

開催講座シラバス(授業計画)

講座名	<p style="text-align: center;">平面構成基礎 (定員：1～25名)</p>		担当者	<p style="text-align: center;">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 教授</p>
<p>講義概要</p> <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>				
<p>講義計画</p>				
回数	テーマ	内 容		
第 1 回	<p>●8月2日（水）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 授業の概要 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 授業内容・方法についての説明 		
第 2 回	<ul style="list-style-type: none"> ・ 芸術学部ってどんなところ？ ・ 施設見学 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 発想の方法と複数のアイデアを提案する練習 		
第 3 回	<ul style="list-style-type: none"> ・ 平面構成について 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 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 4 回	<p>●8月3日（木）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 課題の制作 1 	<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 		
第 5 回	<p>平面構成によるトートバックのビジュアル制作</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 道具の種類と使い方について 		
第 6 回				
第 7 回	<p>●8月4日（金）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 課題の制作 2 	<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 		
第 8 回	<p>平面構成によるトートバックのビジュアル制作</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 印刷の材料と使い方について 		
第 9 回	<ul style="list-style-type: none"> ・ 講評会 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 作品のイメージとコンセプトについて 		
<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、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：1～25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 教授
講義概要（実施教室：17604 教室） 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。 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。			
講義計画			
回数	テーマ	内 容	
第1回	●8月2日（水） ・ 授業の概要	・ 授業内容・方法についての説明	
第2回	・ 空間のデザインや物のデザインについて	・ 発想の方法と複数のアイデアを提案する練習	
第3回	・ 立体構成について ・ 線・面・塊の構成		
第4回	●8月3日（木） ・ 課題の制作1	・ 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	テーマに沿った立体構成の制作	・ 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	・ 講評会	・ 道具の種類と使い方について	
第7回	●8月4日（金） ・ 課題の制作2	・ 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	テーマに沿った立体構成の制作	・ 作品のイメージとコンセプトについて	
第9回	・ 講評会		
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	土と親しむ (定員：1～15名)		生活環境デザイン学科 工芸デザイン専攻 梶原 茂正 教授
講義概要 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。 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。			
講義計画			
回数	テーマ	内 容	
第1回	●8月2日(水) ・授業の概要 ・課題の説明 ・粘土の選択 ・ロクロの説明	・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	●8月3日(木) ・課題の制作	・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	●8月4日(金) ・課題の完成 ・講評	・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：1～10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 講師
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2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3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4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(リング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				
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。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>				
持ってくるもの				
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				

講座名	<p style="text-align: center;">タテジマヨコジマテキスタイル - 綴織 - (定員：1～20名)</p>		担当者	<p>生活環境デザイン学科 工芸デザイン専攻 佐藤 佳代 准教授</p>
<p>講義概要</p> <p>機織りは旧石器時代には既に行われており、エジプトでは紀元前 5000 年ごろの織物が出土しています。人々はその歴史と共に連綿と織物を生活に応用してきました。この講座では「用の美」といわれる工芸の中で、染織の基礎となる綴織について学び、自己の生活環境に工芸品を取り入れる体験をします。具体的には木枠で簡易織機を制作し、糸でタテジマとヨコジマ模様を織り出します。織色による色彩効果や技法を理解するため、織サンプルを制作のち、コースターやティーマットなどの生活雑貨へデザイン展開していきます。</p>				
<p>講義計画</p>				
回数	テーマ	内 容		
第 1 回	<p>●8月2日(水)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・授業概要 ・簡易織機制作 ・サンプル織 	<ul style="list-style-type: none"> ・染織について ・綴織の織色効果と経糸、緯糸 ・簡易織機を制作、綴織のサンプル制作 		
第 2 回				
第 3 回				
第 4 回	<p>●8月3日(木)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コースターの制作 	<ul style="list-style-type: none"> ・サンプルから色彩、糸の種類を選択しコースターをデザインする ・デザインに沿って、タテジマ・ヨコジマのコースターを制作 		
第 5 回				
第 6 回				
第 7 回	<p>●8月4日(金)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ティーマットの制作 ・講評会 	<ul style="list-style-type: none"> ・サンプルから色彩、糸の種類を選択しコースターをデザインする ・デザインに沿って、タテジマ・ヨコジマのティーマットを制作 		
第 8 回				
第 9 回				
<p>受講上の注意</p> <p>取組み方によっては作品が完成しないことも考えられます。その場合は途中で機から降ろすことを了承ください。</p>				
<p>持ってくるもの</p> <p>筆記具、定規、色鉛筆</p>				

講座名	<p style="text-align: center;">オリジナルスニーカーをデザインする (定員：5～15名)</p>		担当者	<p>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 教授</p>
<p>講義概要</p> <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>				
<p>講義計画</p>				
回数	テーマ	内 容		
第 1 回	<p>●8月2日（水）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 講座の紹介 	<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。 		
第 2 回	<ul style="list-style-type: none"> ・ スニーカーを企画する 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 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。 		
第 3 回	<ul style="list-style-type: none"> ・ 想像したスニーカーをスケッチする 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 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 4 回	<p>●8月3日（木）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ スケッチでアイデアの種類を増やす 	<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。 		
第 5 回	<ul style="list-style-type: none"> ・ モデル製作 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 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 6 回				
第 7 回	<p>●8月4日（金）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 細かなところまで仕上げる 	<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。 		
第 8 回	<ul style="list-style-type: none"> ・ プレゼンテーション 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 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 9 回				
<p>受講上の注意</p> <p>プロダクトデザインの楽しさ、面白さ、奥行きをの深さなどを理解してください。</p>				
<p>持ってくるもの</p> <p>鉛筆及び筆記用具一式、ノート、定規、カッター、ハサミ</p> <p>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：1～20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 教授
講義概要 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。				
講義計画				
回数	テ ー マ	内 容		
第 1 回	●8月2日(水) ・ 授業の概要	・ 授業内容・方法についての説明		
第 2 回	・ 照明実習室見学 ・ あかりの基本	・ 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		
第 3 回	・ 光と形	・ 光と形の関係を簡単な制作から学ぶ		
第 4 回	●8月3日(木) ・ 課題の制作1	・ 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		
第 5 回	ランプシェードの制作1 ランプシェードの形態の研究	・ 折の手法を練習する		
第 6 回				
第 7 回	●8月4日(金) ・ 課題の制作2	・ 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		
第 8 回	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	・ 発表しお互いの作品から学ぶ		
第 9 回	シェードをデザインし制作する ・ 講評会			
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 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				

講座名	Web デザイン基礎 - ホームページの制作体験 (定員：2～20名)	担当者	ソーシャルデザイン学科 情報デザイン専攻 井上 貢一 教授
講義概要			
<p>Web の標準技術である HTML と CSS を用いて、文字・画像・動画等の表示から、ページのレイアウトまでを総合的に学びます。使用するソフトウェアは、以下の3種類。いずれもフリーソフトウェアを使用するので、講習終了後も自宅の PC で制作・更新を継続することができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・テキストエディター (作る) : HTML、CSS を記述するためのシンプルなツール ・ブラウザ (見る・チェックする) : Chrome, Firefox, Safari, I.E. などサイトの閲覧ツール ・FTP クライアント (転送) : ファイルをサーバーへ転送するためのもの 			
講義計画			
回数	テーマ	内 容	
第 1 回	●8月2日(水)	<ul style="list-style-type: none"> ・ Web の仕組みを理解する ・使用する3つのソフトウェアの役割を理解する ・HTML で文字+写真+動画のページを作る ・CSS で色とカタチをデザインする 	
第 2 回	導入説明		
第 3 回	HTML とは何か CSS とは何か		
第 4 回	●8月3日(木)	<ul style="list-style-type: none"> ・ Web のレイアウトの基本を理解する ・HTML でページのブロック構造を定義する ・CSS でレイアウトを設計する ・ページの雛形となるテンプレートを作成する 	
第 5 回	HTML+CSS でサイトの テンプレートを制作する		
第 6 回			
第 7 回	●8月4日(金)	<ul style="list-style-type: none"> ・テンプレートを展開して、トップページ、ギャラリーページ、リンク集など、複数のページを制作する ・サーバーにアップロードして公開する ・参加者全員で、相互に閲覧・講評を行う 	
第 8 回	テンプレートを展開して、 複数のページからなる		
第 9 回	Web サイトを制作する		
受講上の注意			
基礎から説明しますので、パソコンの基本操作ができる方であれば、誰でも受講できます。			
持ってくるもの			
実習室の PC だけですべて完結します。何も持参する必要はありません。			

講座名	<p style="text-align: center;">プロジェクションマッピング体験 (定員：2～12名)</p>		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 講師
講義概要 近年、プロジェクションマッピングは、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ションマッピングの制作方法について学びます。			
講義計画			
回数	テーマ	内容	
第1回	●8月2日(水) ・プロジェクションマッピングとは？ ・プロジェクションマッピングの体験 ・投影実験	・授業の進め方についての説明や、プロジェクション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	●8月3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	・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	●8月4日(金) ・作品制作1 ・作品制作2 ・鑑賞とまとめ	・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			
受講上の注意 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。			
持ってくるもの メモ用紙、筆記用具			

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：1～25名)		担当者	芸術表現学科 メディア芸術専攻 黒岩 俊哉 教授
講義概要 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。				
講義計画				
回数	テーマ	内 容		
第 1回	●8月2日(水) ・授業の概要と目的	・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		
第 2回	・制作作業の進め方 ・企画	・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 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3日(木) ・撮影	・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		
第 5回	・コンピュータへの取り込み ・編集	・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		
第 6回	・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	・映像編集を体験		
第 7回	●8月4日(金) ・編集仕上げ	・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。		
第 8回	・タイトル/テロップの挿入と調整 ・音声の仕上げ	・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 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	写真展をつくるワークショップ (定員：3～15名)		担当者	写真・映像メディア学科 写真専攻 大日方 欣一 教授
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	●8月2日(水) ・授業の概要 ・撮影からプリントまで ・写真の力	・授業の趣旨、すすめ方についての説明		
第 2 回		・各自持参のデジタルカメラによる簡単な撮影実習		
第 3 回		・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 4 回	●8月3日(木) ・撮影実習 ・セレクトとプリント	・大学近辺の街へ出て、撮影にチャレンジ		
第 5 回		・撮影した写真を検討し、セレクト作業		
第 6 回		・大サイズのプリントに出力、展示のプランを話し合う		
第 7 回	●8月4日(金) ・写真展をつくる	・展示空間のレイアウトを検討する		
第 8 回		・展示作業(大学内のスペースを使用)		
第 9 回		・作品講評		
受講上の注意				
各自、デジタルカメラを必ず持参してください。				
持ってくるもの				
デジタルカメラ、メモリ(記憶媒体)、筆記用具				

講座名	<p style="text-align: center;">広告デザイン基礎 (定員：1～20名)</p>		担当者	<p>ビジュアルデザイン学科 グラフィックデザイン専攻 飯高 由希雄 教授</p>
<p>講義概要</p> <p>広告媒体のなかで印刷媒体を使用したポスターのデザインについて講義と実習を行います。広告のポスターはじつはデザイナーひとりで作るものではありません。キャッチフレーズ（言葉）を考えるコピーライター、アートディレクター、デザイナー、それにカメラマンやイラストレーターなどが共同で制作します。アートディレクター、デザイナーの役割はキャッチフレーズの視覚化です。コンセプトに基づいたビジュアルアイデアを考え、立ち止まって見る人はいないと言われるポスターを、人の目を惹きつけるものにしなければなりません。授業ではドーナツのお店を広告主と想定した課題に取り組みます。アプリケーションソフト Adobe® Illustrator や Adobe® Photoshop を使用して、ポスターだけでなく、持ち帰り用のパッケージデザインもデザインしてみましょう。</p>				
<p>講義計画</p>				
回数	テ ー マ	内 容		
第 1 回	<p>●8月2日（水）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・授業の概要 	<ul style="list-style-type: none"> ・授業の内容、テーマについて説明 		
第 2 回	<ul style="list-style-type: none"> ・芸術学部での学びについて ・施設見学など 	<ul style="list-style-type: none"> ・広告とは何か。実例の紹介。ポスターができるまでの解説 ・学生の授業課題と作例の紹介 		
第 3 回		<ul style="list-style-type: none"> ・アイデアをたくさん考える ・Adobe® Illustrator 及び Adobe® Photoshop の解説 		
第 4 回	<p>●8月3日（木）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・課題制作① 	<ul style="list-style-type: none"> ・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 		
第 5 回	<ul style="list-style-type: none"> ・ポスターデザイン 	<ul style="list-style-type: none"> ・写真撮影及び Adobe® Photoshop によるレタッチ ・Adobe® Illustrator を使用してレイアウト 		
第 6 回		<ul style="list-style-type: none"> ・大判プリンタを使用して出力 		
第 7 回	<p>●8月4日（金）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・課題制作② 	<ul style="list-style-type: none"> ・持ち帰り用のパッケージ（箱）をデザインする ・プレゼンテーション 		
第 8 回	<ul style="list-style-type: none"> ・パッケージデザイン ・講評会 	<p>※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。</p>		
第 9 回				
<p>受講上の注意</p> <p>実際のお店（ドーナツ、ハンバーガー、コーヒーチェーンなど）をよく観察しておいてください。</p>				
<p>持ってくるもの</p> <p>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。</p> <p>2日目の写真撮影に必要な素材については別途指示します。</p>				

講座名	イラストレーション基礎 (定員：1～20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 田代 卓 教授
講義概要			
グラフィックデザインにおける2大要素である絵（イラストレーション）と文字（タイポグラフィ）を使って簡単なワークショップを行います。			
講義計画			
回数	テーマ	内 容	
第 1 回	●8月2日（水） ・授業の概要	・授業内容、方法についての説明	
第 2 回	・芸術学部ってどんなところ？ ・施設見学	・発想方法と複数のアイデアを提案する練習	
第 3 回	・イラストレーションについて	・複数のアイデアスケッチを制作する	
第 4 回	●8月3日（木） ・課題の制作	・1日目に制作したアイデアスケッチの中から最も課題にふさわしいものを選択し、イラストレーションの作品を制作する。	
第 5 回	・ポストカード（暑中見舞い） のイラストレーション制作		
第 6 回			
第 7 回	●8月4日（金） ・イラストレーションを使用したポストカード（暑中見舞い） のデザイン制作	・2日目に制作したイラストレーションにマッチした文字（タイポグラフィ）を使ってポストカード（暑中見舞い）を完成させる。	
第 8 回		・レタリング（描き文字）と文字のコラージュレイアウトについて。	
第 9 回	・講評会	・作品の講評	
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			
鉛筆・色鉛筆・マーカー等使い慣れている筆記用具、ノート、スケッチブック、30cm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、雑巾			