

共通専門科目 / 全学科共通

| 配当年次 | 必須区分 | 科目名 | 授業形態 | 概要 | 単位数 | | |
|------|------|----------------------------|----------|--|-----|----|---|
| | | | | | 通信 | 面接 | 計 |
| 1 年次 | 選択 | デッサン ※1 | 実習 | 鉛筆を用いた対象物の細密な描写、ボールペンを用いた人物スケッチにより、視ること・描くことの意味を基本から考察する。 | 2 | 2 | 4 |
| | | 製図 ※1 | 演習 | 製図は、立体物をつくる仕事において設計者の意向を伝える事ができる重要な「言語」である。製図の基本を理解し、ものづくりのコミュニケーションを円滑にする事を目的とし、これから制作しようとする立体作品のアイデアを図面化できる事、逆に描かれた図面を読み取り頭の中で立体に構築できる能力を身につける事を目標とする。 | 2 | 2 | 2 |
| | | | 演習 ※2 | 画法幾何学をもとに ISO・JIS 規格に即し三次元の形を平面にいかにか表現するかを学ぶ。製図用具の使い方を習得し、線の理解と練習を行う。 | | | |
| | | 平面基礎 ※1 | 実習 | 用具・かたち・つくる・視る・かんじる・こころの6つの分野から学習し、東洋・西洋の視点から面接授業を含め、「創造活動」の意味を探究する。 | 4 | 2 | 6 |
| | | 立体基礎 ※1 ※2 | 実習 | 立体基礎1はレリーフに取り組む。具体的なイメージを粘土で制作、そこから石膏に型取りし、仕上げていく。立体基礎2は抽象的な形を立体に表現する。抽象的な言葉や物事をどのように解釈するか、手を動かしながら考えていく。 | 4 | 2 | 6 |
| | | | | | | | |
| | | ビジュアルデザイン基礎実習Ⅰ ※1 ※2 | 実習 | 既存商品のブランディングやデザイン計画を調査・分析し、オリジナルブランドの企画立案を行い、視覚伝達によるデザインの基礎を学ぶ。 | 2 | 2 | 4 |
| | | ビジュアルデザイン基礎実習Ⅲ ※2 | 実習 | レタリングの基本理論と技術を習得することで、ビジュアルデザインに対する理解を深める。また、タイポグラフィの初歩についても学ぶ。 | 2 | 2 | 4 |
| | | 金工基礎実習 ※1 | 実習 | 金属加工の2つの主作業、素材を「切る」「接合する」について道具・工具の使い方をマスターする。 | 2 | 2 | 4 |
| | | 金工実習Ⅰ ※1 | 実習 | 鋳物原型を作り、作った鋳型に溶解した金属を鋳込み、形を作る「鋳金技法」を習得する。 | 2 | 2 | 4 |
| | | 陶芸基礎実習 ※1 | 実習 | イメージを形にするためスケッチの描写力を養い、立体の表現力を身につけていく。 | 2 | 2 | 4 |
| | | 繊維基礎実習 ※1 | 実習 | 布や繊維の理解を深めるために、既製の布や繊維の収集からスタート。また、編む・織る・縫うを通してテキスタイル・アートの基礎を学習する。 | 2 | 2 | 4 |
| | | フォトアートⅠ ※3 | 演習 | 写真芸術の推移、各年代の代表的作品を取り上げ、その作画意図を追求・実践する。 | 2 | 2 | 4 |
| | | スチール撮影Ⅰ ○ ※3 | 実習 | 写真表現として表情、質感など被写体と撮影者との人間的な関係を重視した撮影をする。 | 2 | 2 | 4 |
| | | 工芸演習 ※1 | 演習 | 工芸における基礎として、専門にとらわれることなく素材(布・糸・金属)に触れ、実体験を通して制作の概念を考える。 | 2 | 2 | 2 |
| | | 絵画表現研究(マテリアル研究) ※1 | 演習 | 人間は、身近にある自然素材の持てる力を極限まで引き出し、道具を作り技術を発見・発明し文明を作り上げてきた。洋画・日本画を問わず、絵画材料もまた人間が発見し創造した。美的創造を鼓舞するイマジネーションを、絵画材料や道具や技術から引き出す。 | 2 | 2 | 2 |
| | | 版画表現研究 ※1 | 演習 | 版画の仕組みや特色、またフロッタージュ・モノタイプなど版の多様性を学び、版画への関心を深める。 | 2 | 2 | 2 |
| | | ガラス工芸基礎実習 ※1 | 実習 | 「キルンワーク」と「ホットワーク」技法の基礎を学ぶ。ガラス工芸に必要な基本的な技術を習得し、ガラスの特性の理解を深めていく。 | 2 | 2 | 4 |

※1 美術学科は専門科目としての履修となります。
 ※2 デザイン学科は専門科目としての履修となります。
 ※3 写真学科は専門科目としての履修となります。
 ■一部科目は定員が設けられています。
 ■概要については変更になる場合があります。

| 配当 年次 | 必須 区分 | 科目名 | 授業 形態 | 概要 | 単位数 | | |
|----------|----------|---------------------------|----------|---|-----|----|---|
| | | | | | 通信 | 面接 | 計 |
| 2 年次 | 選 択 | 人物画（洋画） ※ 1 | 実習 | 人物デッサン、クロッキー。人体という我々にとって一番身近な造形を観察し理解することで基礎的な描写技術を身につける。また油彩により人体を表現する。同時に画用油の特性、絵具の乗せ方、筆の扱いなど、油彩の基本も習得する。 | 2 | 2 | 4 |
| | | 人物画（日本画） ※ 1 | 実習 | 人物クロッキーを元に日本画制作を行う。人体という自然の造形を観察し理解することで、基礎的な描写技術を身につける。また日本画材での人体表現を通し、水干絵具や膠の基本的な使用法を習得する。 | 2 | 2 | 4 |
| | | 静物モノクローム表現 （洋画） ※ 1 | 実習 | 色調の三属性の要である『明度』をまず理解する。色彩表現の根本となる明度バランス・階調について、鉛筆など単色により表現し、学ぶ。基本を習得し、それを元にさらに高度なモノクローム表現を目指す。 | 2 | 2 | 4 |
| | | 静物画（日本画） ※ 1 | 実習 | 静物デッサンを元に日本画制作を行う。台の概念やモチーフ同士の空間の把握、立体感や質感の表現を学ぶ。また日本画材でモチーフを表現することで、実感のある彩色のための混色、重色、洗い（馴染ませ）の技法を習得する。 | 2 | 2 | 4 |
| | | ビジュアルデザイン 実習Ⅱ ※ 2 | 実習 | 書籍、新聞、雑誌など文と写真・図版を組み合わせたレイアウトが無数に存在するエディトリアルデザイン。その企画・制作・出版までを学ぶ。 | 2 | 2 | 4 |
| | | 金工実習Ⅱ ※ 1 | 実習 | ハードワックスを用いたリング作成を行う。地金は銀を使用してキャスト工法で制作する。 | 2 | 2 | 4 |
| | | 陶器実習Ⅰ ※ 1 | 実習 | 基礎となる手びねり成形を習得。粘土のさまざまな性質を知り、作品表現の可能性を追求する。 | 2 | 2 | 4 |
| | | 版画 ※ 1 | 実習 | 版画の制作プロセスや特色を、テキストと実践で学び、自分の創作スタイルを考える基礎を培う。 | 2 | 2 | 4 |
| | | スチール撮影Ⅱ ○ ※ 3 | 実習 | ネットワーク化された世界での写真の表現技術など、デジタルでの写真応用を学習する。 | 2 | 2 | 4 |
| | | ガラス工芸実習 ※ 1 | 実習 | 基礎技術をさらに深め、自己作品の創作を通してガラス工芸の表現力、造形力を養う。 | 2 | 2 | 4 |

- ※1 美術学科は専門科目としての履修となります。
 ※2 デザイン学科は専門科目としての履修となります。
 ※3 写真学科は専門科目としての履修となります。
 ■一部科目は定員が設けられています。
 ■概要については変更になる場合があります。

○印…3年次編入学生は、スチール撮影ⅠはテクニカルフォトⅠ、スチール撮影ⅡはテクニカルフォトⅡでの受講となります。

テキスト代（目安）

| | |
|-------------|--------------------|
| 総合教育科目 | 10,000 円～ 20,000 円 |
| 共通専門科目 | 20,000 円～ 30,000 円 |
| 共通専門科目（造形系） | 20,000 円～ 25,000 円 |