者のレベルを鑑みて適宜内容を調整する。

【成績評価の方法】

メディア授業[リアルタイム]の評価による。

【履修条件及び履修年次】

- 履修年次
1年次～

○履修条件

なし

○受講環境・機材

- ・インターネット接続環境があり、本学Webキャンパスに接続できること。
- ・プログラミングするためのコンピュータが必要である。カメラとマイクを備えたパソコンやタブレットPCが適している。カメラやマイクが内蔵されていない場合は、外部マイクや外部カメラをコンピュータに接続しても良い。
- ・OSはMac/Windowsどちらでも構わない。
- ・ZoomはWebブラウザで利用できる。サインアップ（アカウント取得）は不要。専用ソフト（ミーティング用Zoomクライアント）の使用も可。Zoomクライアントソフトを利用する場合は、最新バージョンを使用すること。

○備考

- ・プログラミングの経験者、具体的には「デザイン基礎IIA」で扱う程度の内容を理解している者を対象としている。初学者は先に「デザイン基礎IIA」を受講し、通信授業課題を提出できる程度まで学習を進めていなければ、この科目での単位修得は難しい。
- ・言語はビジュアルデザインやアートに向けたプログラミング言語として知られているProcessingを使用するが、それ以外の言語の経験者でも、「変数」「繰り返し」「条件分岐」などの理解があれば問題ない。
- ・プログラミング経験のほか、「コンピュータリテラシーI」程度の知識を有していること。授業内でコンピュータの基本操作（テキスト入力やマウス操作など）の説明は行わない。
- ・操作に不安のある学生は、事前に練習をし授業に参加することが望まれる。テキスト入力やマウス操作の他には、Webブラウザを使用したWebの閲覧及び検索エンジンの使用が可能であること。
- ・カメラとマイクを備えたパソコンやタブレットPCが適している。内蔵されていない場合は、外部マイクやカメラが必要。
- ・ZoomはWebブラウザで利用できる。サインアップ（アカウント取得）は不要。専用ソフト（ミーティング用Zoomクライアント）を使用しても構わない。最新バージョンを使用すること。

【教材等】

なし

【その他】

○参考文献

Casy Reas, Ben Fry 著、船田巧訳『Processingをはじめよう』（オライリージャパン 2011年）

※「デザイン基礎IIA」教科書

科目名	デザイン基礎ⅢA						
授業コード	2850	授業科目名	デザイン基礎ⅢA			担当者	清水恒平教授、荻原剛教授、山本博一講師、森史子講師、奥村梨枝子講師
開講期間	通年	単位数	2単位 (T2)	学年	1～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	通信授業						

【授業の概要と目標】

生活環境の考察ーヒト、モノ、コトの関係から学ぶー

我々の身の回りには様々な「モノ」が存在し、互いが密接に関係し合いながら我々の生活を支えている。言い換えれば、我々の身の回りには、暮らしをより便利に、快適に過ごすために様々な機能を持った生活機器や建築物が用意され、我々の多様な暮らしを可能にしている。

デザイン基礎ⅢAでは、実際の機器デザインや空間デザインを行うにあたって、求められる様々な要件とはどのようなことなのか、生活者の視点から「ヒト、モノ、コト」の関係を調査し、問題の抽出から始まる思考のプロセスについて、課題の制作を通して体験的に学び、デザイン行為の基本的な方法を学ぶ。

【課題の概要】

身近な生活空間や生活機器を選出し、自分自身との関係を明らかにする中で、生活空間や生活機器の機能や役割を考察し、提案へ至るまでの調査のプロセスをワークシートにまとめる。

○通信授業課題1

自分自身と生活機器との関係を調査し、その結果を考察し評価する。

○通信授業課題2

暮らしの起点となる身近な空間を調査し、実態を明らかにする。その後、「居心地の良さ」をテーマに改善点を提出する。

【授業計画】

教科書および学習指導書をよく読み、学習指導書の指示に従って提出する。

【成績評価の方法】

通信授業課題の評価による。

【履修条件及び履修年次】

1年次～

【教材等】

○教科書

横溝健志、小石新八編『ドローイング・モデリング』（武蔵野美術大学出版局 2002年）

日本インダストリアルデザイン協会編『プロダクトデザイン[改訂版] 商品開発のための必須知識105』（ピー・エヌ・エヌ 2021年）

○学習指導書

『デザイン基礎ⅠA・ⅡA・ⅢA・ⅣA 2024年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2024年）

【その他】

なし

科目名	デザイン基礎ⅢB						
授業コード	2860	授業科目名	デザイン基礎ⅢB			担当者	清水恒平教授、荻原剛教授、山本博一講師、永井賢講師、三澤直也講師
開講期間	通年	単位数	2単位 (S2)	学年	1～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	面接授業						

【授業の概要と目標】

生活環境の考察—立体・空間の表現—

我々の身の回りには様々な「モノ」が存在し、互いが密接に関係し合いながら我々の生活を支えている。言い換えれば、我々の身の回りには、暮らしをより便利に、快適に過ごすために様々な機能を持った生活機器や建築物が用意され、我々の多様な暮らしを可能にしている。

デザイン基礎ⅢBでは、自身のアイデアを定着させ、提案に至る造形的なコミュニケーションの手段である「描く」「示す」といったスケッチや図面的表記の技術を高め、提案者としての基礎力を養うことを目的とする。

【課題の概要】

立体・空間デザインを行うにあたって必要となる表現技術の重要性を認識し、課題制作を通して表現技術のトレーニングを行う。

【授業計画】

[面接授業4日間]

前半（第1日・第2日） 前提講義・課題説明
透視図法を応用したスケッチトレーニング①
（図面化された立体図形の描き方）

後半（第3日・第4日） 透視図法を応用したスケッチトレーニング②
（図面化された空間図形の描き方）
講評

【成績評価の方法】

面接授業の評価による。

【履修条件及び履修年次】

1年次～

【教材等】

なし

【その他】

受講人数を制限する場合がある。抽選の際はデザイン総合コース所属の学生を優先する。

科目名	デザイン基礎IVA						
授業コード	2870	授業科目名	デザイン基礎 IVA			担当者	清水恒平教授、荻原剛教授、大野洋平講師、古謝里沙講師
開講期間	通年	単位数	2単位 (T2)	学年	1～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	通信授業						

【授業の概要と目標】

観察と想像—イメージの視覚化—

我々を取り巻く環境は、様々な生活機器や建築物がそれぞれの役割を担いながら互いに影響し合い、我々の暮らしを支えている。ここで、視点を変えて造形的な観点から環境を観察すると、そこには美しい表情や新しい意味を見いだすことができる。また、光と影、素材と形体という複合的な効果から生まれる空間の表情からは、様々な物語やイメージを想起することができる。

デザイン基礎IVAでは、様々な変化する環境と向き合い、その表情を読み取り豊かなイメージの創出に努める。その後、イメージの造形的な意味を考察し、その成果を手がかりに独自の造形表現を試みる。

観察と想像を通して生まれるイメージを育て、定着させることの重要性を認識し、提案までのプロセスを体験的に学び、今後の造形表現の起点となることを目標としている。

※この科目は実務経験を有する教員（荻原剛准教授）による授業科目である。

デザイナーとして豊富な実績を有する担当教員が、身の回りの観察から具体的な作品の提案に至るまでのプロセスについて実務経験を交えながら指導する。

【課題の概要】

身近な環境を造形的な視点で捉え直し、そこから生まれるイメージを造形表現する。また、文学作品（詩）のイメージを読み解き、そこから生まれるイメージを造形表現する。

○通信授業課題1 物語性の発見

Step1 日常の風景を画像として切り取り、画像から想起されるイメージや思いを200字程度にまとめ、コメントとして表す。

Step2 コメントに記されたイメージを定着させるために、エスキースケッチを繰り返し行い、造形表現のための準備をする。

Step3 イメージ構成として完成させる。

※Step2で描いたエスキースケッチは総て提出する。

○通信授業課題2 テーマの視覚化

Step1 文学作品（詩）を選択し、そこに表現されている主題（テーマ）を読み取り、その後独自の解釈を加え、200字程度のコメントとして表す。

Step2 コメントに記された主題（テーマ）を視覚化（造形化）するために、思考のプロセス（マインドマップ）を作成し、その成果をイメージコラージュとして制作する。

※その際、エスキースケッチを十分に描き、イメージの定着とコラージュの基礎とする。イメージコラージュ制作のために描いたエスキースケッチは総て提出する。

【授業計画】

教科書『モノと空間のデザインを考える』及び、学習指導書をよく読み、学習指導書の指示に従って提出する。

【成績評価の方法】

通信授業課題の評価による。

【履修条件及び履修年次】

1年次～

【教材等】

○教科書

牧野良三編『モノと空間のデザインを考える』（武蔵野美術大学出版局 2021年）

○学習指導書

『デザイン基礎 I A・II A・III A・IV A 2024 年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2024 年）

【その他】

なし

科目名	デザイン基礎IVB						
授業コード	2880	授業科目名	デザイン基礎 IVB			担当者	清水恒平教授、荻原剛教授、大野洋平講師、古謝里沙講師
開講期間	通年	単位数	2単位 (S2)	学年	1～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	面接授業						

【授業の概要と目標】

観察と想像—空間表現と構成—

我々を取り巻く環境は、様々な生活機器や建築物がそれぞれの役割を担いながら互いに影響し合い、我々の暮らしを支えている。我々が暮らす環境を日常的な暮らしから離れて、造形的、構成的、空間的な視点で捉えると、そこからは魅力的な表情と豊かなイメージを見いだすことができる。デザイン基礎IVBでは、我々の思いを誘発する共振力、触発力といった造形の持つ力を認識し、空間と造形の関係について考察する。また、空間構成を行う上で必要となるキーワード（イメージ、プロセス、構成）を手掛かりに、造形表現のための方法を学び、自身の造形表現の方法を見つけ出す契機となることを目指している。

※この科目は実務経験を有する教員（荻原剛准教授）による授業科目である。
デザイナーとして豊富な実績を有する担当教員が、身の回りの観察から具体的な作品の提案に至るまでのプロセスについて実務経験を交えながら指導する。

【課題の概要】

指定された楽曲のイメージの造形化、空間化を目標とするが、合わせて制作の過程をコンセプトボードとして制作する。

【授業計画】

[面接授業4日間]

前半

- 第1日 前提講義・課題説明
エスキーススケッチ制作
- 第2日 エスキーススケッチ制作、コンセプト制作
中間発表、コンセプト制作

後半

- 第3日 模型制作、コンセプトボード制作
- 第4日 模型制作、コンセプトボード制作
発表、講評

【成績評価の方法】

面接授業の評価による。

【履修条件及び履修年次】

1年次～

【教材等】

なし

【その他】

受講人数を制限する場合がある。抽選の際はデザイン総合コース所属の学生を優先する。

科目名	写真表現						
授業コード	1990	授業科目名	写真表現			担当者	上原幸子教授、谷口泉講師
開講期間	通年	単位数	1単位(M1)	学年	1～4	指定	
科目区分	造形総合科目						
授業形態	メディア授業 [オンデマンド]						

【授業の概要と目標】

写真を通して自分の意図を確実に他者に伝える表現として、写真の知識や技術を獲得することは、情報伝達をより確実にすることに繋がる。また写真による表現は、絵画による表現とも通じる、感性を伴う表現であり、カメラという機器の知識に基づき、自らの感性を表現する行為でもある。

「カメラリテラシー」受講後、その知識を実際の写真撮影に役立てるために、制作課題を通じ、自ら撮影してみることで、その知識と技術を確実に学び、同時に写真を見る目を涵養することを目的としている。

【課題の概要】

- ・目的に合わせた機材を選ぶ
- ・露出コントロールによる写真表現
- ・フォーカスを活かした写真表現
- ・質感表現を意識した撮影法

【授業計画】

○メディア授業

各章終了時に、章の内容を振り返る「学習チェック」がある。

全章終了時に評価を目的とした「課題写真」の提出(WEBレポートシステム)がある。

(メディア授業の構成)

- 0章 授業の概要
- 1章 カメラで写真を撮るとのこと
- 2章 シャッター速度による表現
- 3章 フォーカスによる表現
- 4章 質感を伝える表現
- 5章 課題を制作する

【成績評価の方法】

講義で説明する3つの課題から2点を選び、撮影した課題写真(JPEG画像2点=10MB以内)をWEBレポートシステムにて提出。

提出された課題にて理解度を評価する。

【履修条件及び履修年次】

○履修年次

1年次～

○履修条件

インターネット接続環境があり、PCで本学Webキャンパスに接続できること。

「カメラリテラシー」を修得、もしくは同時に履修していること。

○備考

受講にあたっては、露出操作、WBなどが操作できる一眼レフカメラか、それに準ずるミラーレス一眼もしくは高級コンパクトカメラを所持しているか、また使用することができる環境が必要となる。

【教材等】

なし

【その他】

○参考図書

谷口泉監修 林檎の秘密(DIGITAL)ーすぐに役立つデジタル写真の基礎知識ー (リコーイメージング 2003年)

谷口泉著 デジタル撮影の適正露出と色彩調整 (日本カメラ社 2008年)
谷口泉著 カメラマンのためのカラーマネジメント術(翔泳社 2011年)
谷口泉著 デジタルモノクロ撮影完全マスター (学研 2014年)
谷口泉監修 写真を最高に仕上げるRAW現像と写真補正の基本 (MdN 2014年)
谷口泉著 もっと撮りたくなる写真の便利帳 (MdN 2015年)
谷口泉著 デジタルカメラ撮影講座 ふんいき辞典 (日経ナショナルジオグラフィック 2018年)