

造形総合科目

授業 コード	授業科目名	ページ
	造形総合科目	75
3760	造形基礎 I.....	76
2660	造形基礎 IIA.....	77
2670	造形基礎 IIB.....	78
2680	造形基礎 IIIA.....	79
2690	造形基礎 IIIB.....	80
3770	造形基礎 IV.....	81
2700	デジタル造形基礎 I.....	82
2710	デジタル造形基礎 II.....	83
2720	デッサン A.....	84
2730	デッサン B.....	85
2740	デッサン表現.....	86
2750	絵画研究 IA.....	87
2760	絵画研究 IB.....	88
2790	版表現 I.....	89
0640	彫刻 I【塑造クラス】.....	90
0640	彫刻 I【木彫クラス】.....	91
0650	彫刻 II.....	92
0660	彫刻 III【塑造クラス】.....	93
0660	彫刻 III【木彫クラス】.....	94
0670	彫刻 IV.....	95
0680	工芸 I.....	96
0690	工芸 II.....	97
2350	ガラス基礎実習 I.....	99
2360	ガラス基礎実習 II.....	100
2370	テキスタイル基礎実習 I.....	101
2380	テキスタイル基礎実習 II.....	102
2390	金工基礎実習 I.....	103
2400	金工基礎実習 II.....	104
2410	陶磁基礎実習 I.....	105
2420	陶磁基礎実習 II.....	106
2430	木工基礎実習 I.....	107
2440	木工基礎実習 II.....	108
0720	デザイン I.....	109
0730	デザイン II.....	110
0750	映像メディア表現 I.....	111
0760	映像メディア表現 II.....	112
0770	レタリング.....	114
0780	タイポグラフィ.....	115
0790	イラストレーション.....	116
0800	絵本.....	117
0810	パッケージデザイン.....	118
0820	ファッションデザイン.....	119
0830	図法製図 I.....	120
0850	マルチメディア基礎.....	121
0890	コンピュータ基礎 I.....	122

授業 コード	授業科目名	ページ
0900	コンピュータ基礎 II.....	124
2490	デジタルファブリケーション実習.....	125
2810	デザイン基礎 IA.....	126
2820	デザイン基礎 IB.....	127
2830	デザイン基礎 IIA.....	128
2840	デザイン基礎 IIB.....	129
2850	デザイン基礎 IIIA.....	131
2860	デザイン基礎 IIIB.....	132
2870	デザイン基礎 IVA.....	133
2880	デザイン基礎 IVB.....	134

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	三浦明範教授、重政啓治教授、吉川民仁教授、赤塚祐二教授、阿部英幸講師、伊藤仁講師、今井庸介講師、大家泰仁講師、加藤健二講師、喜多祥泰講師、木村繁之講師、木村真由美講師、小島隆三講師、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、畠山昌子講師、星晃講師、室井佳世講師、山本晶講師、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、偶発的効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～IV 2020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
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 I～IV 2020年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2020年）

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	三浦明範教授、重政啓治教授、吉川民仁教授、赤塚祐二教授、大浦一志教授、原一史教授、阿部英幸講師、伊藤仁講師、今井庸介講師、大家泰仁講師、加藤健二講師、喜多祥泰講師、木村繁之講師、木村真由美講師、小島隆三講師、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、畠山昌子講師、星晃講師、松村繁講師、室井佳世講師、山本晶講師、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ぬ。」あるいは「このように描かなければならぬ。」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・IIA』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

【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 I・IIA 2020年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2020年）

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	三浦明範教授、重政啓治教授、吉川民仁教授、赤塚祐二教授、大浦一志教授、原一史教授、阿部英幸講師、伊藤仁講師、今井庸介講師、大家泰仁講師、加藤健二講師、喜多祥泰講師、木村繁之講師、木村真由美講師、小島隆三講師、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、畠山昌子講師、星晃講師、松村繁講師、室井佳世講師、山本晶講師、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】

○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）

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	白尾龍太郎教授、木多美紀子講師、高崎葉子講師、山本晶講師、野崎麻理講師
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ⅢA・Ⅳ 2020年度』の「造形基礎ⅢA」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ⅢA・Ⅳ 2020年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2020年）

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	白尾隆太郎教授、木多美紀子講師、高崎葉子講師、山本晶講師、野崎麻理講師
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】

○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）

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	牧野良三教授、富谷智講師、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】

－立体構成とデッサン－

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 I～IV 2020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

○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 I～IV 2020年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2020年）

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	清水恒平准教授、小笠原幸介講師
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

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A4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。スクリーニ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	清水恒平准教授、渡部周講師		
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、ディスカッションの中で、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

全日を通して、小課題制作を複数回行う。途中、グループでディスカッションを行う。

【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。

【教材等】

なし

【その他】

面接授業について：グループディスカッションを行う。

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	重政啓治教授、三浦明範教授、吉川民仁教授、阿部英幸講師、伊藤仁講師、今井庸介講師、大家泰仁講師、加藤健二講師、喜多祥泰講師、木村繁之講師、木村真由美講師、小島隆三講師、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、畠山昌子講師、星晃講師、松村繁講師、室井佳世講師、山本晶講師、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 2020 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 2020 年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2020 年）

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	重政啓治教授、三浦明範教授、吉川民仁教授、阿部英幸講師、伊藤仁講師、今井庸介講師、大家泰仁講師、加藤健二講師、喜多祥泰講師、木村繁之講師、木村真由美講師、小島隆三講師、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、畠山昌子講師、星晃講師、松村繁講師、室井佳世講師、山本晶講師、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) B2または木炭紙大1点または合わせてB2以上となる複数点のドローイング提出。描画材自由。
1-2 人体(着衣) B2画用紙または木炭紙大のデッサン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・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

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	重政啓治教授、三浦明範教授、吉川民仁教授、阿部英幸講師、伊藤仁講師、今井庸介講師、大家泰仁講師、加藤健二講師、喜多祥泰講師、木村繁之講師、木村真由美講師、小島隆三講師、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、畠山昌子講師、星晃講師、松村繁講師、室井佳世講師、山本晶講師、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 2020 年度』の「デッサン表現」を参照。

教科書『絵画の材料』を参照。

教科書『絵画－アートとは何か－』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）

『絵画－アートとは何か－』（武蔵野美術大学出版局 2002 年）

○学習指導書

『デッサンA・デッサン表現 2020 年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2020 年）

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	三浦明範教授、吉川民仁教授、川口起美雄教授、阿部英幸講師、伊藤仁講師、今井庸介講師、大家泰仁講師、加藤健二講師、木村繁之講師、木村真由美講師、小島隆三講師、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、山本晶講師、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 IA 2020 年度』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 2020 年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2020 年）

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	三浦明範教授、吉川民仁教授、川口起美雄教授、大野彩講師、喜井豊治講師、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2～5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

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	三浦明範教授、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、木村繁之講師、木村真由美講師、小森琢己講師
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

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	脇谷徹教授、戸田裕介教授、山本一弥教授		
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、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。

この授業は、複数頭の山羊または羊の中から一頭を選ぶことから始まります。人物モデルや静物と違い、動きまわる動物は手強いモチーフですが、一つ一つの動きの中に造形上のヒントが隠れています。スケッチブックへのデッサンや直接触れてみたり、あらゆる角度から観察してください。また、一頭を選ぶということも重要なポイントです。山羊や羊は一見どれも同じに見えますが、観察を継続することで選んだ一頭の持つ固有のかたちを発見できます。モチーフの観察を通して、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、「山羊または羊の頭部」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チーフの頭部を、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、自分の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

山羊または羊の「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。

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。

【その他】

・授業初日より、必ず、作業着・作業靴（運動靴可）を着用してください。

・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	脇谷徹教授、戸田裕介教授、山本一弥教授		
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

自然物をモチーフに、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 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。

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。

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	伊藤誠教授、黒川弘毅教授、富井大裕准教授		
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】

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

課題として用意された詩・短歌等を契機として、作品制作を試みる。

詩・短歌等の言葉を造形的に解釈し、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／午後：技法説明

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。

【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	脇谷徹教授、戸田裕介教授、山本一弥教授		
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、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。

この授業は、複数頭の山羊または羊の中から一頭を選ぶことから始まります。人物モデルや静物と違い、動きまわる動物は手強いモチーフですが、一つ一つの動きの中に造形上のヒントが隠れています。スケッチブックへのデッサンや直接触れてみたり、あらゆる角度から観察してください。また、一頭を選ぶということも重要なポイントです。山羊や羊は一見どれも同じに見えますが、観察を継続することで選んだ一頭の持つ固有のかたちを発見できます。モチーフの観察を通して、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」ことそのものの機能や意味など「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、「山羊または羊の頭部」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チーフの頭部を、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、自分の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

山羊または羊の「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。

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。

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	脇谷徹教授、戸田裕介教授、山本一弥教授		
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

自然物をモチーフに、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 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。

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。

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、黒川弘毅教授、富井大裕准教授		
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】

○「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（Arp/Brancusi/Caro）の、作品に至る方法を分析することから生まれる3つの課題の制作を行う。

○「抽象彫刻」とはなんですか。それらは具象彫刻に対して一般的にはそ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。この実技は彫刻家の方法を新たな解釈で分析することから生まれる課題による実習です。

ここでは3人の彫刻家（Hans Arp/Constantin Brancusi/Anthony Caro）を取り上げ、作品の造形的な特徴よりも、彼らのドローイングや展示された空間、歴史的背景など、制作のバックボーンを探ることから、少し実験的な課題を作ってみました。彫刻制作の経験は問いません。この実習は3種類の課題作品の制作をします。作品のプロセスを分析しそれぞれの異なるアプローチから追求することによって、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：写真をもとにして形体を導き出す方法を考える実習。（石膏型取り）

課題B：作らないで＜見つける＞表現の実習。（デジタル写真）

課題C：6～9mmの鉄の丸棒を溶接して立体になった「言葉（文字）」を作り、立体としての構造を再解釈することで別の視点を見つけ出す実習。（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受講者数について14名を上限とする。

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」として取り扱われる。

科目名	工芸 I						
授業コード	0680	授業科目名	工芸 I			担当者	牧野良三教授、伊東茂講師
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事物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い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

「見学と体験」工芸品の生産現場や博物館、資料館などの見学・体験、ライフスタイルショップの見学など幅広く工芸の有りに直接ふれ、日本人の美意識を形成する伝統と現代のライフスタイルを考察。最終日に「工芸のあり方」の提言を2000字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 2020 年度』を必ず参照すること。

【授業計画】

○面接授業

第1日：工場見学

第2日：見学した工場に関連した展示等の見学

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

工芸品の産業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 2020 年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2020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	牧野良三教授、河村要講師、野田昇一郎講師、大野洋平講師
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。ここでは、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、工芸の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（製図やレンダリングなど）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 2020 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リ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 2020年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2020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、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」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、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
- ・コー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や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	鈴木純子准教授、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、テキスタイルの基礎技術である、オフルームによるタペストリーの制作をとおして、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

アートへの展開とタペストリー制作の為の OFF LOOM 研究。

【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、トリミングから制作
2. OFF LOOM による製織
3. 作品制作 (2 点)、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	鈴木純子准教授、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、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る。さらに模様を織り出す技法として、昼夜織によるタペストリーを制作する。

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（2点）、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、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」金工クラスを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	十時啓悦教授
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	十時啓悦教授
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、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、米徳信一教授、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。授業は、このどちらかの方法を課題制作の手段として選択して行います。

【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などを用い、パソコンを利用する場合は、プリント出力とします。なお、パソコンでの制作を選択する人は、イラストレーター・フォトショップなどの基本的な技術がマスターされていることが条件になります。

【授業計画】

○面接授業

面接授業申込み時に、画材（アナログ）で制作するかパソコン（デジタル）で制作するか表現技術選択をします。授業の前半は教員とディスカッション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受講前に選択した制作技術で制作します。

【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

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、米徳信一教授、清水恒平准教授、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提出可)						

【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にしています。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ページの企画を提案し、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、多くの人の関心が得られる内容に構成し、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 2020 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 2020 年度』に従って、Webページのテーマの提案、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、画像加工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 2020 年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2020 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	牧野良三教授、板屋緑教授、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 2020 年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2020 年）

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	牧野良三教授、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っ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 2020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留意してください。

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（時間軸に沿った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】

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 2020年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2020年）

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	白尾隆太郎教授、木村文敏講師
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ツールの意味は変わらない。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端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 2020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 2020年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2020年）

○DVD 教材

『レタリング』

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	清水恒平准教授、大原大次郎講師、宮添浩司講師
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り口として「文字」の楽しさを感じてもらいたいと思っている。最初の三つの小課題ではまさに文字の楽しさを感じてもらおうと思う。また、通信授業課題 2 では、実際の作品制作を通して、文字の視覚的な効果や最低限のルールを体験的に学んでもらいたいと思う。

【課題の概要】

○通信授業課題 1

3つの小課題

簡単な課題とレポートを通して、文字の世界を広げてもらう。

3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

楽曲と歌詞をもとにした冊子の制作

こちらが提示する課題曲について、その楽曲の歌詞をまとめた冊子を制作する。制作にあたってはいくつか条件があるので、学習指導書をよく読んで制作すること。

課題曲はネットフォーラム上で発表する。

【授業計画】

○通信授業

学習指導書『タイポグラフィ 2020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

履修年次はわない。

以下のコンピュータ環境があること。

1. ワードプロソフトを利用できる。できれば 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。
3. 音楽データを再生することが可能。

【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 2020年度』（武蔵野美術造形学部大学通信教育課程 2020年）

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 2020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 2020年度』(武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2020年)

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、白尾隆太郎教授、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、それを基にした内容を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みよう。

○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 2020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—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

『絵本 2020年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2020年）

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	白尾隆太郎教授、福井政弘講師
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 2020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。

【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 2020年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2020年）

【その他】

○参考文献

フミ・ササダ『CIKTUMPS 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）

佐藤卓『デザインの解剖①=ロッチェ・キシリトールガム』（美術出版社 2001年）

金子修也『パッケージ・デザイン—夜も地球もパッケージ』（鹿島出版会 1989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	牧野良三教授、天野勝教授、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、興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（7月3日）もしくは冬期スクーリング初日（11月27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 2020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】

○教科書

小池一子編『Fashion—多面体としてのファッション』（武蔵野美術大学出版局 2002年）

○学習指導書

『ファッションデザイン 2020年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2020年）

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	牧野良三教授、柴田克哉講師、富谷智講師
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や図的表現の方法を学ぶ。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

透視図法による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 2020 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 2020 年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2020 年）

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	清水恒平准教授、望月重太郎講師、加藤咲講師
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提出可) 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、Twitter、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 2020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 2020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（Tumblr）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、製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。

【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 2020年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2020年）

【その他】

面接授業について：グループワークを行う。

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	清水恒平准教授、小西俊也講師、須田拓也講師
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】

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で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なことにつながるかと考えている。

【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
- ・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。

※春期第1回スクーリング開講日の変更について

『2020年度 面接授業日程表』記載の「コンピュータ基礎I」の開講日に、以下の通り変更があります。

●変更前 5/8-5/10、5/15-5/17 会場：三鷹ルーム

●変更後 5/4-5/6、5/8-5/10 会場：三鷹ルーム

【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	清水恒平准教授、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

プログラムでヴィジュアルを作ろう

[基本：点・線・面、色、繰り返し、ランダム]

○通信授業課題 2

プログラムでヴィジュアルを作ろう

[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 2020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。

また、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—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 2020年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2020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 Lazzaroni 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	デジタルファブリケーション実習						
授業コード	2490	授業科目名	デジタルファブリケーション実習	担当者	清水恒平准教授、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、デジタルファブリケーション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】

「のぞく」「なでる」「めくる」など“人間の行為”を一つ取り上げ、その行為にシームレスに反応するデバイスを制作せよ。制作はマイコンボード (Arduino) とスイッチ (タクトスイッチ、リードスイッチ傾斜、スイッチ等)、アクチュエーター (サーボなど) を用いて、行為の取得と動きのプログラミングを行い、レーザー加工機や 3D プリンターを用いて外装および機構の設計を行うこと。

【授業計画】

- 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、illustrator によるデータ作成や、簡単なプログラミング (Arduino) 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の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。

【教材等】

グループに一台ずつ Arduino 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	白尾隆太郎教授、石垣貴子講師、木多美紀子講師、上田和秀講師、高崎葉子講師、深澤涼子講師	
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】

『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（白尾隆太郎教授）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ⅠA・ⅡA・ⅢA・ⅣA 2020年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2020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	白尾隆太郎教授、山口弘毅講師、上田和秀講師、福井政弘講師、深澤涼子講師
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】

『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、ヴィジュアル・コミュニケーションの原点となる課題に取り組む。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（白尾隆太郎教授）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 「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。

○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】

○「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

○「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] 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」を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ⅠA」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	清水恒平准教授、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 (デザイン総合コース選択科目)						
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（清水恒平准教授）による授業科目である。インタラクティブ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、数点の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、補助的な動画教材やフォーラムなどを用意するので、そちらも活用しながら課題を進めていく。

【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

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」修了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 IA・IIA・IIIA・IVA 2020年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2020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 Lazzeroni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（ビー・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』Casy 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	清水恒平准教授、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 (S2)	学年	1~4	指定	
科目区分	造形総合科目 (デザイン総合コース選択科目)						
授業形態	面接授業						

【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ティブを考える。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（清水恒平准教授）による授業科目である。インタラクティブ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】対話型作品の制作（グループワーク）
グループに分かれて、パートごとに担当を決め、コンソールを使った対話型作品を制作する。
【課題 2】反応するオブジェクト（個人ワーク）
オブジェクトの仕組みを理解して、インタラクティブなビジュアル作品を制作する。途中にミニレクチャーを挟みながら、発展的に作品制作を行う。

※その他、受講生の習熟度に合わせて適宜小課題を行う場合がある。
※オンラインプラス [中間] —BBS 上での中間アドバイス
Web キャンパス学生メニューの【ネットフォーラム】にて制作中の課題に対して中間アドバイスを行う

【授業計画】

(前半)
・適正テスト
・グループを分けて、【課題 1】の制作
・【課題 1】の講評
・【課題 2】の説明／ミニレクチャー
・【課題 2】の制作

(オンラインプラス中間)
・【課題 2】の企画提出と進捗報告

(後半)
・【課題 2】の制作
・【課題 2】の講評

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】

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
プログラミングの経験者、具体的には「デザイン基礎IIA」で扱う内容程度の理解のある者を対象としているため、初学者は先に「デザイン基礎IIA」を受講しなければ、この科目では十分な学習効果は得られない。
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。
スクリーニングではmacを使用するが、自分のPCを持参できる場合は持参することを推奨する。その場合、OSはmac/windowsどちらでも構わない。
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
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

面接授業について：グループディスカッション、グループワークを行う。

【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

面接授業について：グループディスカッション、グループワークを行う。

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	牧野良三教授、河村要講師、山本博一講師
開講期間	通年	単位数	2単位 (T2)	学年	1~4	指定	
科目区分	デザイン総合コース選択科目						
授業形態	通信科目						

【授業の概要と目標】

生活環境の考察－ヒト、モノ、コトの関係から学ぶ－

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】

身の回りにある生活機器を選出し、自分自身と生活機器との関係を明らかにする中で、生活機器の新たな機能の提案へ至るまでの思考のプロセスをプレゼンシートにまとめる。

○通信授業課題1

自分自身と生活機器との関係調査・考察

○通信授業課題2

生活機器のデータ収集と考察・図面表記とドローイングの制作

【授業計画】

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、田中克明他『プロダクトデザイン』（武蔵野美術大学出版局 2002 年）

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）

田中克明監修『プロダクトデザインの発想』（武蔵野美術大学出版局 2006 年）

○学習指導書

『デザイン基礎ⅠA・ⅡA・ⅢA・ⅣA 2020年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2020年）

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	牧野良三教授、河村要講師、桜井隆樹講師、柴田克哉講師、森史子講師
開講期間	通年	単位数	2単位 (S2)	学年	1～4	指定	
科目区分	デザイン総合コース選択科目						
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ための表現技術の重要性を課題制作を通して認識し、同時に、普段使用している身の回りの生活機器を用いて技術修得のため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 前提講義 課題説明

幾何形体とその組み合わせを図面化し、透視図法によるスケッチトレーニング

第2日 幾何形体とその組み合わせを図面化し、透視図法によるスケッチトレーニング

後半

第3日 用意した機器を実測し図面情報に変換し、スケッチ表現する

第4日 用意した機器を実測し図面情報に変換し、スケッチ表現する

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】

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	牧野良三教授、馬場美次講師、大野洋平講師
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	通信科目						

【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、視点や次元を変えて対象を観察すると、そこには新しい表情や意味を見出すことが出来る。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出来る。

デザイン基礎IVAでは、様々に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て欲しい。このイメージを起点に造形的な表象の意味を分析して、テーマに即した独自の造形表現の手掛かりを見つけ出す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（牧野良三教授）による授業科目である。舞台美術、商業施設等の設計を中心に活動している担当教員が、環境・空間からイメージを創出するプロセスを実務経験を交えて指導する。

【課題の概要】

身近な環境の意味やイメージを造形的、空間的なものとして捉え、造形的表情と構成要素の関係を明確にして考察する。また、文学作品（詩）のイメージを造形として表現する。

○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。

○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カラーージュとして制作する。

【授業計画】

教科書『スペースデザイン論』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

小石新八監修『スペースデザイン論』（武蔵野美術大学出版局 2003 年）

寺原芳彦監修『インテリアデザイン』（武蔵野美術大学出版局 2002 年）

○学習指導書

『デザイン基礎 IA・IIA・IIIA・IVA 2020年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2020年）

【その他】

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	牧野良三教授、馬場美次講師、大野洋平講師
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。ここで、視点や次元を変えて対象を観察すると、その組み合わせなどから様々な言葉や意味を感じ取ることが出来る。これは、造形言語と呼ばれる本来的に我々に備わっている共通の意識や感覚から生まれる、イメージを介したコミュニケーションと言っている。

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、空間と造形の意味について考察する。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探り、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（牧野良三教授）による授業科目である。舞台美術、商業施設等の設計を中心に活動している担当教員が、空間構成の基礎を実務経験を交えて指導する。

【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、合わせて制作の課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

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 模型製作 コンセプトボード製作
 第4日 模型製作 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。