

開催講座シラバス(授業計画)

講座名	平面構成基礎 (定員：25名)		担当者	ビジュアルデザイン学科 イラストレーションデザイン専攻 三枝 孝司
講義概要				
<p>平面の基本は点・線・面です。点が移動すれば線となり、線が移動すると面になります。構成基礎（平面）の授業ではこれら3つの要素から「平面構成」を学びます。平面構成の勉強の目的は、豊かな発想力（アイデア）と美的感性（センス）を養うことです。発想力と美的感性は、デザイナーに最も重要な「創造力」を生み出すために、必要不可欠なものです。例えば、ものを創造するために道具や技術は必要ですが、それらが揃えば優れた作品ができるわけではありません。道具や技術は優れた作品を作るための必要条件であっても、十分条件とはなりません。「創造力」が備わってこそ、優れたデザイン作品となります。</p> <p>この3日間の授業で、構成に対する関心を深め美しい表現を追求し、今後の学習へと結びつけて下さい。</p>				
講義計画				
回数	テーマ	内容		
第1回	<ul style="list-style-type: none"> ● 8月1日（水） ・ 授業の概要 ・ 芸術学部ってどんなところ？ ・ 施設見学 ・ 平面構成について 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 授業内容・方法についての説明 ・ 発想の方法と複数のアイデアを提案する練習 ・ 複数のアイデアから、最も美しいデザインの選択し、平面構成作品を制作する 		
第2回				
第3回				
第4回	<ul style="list-style-type: none"> ● 8月2日（木） ・ 課題の制作1 平面構成によるトートバックのビジュアル制作 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 1日目に制作した作品により、シルクスクリーン印刷で、トートバックを制作する ・ 道具の種類と使い方について 		
第5回				
第6回				
第7回	<ul style="list-style-type: none"> ● 8月3日（金） ・ 課題の制作2 平面構成によるトートバックのビジュアル制作 ・ 講評会 	<ul style="list-style-type: none"> ・ シルクスクリーン印刷の手法や表現方法を効果的に活用し、課題作品を完成させる ・ 印刷の材料と使い方について ・ 作品のイメージとコンセプトについて 		
第8回				
第9回				
受講上の注意				
<p>集中力をもって、与えられた時間を有効に使い学習して下さい。</p>				
<p>持ってくるもの</p> <p>鉛筆及び筆記用具一式、ノート、30 cm以上の直定規、コンパス、糊、カッター、ハサミ アクリルガッシュ、筆（細面相筆と平筆を含む）3本以上、パレット、水入れ、ぼろ布</p>				

講座名	立体構成基礎 (定員：25名)		担当者	生活環境デザイン学科 空間演出デザイン専攻 栗田 融
講義概要 (実施教室：17604 教室)				
<p>立体の基本は線・面・塊です。構成基礎 (立体) の授業ではこれら3つの要素から「立体構成」を学びます。立体構成の勉強の目的は、豊かな発想力 (アイデア) と美的感性 (センス) を養うことです。発想力と美的感性は、デザイナーに最も重要な「創造力」を生み出すために、必要不可欠なものです。例えば、ものを創造するために道具や技術は必要ですが、それらが揃えば優れた作品ができるわけではありません。道具や技術は優れた作品を作るための必要条件であっても、十分条件とはなりません。「創造力」が備わってこそ、優れたデザイン作品となります。</p> <p>この3日間の授業で、立体構成に対する関心を深め美しい表現を追求し、今後の学習へと結びつけて下さい。</p>				
講義計画				
回数	テーマ	内 容		
第1回	●8月1日 (水) ・ 授業の概要 ・ 空間のデザインや物のデザインについて ・ 立体構成について ・ 線・面・塊の構成	・ 授業内容・方法についての説明		
第2回		・ 発想の方法と複数のアイデアを提案する練習		
第3回				
第4回	●8月2日 (木) ・ 課題の制作1 テーマに沿った立体構成の制作 ・ 講評会	・ 1日目に学習した発想力と美的感性を活かし、課題作品を制作する		
第5回		・ 複数のアイデアから、最も美しいデザインの選択し、立体構成作品を制作する		
第6回		・ 道具の種類と使い方について		
第7回	●8月3日 (金) ・ 課題の制作2 テーマに沿った立体構成の制作 ・ 講評会	・ 構成の手法や表現方法を効果的に活用し、課題作品を完成させる		
第8回		・ 作品のイメージとコンセプトについて		
第9回				
受講上の注意				
集中力をもって、与えられた時間を有効に使い学習して下さい。				
持ってくるもの				
筆記用具一式、ノート、30 cm以上の直定規、三角定規、コンパス、糊、カッター、ハサミ				

講座名	マイマグカップを制作しよう (定員：10名)		担当者	生活環境デザイン学科 工芸デザイン専攻 梶原 茂正
講義概要				
<p>日本の陶芸は1万2千の歴史があるといわれています。その用途は建築や造形彫刻、オブジェ、生活インテリア、食器等様々な分野に及んでいます。この授業では普段使いの食器の中で一番汎用性の高いマグカップの作製を課題としてロクロを使用し行います。三日間の短い時間ではありますが効率よく進めて行きます。</p> <p>この授業を通して身近な陶芸作品を見直す機会になればと思っています。</p>				
講義計画				
回数	テーマ	内 容		
第1回	<ul style="list-style-type: none"> ● 8月1日(水) ・ 授業の概要 ・ 課題の説明 ・ 粘土の選択 ・ ロクロの説明 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 授業内容・方法についての説明 ・ マグカップのデザインのデッサン ・ ロクロによる制作開始 		
第2回				
第3回				
第4回	<ul style="list-style-type: none"> ● 8月2日(木) ・ 課題の制作 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 一日目に制作したマグカップの削り仕上げ 		
第5回				
第6回				
第7回	<ul style="list-style-type: none"> ● 8月3日(金) ・ 課題の完成 ・ 講評 	<ul style="list-style-type: none"> ・ マグカップのハンドルの作製及び接着の方法を学び完成させる 		
第8回				
第9回				
受講上の注意				
作業のできる服装(汚れても良い服装、靴)				
持ってくるもの				
筆記用具、ノート又はスケッチブック、タオル				

講座名	動物モチーフによるおろし金の制作 (定員：10名)		担当者	生活環境デザイン学科 工芸デザイン専攻 新 啓太郎
講義概要				
<p>動物をモチーフにおろし金と呼ばれるすりおろし器具を制作します。この授業では、用と美を兼ね備えた、使い勝手の良さと、見た目にも可愛さや美しさ、面白さの調和を探り、唯一無二な世界に一つだけのおろし金を考え、制作します。おろし金は目立てと言って、彫金の伝統技法による彫り起こしを行い、銅の板を彫って鋭い刃物のような突起を彫り起こします。実用性をそこなわずに、文様やデザインによる配置を考えて、表現します。おろし金の道具としての役割・特性を理解し、用途だけでなく見て楽しい、使って楽しい作品を作り上げましょう。この3日間の授業で、創造を形にすることへの関心を深め美しい表現を追求し、今後の学習へと結びつけて下さい。</p>				
講義計画				
回数	テーマ	内 容		
第1回	<ul style="list-style-type: none"> ● 8月1日(水) ・芸術学部ってどんなところ? ・施設見学 ・授業の概要(おろし金とは?) 	<ul style="list-style-type: none"> ・授業内容・方法についての説明 ・発想の方法と複数のアイデアを提案する練習 ・複数のアイデアから、最も美しいデザインの選択し、おろし金作品を制作する 		
第2回				
第3回				
第4回	<ul style="list-style-type: none"> ● 8月2日(木) ・タガネによる彫り・目立ての練習とデザインを材料へ転写 	<ul style="list-style-type: none"> ・1日目に確定したデザインを銅板へ転写し、彫り・目立ての練習を行う ・道具の種類・特性を学ぶ 		
第5回				
第6回				
第7回	<ul style="list-style-type: none"> ● 8月3日(金) ・切り透かしと外観を整える ・彫り・目立て実践 ・使用感を確かめる ・講評会 	<ul style="list-style-type: none"> ・デザイン通りにアウトラインを切り抜き、外観を整える ・ヤニ台と呼ばれる固定台にセットし、彫り・目立てを行う ・仕上げ・洗浄を行い、使用感を確かめる(リンゴを播り下ろしてヨーグルトをいただく) ・作品のイメージとコンセプト、本授業に対する感想について 		
第8回				
第9回				
<p>受講上の注意</p> <p>集中力をもって、与えられた時間を有効に使い学習して下さい。汚れても良い服装(ジャージやエプロンの着用をお勧めします。)</p>				
<p>持ってくるもの</p> <p>鉛筆及び筆記用具一式、ノート、15cm以上の直定規、コンパス、ぼろ布</p>				

講座名	オリジナルスニーカーをデザインする (定員：15名)	担当者	生活環境デザイン学科 プロダクトデザイン専攻 青木 幹太
講義概要			
<p>プロダクトデザインの基礎的な知識や方法を、実際に体験しながら楽しく学ぶプログラムです。講座では皆さんがカジュアルなシーンで履くスニーカーをデザインします。皆さんには、それぞれ理想的なスニーカーを考え、想像し、スケッチで表現し、実際のスニーカー（立体）に表現してみます。製作したスニーカーは持ち帰り、友人やご父兄から意見を聞いて、これからのデザイン活動等に活かしてください。</p>			
講義計画			
回数	テーマ	内 容	
第 1回	<ul style="list-style-type: none"> ● 8月1日（水） ・ 講座の紹介 ・ スニーカーを企画する 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 講座の目的、内容、作業の進め方を紹介します。 ・ スニーカーを履くシーンやそのときのファッションなどを想像し、どのようなスニーカーが欲しいか考え、想像します。 ・ 鉛筆やマジックを使って想像したスニーカーをスケッチで描きます。 	
第 2回			
第 3回			
第 4回	<ul style="list-style-type: none"> ● 8月2日（木） ・ スケッチでアイデアの種類を増やす ・ モデル製作 	<ul style="list-style-type: none"> ・ スケッチしながらアイデアを広げていきます。 ・ 既成のスニーカーを使ってデザインした柄や色を描きます。 	
第 5回			
第 6回			
第 7回	<ul style="list-style-type: none"> ● 8月3日（金） ・ 細かなところまで仕上げる ・ プレゼンテーション 	<ul style="list-style-type: none"> ・ スニーカーに付けたい小物などを用意し、仕上げていきます。 ・ スニーカーのデザインの過程を整理して、手順に沿って発表し、意見交換を行います。 	
第 8回			
第 9回			
受講上の注意			
<p>プロダクトデザインの楽しさ、面白さ、奥行きを深さなどを理解してください。</p>			
持ってくるもの			
<p>鉛筆及び筆記用具一式、ノート、定規、カッター、ハサミ その他の道具、材料は大学で用意します。</p>			

講座名	あかりを楽しむ (定員：20名)		担当者	生活環境デザイン学科 空間演出デザイン専攻 安齋 哲
講義概要				
<p>室内など、人の生活する空間において、心地よい「あかり」は、空間演出に欠かせない大切な要素です。ショップデザインなどでは「あかり」「照明」のデザインは雰囲気左右する最も重要な要素とも言えます。心地よいあかりの演出を行うには光や照明器具の特性を理解しておく必要があります。この授業では多数の実物の照明器具を見ながら光や器具の特徴を学びます。また、実習ではインテリアのアクセントとなるシェード付きの照明器具をデザインし制作します。その手段として、折り紙の技法から、平面から立体へと素材を加工する手法を学びそれを応用します。</p>				
講義計画				
回数	テーマ	内容		
第1回	<ul style="list-style-type: none"> ● 8月1日(水) ・ 授業の概要 ・ 照明実習室見学 ・ あかりの基本 ・ 光と形 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 授業内容・方法についての説明 ・ 様々な照明器具を見て、あかりの性質を学ぶ ・ あかりの基本的な理論を知る ・ 光と形の関係を簡単な制作から学ぶ 		
第2回				
第3回				
第4回	<ul style="list-style-type: none"> ● 8月2日(木) ・ 課題の制作1 ランプシェードの制作1 ランプシェードの形態の研究 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 練習として簡単な方法で、紙で自由にランプシェードを作る ・ 折の手法を練習する 		
第5回				
第6回				
第7回	<ul style="list-style-type: none"> ● 8月3日(金) ・ 課題の制作2 ランプシェードの制作2 ここまでの学習を生かしランプシェードをデザインし制作する ・ 講評会 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 光、紙、折、その他の加工方法を工夫し、オリジナルデザインのランプシェードを作る ・ 発表しお互いの作品から学ぶ 		
第8回				
第9回				
<p>受講上の注意</p> <p>集中力をもって、与えられた時間を有効に使い学習して下さい。</p>				
<p>持ってくるもの</p> <p>鉛筆及び筆記用具一式、ノート、30 cm以上の直定規、三角定規、コンパス、カッター、ハサミ</p>				

講座名	おいしい〇〇のパッケージの制作 (定員：20名)		担当者	ソーシャルデザイン学科 地域ブランド企画専攻 釜堀 文孝
講義概要				
<p>地域ブランド企画を、楽しんで体験してもらうプログラムです。</p> <p>皆さんの周りには「知られていない」おいしいものやオシャレなものがたくさんあります。ブランディングの第一歩は、いいものを見つけることから始まります。</p> <p>いいものは、みんなに知ってもらいたいと思うのは当然のことです。買ってもらった人が感動すると、他の人に紹介したり、また買ってくれるかもしれません。今回は商品を包むパッケージを取り上げてチャレンジしましょう。</p>				
講義計画				
回数	テーマ	内 容		
第 1 回	● 8月1日(水) 地域ブランド企画って何をするの(学科・専攻の説明) ・ 授業の概要 ・ 課題の説明	・ 授業の内容、テーマについて説明		
第 2 回		・ 学生の授業課題と作例の紹介		
第 3 回		・ アイデアを出すコツを説明 アイデアを出すために箱のサンプルを数種類容姿しておきます。それを参考に箱の形や箱に何を描いていくかのアイデアを出して下さい。		
第 4 回	● 8月2日(木) アイデアを出していく ・ 商品の特徴を整理し特徴を整理していく ・ パッケージの箱の形を考える ・ オリジナルなシールを考える	アイデアを広げていく作業です。		
第 5 回		出来上がったものから実作して行きます。		
第 6 回		せっかくだからマークやシールも考えて見ましょう。		
第 7 回	● 8月3日(金) パッケージを完成させ、出来上がりを発表する ・ 箱を組み立てて、商品を入れてみる。 ・ みんなで評価する	出来上がりの検証です。		
第 8 回		実際の商品を入れて見て最初のイメージが実現できたかを検証して見ましょう。		
第 9 回		最後に発表して他の人の意見を聞きましょう。(プレゼンテーション) できあがったパッケージを家族にも評価してもらって下さい。		
受講上の注意				
<p>地域ブランド企画専攻はモノからコトまで幅広い分野がデザインの対象です。普段の皆さんは、買う側の視点ですが今回は商品を提供する側(売る)と買う側の両方の視点を意識してアイデアを考えて下さい。</p>				
持ってくるもの				
鉛筆及び筆記用具一式、ノート、直線が引ける定規、カッター、ハサミ				

講座名	プロジェクトマッピング体験 (定員：12名)		担当者	ソーシャルデザイン学科 情報デザイン専攻 岩田 敦之
講義概要				
<p>近年、プロジェクトマッピングは、商業施設での展示や地域イベント、結婚式、文化祭など、様々な場面での活用が進み、多くの作品が生み出されています。しかし、実際に作品を制作するには、機材の準備や投影する映像素材の制作など、様々な技術を習得しなければなりません。そこで、この体験授業では、簡単な映像制作から機材のセッティング、投影を行うアプリケーションの操作など、作品制作の一連のプロセスの体験によって、具体的なプロジェクトマッピングの制作方法について学びます。</p>				
講義計画				
回数	テーマ	内 容		
第1回	<ul style="list-style-type: none"> ●8月1日(水) ・プロジェクトマッピングとは？ ・プロジェクトマッピングの体験 ・投影実験 	<ul style="list-style-type: none"> ・授業の進め方についての説明や、プロジェクトマッピングの原理について解説します。 ・グループごとにアプリケーションを操作し、投影の体験をします。 ・グループで、壁、箱、人、植物などいろいろなものに映像を投影してみます。 		
第2回				
第3回				
第4回	<ul style="list-style-type: none"> ●8月2日(木) ・映像素材の制作体験1 ・映像素材の制作体験2 ・投影実験 	<ul style="list-style-type: none"> ・映像制作のためのアプリケーションの基本操作を学びます。 ・簡単な動画素材の制作を行います。 ・グループごとに制作した動画素材を投影してみます。 		
第5回				
第6回				
第7回	<ul style="list-style-type: none"> ●8月3日(金) ・作品制作1 ・作品制作2 ・鑑賞とまとめ 	<ul style="list-style-type: none"> ・前日の素材を活用しつつ、作品の方向性を決定します。 ・グループごとに制作した映像素材を投影してみます。 ・グループごとの作品を鑑賞し、体験のまとめをします。 		
第8回				
第9回				
<p>受講上の注意</p> <p>グループでの作業時間があります。積極的にコミュニケーションを取るようして下さい。</p>				
<p>持ってくるもの</p> <p>メモ用紙、筆記用具</p>				

講座名	<p style="text-align: center;">絵画制作 (定員：20名)</p>		担当者	<p>芸術表現学科 絵画専攻 渡抜・古本・南</p>
<p>講義概要</p> <p>洋画・版画・日本画の領域について、制作を通して学習します。</p> <p>各領域は三名の専門分野の教員が担当し、実習によって技法や材料および表現について幅広く体験し絵画制作の楽しさを学んでください。</p>				
<p>講義計画</p>				
回数	テーマ	内 容		
第 1 回	<p>● 8月1日（水） 洋画体験（渡抜 亮）</p>	<p>デッサン+淡彩で作品を制作します。</p> <p>古典絵画の着彩デッサンを参考に、西洋的な物の見え方・着彩の仕方を体験します。</p>		
第 2 回				
第 3 回				
第 4 回	<p>● 8月2日（木） 版画体験（古本 元治）</p>	<p>リトグラフ版画を制作します。</p> <p>リトグラフは描画から刷りまで時間を要する版画ですが、ソリッドマーカーを使用し簡易な手法で描画から刷りまで体験します。</p>		
第 5 回				
第 6 回				
第 7 回	<p>● 8月3日（金） 日本画体験（南 聡）</p>	<p>岩絵具 水干絵の具 胡粉 箔などの説明</p> <p>素材の特性と表現について</p> <p>写生 着色 仕上げ</p>		
第 8 回				
第 9 回				
<p>受講上の注意 絵の具等の汚れても良いような服装またはエプロンを用意する。</p>				
<p>持ってくるもの 特になし</p>				

講座名	<p style="text-align: center;">誰でも簡単にできる スチロールワークによるキャラクター人形制作 (定員：6名)</p>		担当者	芸術表現学科 立体造形専攻 塚本 洋守
講義概要 テーマ スチロールワークによるキャラクター人形制作 ①擬人化したデザインを基にスチロールを削り出し立体作品を制作します。スチロールは柔らかい素材なので加工しやすい利点があります。②スチロール加工の終了後、強度を増すために和紙を貼ります。③仕上は着彩をします				
講義計画				
回数	テーマ	内 容		
第 1 回	● 8月1日(水) キャラクターデザインと型紙制作	興味のある動物や生き物また架空動物などを擬人化(人のイメージにする)してデザインします。 デザインの完成後、制作する大きさの型紙を作ります。		
第 2 回				
第 3 回				
第 4 回	● 8月2日(木) 発泡スチロールの削り出し	スチロールに型紙を載せて形をとります。 スチロールの荒加工 スチロールの中加工 スチロールの仕上げ加工で完成です。		
第 5 回				
第 6 回				
第 7 回	● 8月3日(金) 和紙貼りと着彩	スチロールの加工終了後薄い和紙を貼ってスチロールの表面をきれいにすると同時に、和紙を貼ることによってスチロールの強度をつけます。 最後に着色をして完成です。		
第 8 回				
第 9 回				
受講上の注意 特になし				
持つてくるもの 作業服を持つてくる				

講座名	映像アニメーション作品の制作-幽霊と宇宙人の物語・実写映像とアニメーションの合成 (定員：25名)		担当者	芸術表現学科 メディア芸術専攻 黒岩 俊哉
講義概要				
<p>幽霊と宇宙人(とあなた)の物語を、グループで制作します。少し突飛な発想が必要です。物語をもとにシナリオ・絵コンテを作成し、実写(ビデオカメラ)で撮影します。幽霊と宇宙人は、デジタルペイントで描いたイラストに、アニメーションの特殊なツールで動きをつけていきます。手や足やその他の何かを自在に動かすことができます。こうしてできた幽霊または宇宙人のアニメーションと、撮影した実写映像を合成・編集します。さらにサウンドや音楽を加え、空想の物語を映像で実現します。ここでは、映像とアニメーションの基本的なワークフロー(制作の流れ)を、一度に体験することができます。</p>				
講義計画				
回数	テーマ	内容		
第1回	●8月1日(水) ・授業の概要と目的 ・制作作業の進め方	<ul style="list-style-type: none"> ・ワークショップの内容と目的の説明 ・グループ作業による企画/脚本/イメージボード ・コンピュータや周辺機器、撮影機材の使用方法的説明と体験 ・撮影の実際(解説) 		
第2回	・企画			
第3回	・デジタルペイントによるキャラクターや素材作成 ・特殊なツールによるアニメーション作成			
第4回	●8月2日(木) ・撮影	<ul style="list-style-type: none"> ・撮影のコツと実際に体験 ・デジタルペイントで作成した素材と実写映像の合成体験 ・音声作業のためのツールと機材解説 ・アフターレコーディングの体験 ・映像編集を体験 		
第5回	・コンピュータへの取り込み			
第6回	・編集 ・さまざまな素材の合成と書き出し ・音楽/音声(アフレコ)/効果(SE)作業 ・アニメーションの仕上げ			
第7回	●8月3日(金) ・編集仕上げ	<ul style="list-style-type: none"> ・撮影/制作素材をさらに編集し作品として完成させる。 ・音声や効果音を調整する。 ・タイトルやテロップの挿入。 ・上映と講評による今後の作品への展開 		
第8回	・タイトル/テロップの挿入と調整 ・音声の仕上げ			
第9回	・上映と講評			
受講上の注意				
グループで作業を行います。特に次の日の作業についてよく打ち合わせを行って下さい。				
持ってくるもの				
必要があれば USB メモリ。小道具や衣装など、撮影内容に応じて決めていきます。				

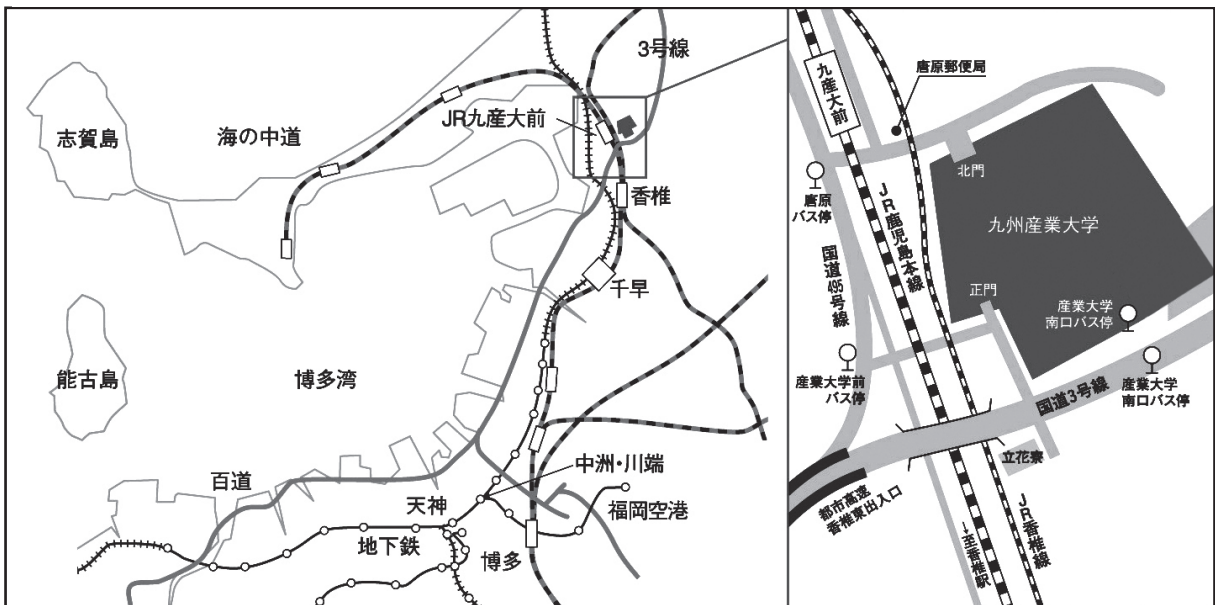
講座名	本気で映像と向き合い、ミュージックビデオを作る (定員：12名)		担当者 写真・映像メディア学科 映像メディア専攻 佐野 彰
講義概要			
<p>3名1組のチームとなり、見た人の心に「伝わる」ミュージックビデオを制作します。</p> <p>映像はカメラを使えば簡単に撮影できる時代です。しかし「伝わる」動画を制作するのは簡単ではありません。まずは映像の「観方」について学び、続いて映像の構成について学びます。3日間に収めるには、やや厳しい内容かもしれませんが、本気で映像を学んでみたい方にとっては大きく成長できる講義となることでしょう。</p>			
講義計画			
回数	テーマ	内 容	
第1回	●8月1日(水) 「見る」と「観る」 こちら側の世界へ たくさんある教材 比喩・暗喩	アイスブレイキングを行い、お互いを知ることから始めます	
第2回		<ul style="list-style-type: none"> ● 映像の観方 ● これまでに見てきた映像を改めて観る ● 比喩・暗喩表現について 	
第3回		第4回目までに、企画や構想をしっかりと練ること	
第4回	●8月2日(木) 撮影・編集	素材を撮影し、編集します	
第5回		<ul style="list-style-type: none"> ● 正しい撮影・構図 ● 光をコントロールする ● 効率の良い撮影 ● 編集技法(Adobe Premiere や AfterEffects) 	
第6回			
第7回	●8月3日(金) 編集・プレゼンテーション	<ul style="list-style-type: none"> ● 最終仕上げ(MA) ● 作品の共有・プレゼンテーション ● 講評 	
第8回			
第9回			
受講上の注意			
経験の有無は問いませんが、意欲のある方の受講をお勧めします。短い期間で行なうため、予習や復習が必要です。			
持ってくるもの			
筆記用具、メモ帳やノート、USBメモリ、スマートフォン			
可能であれば、カメラや三脚			

講座名	写真展をつくるワークショップ (定員：15名)		担当者	写真・映像メディア学科 写真専攻 大日方 欣一
講義概要				
<p>私たちはどんな光、色彩、事物や人びとに取り巻かれ、どんな世界に生きているのだろうか。デジタルカメラを用いて、身のまわりの光景を見つめ、撮影してみよう。本講座では、写真撮影からプリント作成までの基本的なプロセスを学ぶとともに、受講生各々が撮った作品をもとに、実際に写真展をつくるところまでを体験してもらう。</p>				
講義計画				
回数	テーマ	内 容		
第 1 回	<ul style="list-style-type: none"> ● 8月1日 (水) ・ 授業の概要 ・ 撮影からプリントまで ・ 写真の力 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 授業の趣旨、すすめ方についての説明 ・ 各自持参のデジタルカメラによる簡単な撮影実習 ・ 撮影した写真から一枚を選び、プリントしてみる ・ 写真から何が見えてくるか、何が感じられるかを話し合う 		
第 2 回				
第 3 回				
第 4 回	<ul style="list-style-type: none"> ● 8月2日 (木) ・ 撮影実習 ・ セレクトとプリント 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 大学近辺の街へ出て、撮影にチャレンジ ・ 撮影した写真を検討し、セレクト作業 ・ 大サイズのプリントに出力、展示のプランを話し合う 		
第 5 回				
第 6 回				
第 7 回	<ul style="list-style-type: none"> ● 8月3日 (金) ・ 写真展をつくる 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 展示空間のレイアウトを検討する ・ 展示作業 (大学内のスペースを使用) ・ 作品講評 		
第 8 回				
第 9 回				
<p>受講上の注意</p> <p>各自、デジタルカメラを必ず持参してください。</p>				
<p>持ってくるもの</p> <p>デジタルカメラ、メモリ (記憶媒体)、筆記用具</p>				

講座名	グラフィックデザイン基礎 (定員：20名)		担当者	ビジュアルデザイン学科 グラフィックデザイン専攻 後藤 宏
講義概要 書籍の中でも広く親しまれている「文庫本」。このカバー・デザインの講義と実習を行います。A6サイズ（105x148）でグラフィックデザインのカテゴリーでは、ゼネラルグラフィックと呼ばれます。いわば一般的な小型グラフィックのことです。本の表紙には既に概ねデザインが施されていますが、さらにオリジナルのデザインのカバーをつける事で、より愛着が持てる自分だけの本に変身します。このようにデザインの力で潤いのある生活環境をつくる意義を授業を通して感じてもらいます。アプリケーションソフトAdobe® Illustratorを使用して、仕上げとしますが、全て手描きでも大丈夫です。				
講義計画				
回数	テーマ	内 容		
第 1 回	● 8月1日（水） ・ 授業の概要 ・ 芸術学部での学びについて ・ 施設見学など	・ 授業の内容、テーマについて説明 ・ ゼネラル・グラフィックとは何か。実例の紹介。		
第 2 回		・ 本のカバーができるまでの解説 ・ アイデアをたくさん考える （課題1、自由テーマ 課題2、本の内容に沿ったテーマ）		
第 3 回		・ Adobe® Illustrator の解説		
第 4 回	● 8月2日（木） ・ 課題制作① ・ 本の表紙デザイン	・ 1日目に考えたアイデアのなかから実際にデザインする ・ 写真及びイラスト・アートの制作		
第 5 回		・ Adobe® Illustrator、もしくは手描きでレイアウト ・ プリンタを使用して出力		
第 6 回				
第 7 回	● 8月3日（金） ・ 課題制作② ・ 講評会	・ 2案のカバーを持参の文庫本に装着してみる。 ・ プレゼンテーション		
第 8 回		※デザインにはプレゼンテーションがかかせません。デザインの意図を簡単に伝えてもらいます。		
第 9 回				
受講上の注意 集中力をもって、与えられた時間を有効に使い楽しく学習してください。 お気に入りの文庫本一冊をあらかじめ読んでおいてください。				
持ってくるもの ：お気に入りの文庫本（A6 サイズ 105x148）一冊 ・ 紙等必要な材料・道具は基本的に大学で用意しますが、筆記用具は各自持参してください。 ・ Adobe® Illustrator 等ソフト使用が不可の人は絵の具（ポスターカラーやアクリルガッシュ）と筆、パレット、水入れ、雑巾を持参してください。				

講座名	CG 実習基礎 Self Introduction Poster を創ってみる (定員：20名)		担当者	ビジュアルデザイン学科 イラストレーションデザイン専攻 西川 洋一郎
講義概要				
<p>イラストレーターやアニメ製作、アーティストなど、様々なビジュアルアートのクリエイターを目指すときに Adobe の Photoshop や Illustrator に代表されるデジタルツールを新しい画材として作画に活用出来れば表現の幅は飛躍的に広がって行きます。授業では自分らしさをテーマにポートレートの撮影からコラージュ、ペンタブレットによる描画、文字の配置などの工程を辿り、大判プリンターで A2 版のビジュアル作品をプリントアウトしてみます。</p>				
講義計画				
回数	テーマ	内 容		
第 1 回	<ul style="list-style-type: none"> ● 8月1日(水) ・授業の概要 ・芸術学部ってどんなところ？ ・施設見学 ・セルフポートレート撮影 	<ul style="list-style-type: none"> ・授業内容、方法についての説明 ・発想方法と複数のアイデアを着想するきっかけとして 本学の授業で作成した作品をスライドショーで観賞してみる。 ・自分を表現する要素をランダムに思い付くまま箇条書きにしてみる。そこから最後に配置するキャッチフレーズを決定する。 ・今回のテーマに対するイメージがつかめたら、メインの素材となるポートレートを撮影する。 		
第 2 回				
第 3 回				
第 4 回	<ul style="list-style-type: none"> ● 8月2日(木) ・Photoshopによる課題の制作 ・実寸大のドキュメントに素材を配置してゆく。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ソフトの基本的な使い方から、進行状況により応じて順序 代表的なツールの説明を捕捉していく。 ・ファイルは適時各々のデスクトップに保存しておく。 		
第 5 回				
第 6 回				
第 7 回	<ul style="list-style-type: none"> ● 8月3日(金) ・Illustrator によるレイアウト 完了したら、順次プリントアウト。 ・講評会 	<ul style="list-style-type: none"> ・二日目に作成した Photoshop 原稿を統合し Illustrator 上に配置。 トリムマーク、KSU ロゴなどを配置してプリントアウトしてみる。 ・出力された作品を囲んで講評会。 		
第 8 回				
第 9 回				
受講上の注意				
<p>集中力をもって、与えられた時間を有効に使い学習して下さい。</p>				
持ってくるもの				
<p>作品のテーマは『自分』です。身近なようで改めて考えるとなかなか難しいですね。自分が過ごして来た時間、趣味嗜好などからキーワードを探してみるのも良いでしょう。</p> <p>準備出来る人は、USB のフラッシュメモリ、素材にしたい画像データ(jpeg)を持参してください。</p>				

九州産業大学アクセス



■JR 鹿児島本線：博多駅から上り普通電車で約 15 分、「九産大前」駅下車／徒歩約 1 分
 ※特急・快速利用の場合は「香椎駅」下車

■西鉄バス：天神中央郵便局前 (18A のりば) から都市高速経由で約 15 分、「唐の原」バス停下車／徒歩約 2 分

学内地図

