

■テーマ演習■

【授業目標】

テーマ演習は、総合基礎実技と並ぶ本学美術学部独自の横断教育カリキュラムで、一定のテーマに沿って、学生と教員が専攻を越えて実践的な研究活動を行い、芸術に関わる幅広い視野と探究心、コミュニケーション能力を養うことを目的とする。2単位必修である。

【授業概要】

2011年度より、自由テーマ研究を融合し、学生からの研究テーマの提案を含む、さらに幅広く柔軟な演習科目として改訂された。

大学院修士課程学生の履修を可とし、履修単位の上限は学部生8単位、修士生4単位までとする。

「テーマ」の提案は、学生からでも可能で、その場合は、教員1名以上および学生（3回生以上、修士課程を含む）5名以上の参加を成立要件とし、教務委員会で承認する。

テーマの提出時期・方法は本欄下記に記すほか、掲示するので注意すること。

今年度、現時点で開設されるのは以下のとおりである。

【前期】

- | | | |
|----------|------------------------|--|
| テーマ演習 1 | (森村泰昌資料研究) : | 加須屋明子 (美学芸術学) |
| テーマ演習 2 | (プロットと演劇空間) : | 柏木加代子 (仏語仏文学) |
| テーマ演習 3 | (ジェンダー/セクシュアリティ/アーツ) : | 魚住洋一 (哲学) |
| テーマ演習 4 | (科学と芸術) : | 高橋成子 (心理学) |
| テーマ演習 5 | (色いろいろ) : | 藤原隆男 (宇宙物理学) |
| テーマ演習 6 | (西洋美術三昧) : | 潮江宏三 (西洋美術史) |
| テーマ演習 7 | (祇園祭の楽しみ方—美大生編) : | 吉田雅子 (染織史) |
| テーマ演習 8 | (歌舞伎に親しむ) : | 定金計次 (東洋美術史) |
| テーマ演習 9 | (京都の陶磁と漆) : | 伊東徹夫 (陶磁器工芸史) |
| テーマ演習 10 | (つちのいえ) : | 井上明彦 (造形計画), 秋山陽 (陶磁器), 長谷川直人 (陶磁器), 栗本夏樹 (漆工) |
| テーマ演習 11 | (芸術と伝承) : | 藤野靖子 (染織), 森野彰人 (陶磁器), 安井友幸 (漆工), 横田学 (美術教育学) |

【前期】

- | | | |
|----------|--------------|--|
| テーマ演習 12 | (森村泰昌資料研究) : | 加須屋明子 (美学芸術学) |
| テーマ演習 13 | (つちのいえ) : | 井上明彦 (造形計画), 秋山陽 (陶磁器), 長谷川直人 (陶磁器), 栗本夏樹 (漆工) |

【2011年度テーマ演習（学生提案・前期分）の募集について】

- ・受付期間 : 4月1日(金)・4日(月)・5日(火)
- ・受付時間 : 8:30~17:00 (ただし12:00~13:00を除く)
- ・受付場所 : 教務学生課美術教務係 (申請用紙も受付場所にあります。)
- ・提案条件 : 提案できる学生は、学部生3回生以上および修士生とする。

教科 No.	2411	授業科目	テーマ演習 1 (森村泰昌資料研究)	単位数	週2コマ 2単位																
担当教員	加須屋明子			開講学期	前期																
履修条件			履修学年・専攻等	3年次以上																	
<p>【授業目標】 日本の現代美術を代表する一人として、国際的に活躍を続ける美術作家、森村泰昌についての関連文献資料について、現物にあたることによって、周囲の記事や当時の文化的背景などについても合わせて検討を進め、考察する。</p> <p>【授業概要】 未整理の関連文献資料（自筆、対談、インタビュー、新聞雑誌掲載記事、図録収録記事、単行本その他、1980年代初頭から現在まで）のデータをまとめ、デジタル化を進める。</p> <p>【授業内容】</p> <table border="0"> <tr> <td>1. ガイダンス</td> <td>9. 文献資料データ確認とデータベースの構築</td> </tr> <tr> <td>2. 文献資料データの確認とデータ記録</td> <td>10. "</td> </tr> <tr> <td>3. "</td> <td>11. "</td> </tr> <tr> <td>4. "</td> <td>12. "</td> </tr> <tr> <td>5. "</td> <td>13. "</td> </tr> <tr> <td>6. "</td> <td>14. まとめ1 資料の公開について1</td> </tr> <tr> <td>7. 美術館資料データベースの実際 見学1</td> <td>15. まとめ2 資料の公開について2</td> </tr> <tr> <td>8. 美術館資料データベースの実際 見学2</td> <td></td> </tr> </table> <p>【評価方法】 平常点を重視する。</p> <p>【履修上の注意】</p> <p>【教科書】 授業中に指示する。</p>						1. ガイダンス	9. 文献資料データ確認とデータベースの構築	2. 文献資料データの確認とデータ記録	10. "	3. "	11. "	4. "	12. "	5. "	13. "	6. "	14. まとめ1 資料の公開について1	7. 美術館資料データベースの実際 見学1	15. まとめ2 資料の公開について2	8. 美術館資料データベースの実際 見学2	
1. ガイダンス	9. 文献資料データ確認とデータベースの構築																				
2. 文献資料データの確認とデータ記録	10. "																				
3. "	11. "																				
4. "	12. "																				
5. "	13. "																				
6. "	14. まとめ1 資料の公開について1																				
7. 美術館資料データベースの実際 見学1	15. まとめ2 資料の公開について2																				
8. 美術館資料データベースの実際 見学2																					

教科 No.	2412	授業科目	テーマ演習 2 (プロットと演劇空間)	単位数	週2コマ 2単位																
担当教員	柏木加代子			開講学期	前期																
履修条件			履修学年・専攻等	3年次以上																	
<p>【授業目標】 西洋の「演劇」に関し、歴史的・伝統的な観点から、戯曲（台本）の推移を見極め、芸術に関わるものとしての「演劇空間創造」の可能性を考える。</p> <p>【授業概要】 価値観の多様化した20世紀の戯曲は、プロットの役割が副次的なものとなった。さらにプロットが欠如した戯曲さえ生み出された。その兆しは、たとえば、すでに19世紀末スキャンダルを巻き起こしジャリの『ユビュ王』は、いわばプロットがイメージに埋没した形の演劇作品である。演劇の歴史を辿ることによって、その物理的・精神的なあり方を考察する。</p> <p>【授業内容】</p> <table border="0"> <tr> <td>1. 基本テーマについて討論し、各自の発表の日程を設定する。</td> <td>9. "</td> </tr> <tr> <td>2. 各自のテーマの設定し、発表の準備を共同で行う。</td> <td>10. "</td> </tr> <tr> <td>3. 各自のテーマに従って発表・討論する。</td> <td>11. "</td> </tr> <tr> <td>4. "</td> <td>12. "</td> </tr> <tr> <td>5. "</td> <td>13. "</td> </tr> <tr> <td>6. "</td> <td>14. "</td> </tr> <tr> <td>7. "</td> <td>15. "</td> </tr> <tr> <td>8. "</td> <td></td> </tr> </table> <p>【評価方法】 授業中の発表内容の完成度と、討論への参加度によって評価する。</p> <p>【履修上の注意】</p> <p>【教科書】 『エクリチュールの冒険』、大阪大学出版会、定価（本体）2000円</p> <p>【参考書等】 各授業内容にあわせた参考資料をその都度指示する。</p> <p>※備考 授業計画1～15とは別に、並行して行う課題や実習、その他必要に応じて授業計画の説明を記入ください。</p>						1. 基本テーマについて討論し、各自の発表の日程を設定する。	9. "	2. 各自のテーマの設定し、発表の準備を共同で行う。	10. "	3. 各自のテーマに従って発表・討論する。	11. "	4. "	12. "	5. "	13. "	6. "	14. "	7. "	15. "	8. "	
1. 基本テーマについて討論し、各自の発表の日程を設定する。	9. "																				
2. 各自のテーマの設定し、発表の準備を共同で行う。	10. "																				
3. 各自のテーマに従って発表・討論する。	11. "																				
4. "	12. "																				
5. "	13. "																				
6. "	14. "																				
7. "	15. "																				
8. "																					

教科 No.	2413	授業科目	テーマ演習3 (ジェンダー／セクシュアリティ／アーツ)	単位数	週2コマ 2単位																
担当教員	魚住洋一			開講学期	前期																
履修条件			履修学年・専攻等	3年次以上																	
【授業目標】 現代思想のテキストを読み、その内容について発表・議論させることで、その理解をより深めさせるとともに、哲学的に考える考え方を習得させることを目標とする。																					
【授業概要】 今年度は、「ジェンダー／セクシュアリティ／アーツ」と題して、現代における「性」をめぐる諸問題を、フェミニズムなどのテキストを読み解いていくとともに、「性」に関わる映像作品などを実際に見ながら、ともに考えていきたい。																					
【授業内容】																					
<table border="0"> <tr> <td>1. 第1回 Me Being me — 山上千恵子 "Dear Tari" を見る (ビデオ鑑賞)</td> <td>9. 第9回 ボルノグラフィと性暴力—C・A・マッキノン『ボルノグラフィ—「平等権」と「表現の自由」の間で</td> </tr> <tr> <td>2. 第2回 オトコはクダモノ、オンナはクダモノ?—藤野寛「なぜ小倉千加子はフェミニズムは失敗した、と言うのか」</td> <td>10. 第10回 境界のポリティックス—dumb type "S/N" を見る (ビデオ鑑賞)</td> </tr> <tr> <td>3. 第3回 セックス／ジェンダー／セクシュアリティ—加藤秀一「性現象論に何が出来るか」</td> <td>11. 第11回 消費されるあなたの身体—ジャン・ボードリヤール『消費社会の神話と構造』</td> </tr> <tr> <td>4. 第4回 セクシュアリティの「歴史」—山崎カヲル「身体的快楽の系譜学」</td> <td>12. 第12回 ヌードの反美学—リンダ・ニード『ヌードの反美学』(1)</td> </tr> <tr> <td>5. 第5回 古代ギリシアの「同性愛」—デイヴィッド・ハルプリン『同性愛の百年間』</td> <td>13. 第13回 フェミニスト・アートの過去と未来—リンダ・ニード『ヌードの反美学』(2)</td> </tr> <tr> <td>6. 第6回 幼児性欲とエディプス・コンプレックス—ジークムント・フロイト『精神分析入門』</td> <td>14. 第14回 演技としてのジェンダー—ジュディス・パトラー『パフォーマンス・ティヴ・アクトとジェンダーの構成』</td> </tr> <tr> <td>7. 第7回 何のためにセックスするのか?—魚住洋一「性的欲望とは何か?」</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8. 第8回 揺れる「家族」—金井淑子「現代家族の深層へ」</td> <td></td> </tr> </table>						1. 第1回 Me Being me — 山上千恵子 "Dear Tari" を見る (ビデオ鑑賞)	9. 第9回 ボルノグラフィと性暴力—C・A・マッキノン『ボルノグラフィ—「平等権」と「表現の自由」の間で	2. 第2回 オトコはクダモノ、オンナはクダモノ?—藤野寛「なぜ小倉千加子はフェミニズムは失敗した、と言うのか」	10. 第10回 境界のポリティックス—dumb type "S/N" を見る (ビデオ鑑賞)	3. 第3回 セックス／ジェンダー／セクシュアリティ—加藤秀一「性現象論に何が出来るか」	11. 第11回 消費されるあなたの身体—ジャン・ボードリヤール『消費社会の神話と構造』	4. 第4回 セクシュアリティの「歴史」—山崎カヲル「身体的快楽の系譜学」	12. 第12回 ヌードの反美学—リンダ・ニード『ヌードの反美学』(1)	5. 第5回 古代ギリシアの「同性愛」—デイヴィッド・ハルプリン『同性愛の百年間』	13. 第13回 フェミニスト・アートの過去と未来—リンダ・ニード『ヌードの反美学』(2)	6. 第6回 幼児性欲とエディプス・コンプレックス—ジークムント・フロイト『精神分析入門』	14. 第14回 演技としてのジェンダー—ジュディス・パトラー『パフォーマンス・ティヴ・アクトとジェンダーの構成』	7. 第7回 何のためにセックスするのか?—魚住洋一「性的欲望とは何か?」		8. 第8回 揺れる「家族」—金井淑子「現代家族の深層へ」	
1. 第1回 Me Being me — 山上千恵子 "Dear Tari" を見る (ビデオ鑑賞)	9. 第9回 ボルノグラフィと性暴力—C・A・マッキノン『ボルノグラフィ—「平等権」と「表現の自由」の間で																				
2. 第2回 オトコはクダモノ、オンナはクダモノ?—藤野寛「なぜ小倉千加子はフェミニズムは失敗した、と言うのか」	10. 第10回 境界のポリティックス—dumb type "S/N" を見る (ビデオ鑑賞)																				
3. 第3回 セックス／ジェンダー／セクシュアリティ—加藤秀一「性現象論に何が出来るか」	11. 第11回 消費されるあなたの身体—ジャン・ボードリヤール『消費社会の神話と構造』																				
4. 第4回 セクシュアリティの「歴史」—山崎カヲル「身体的快楽の系譜学」	12. 第12回 ヌードの反美学—リンダ・ニード『ヌードの反美学』(1)																				
5. 第5回 古代ギリシアの「同性愛」—デイヴィッド・ハルプリン『同性愛の百年間』	13. 第13回 フェミニスト・アートの過去と未来—リンダ・ニード『ヌードの反美学』(2)																				
6. 第6回 幼児性欲とエディプス・コンプレックス—ジークムント・フロイト『精神分析入門』	14. 第14回 演技としてのジェンダー—ジュディス・パトラー『パフォーマンス・ティヴ・アクトとジェンダーの構成』																				
7. 第7回 何のためにセックスするのか?—魚住洋一「性的欲望とは何か?」																					
8. 第8回 揺れる「家族」—金井淑子「現代家族の深層へ」																					
【評価方法】 毎回の発表や質疑など、平常点により評価する。																					
【履修上の注意】 毎回、報告者を指名し、指定されたテキストの内容を要約させる。授業に際しては、受講者全員に質問、意見など発言を求めるので、テキストを必ず熟読してくること。																					
【教科書】 テキストの入手方法については、授業中に指示する。																					

教科 No.	2414	授業科目	テーマ演習4 (科学と芸術)	単位数	週2コマ 2単位																								
担当教員	高橋成子			開講学期	前期																								
履修条件			履修学年・専攻等	3年次以上																									
【授業目標】 現代の科学の成果やそれが描く世界にふれることによって、各自の自然観や生命観を検証しながら、科学と美との関係を考える。																													
【授業概要】 自然科学は、自然の秩序や理論の厳密さ単純さを美しいとする美意識をもち、理論の正しさを、客観的に検証するための方法論をもつ。本演習では、科学における美について各自の研究発表と討論を通じて、科学と芸術の関係を考察する。																													
【授業内容】																													
<table border="0"> <tr> <td>1. ガイダンス 及び 基本テーマの設定</td> <td>9.</td> <td>''</td> </tr> <tr> <td>2. 各自の研究テーマの設定、発表の準備</td> <td>10.</td> <td>''</td> </tr> <tr> <td>3. ''</td> <td>11.</td> <td>''</td> </tr> <tr> <td>4. 各自のテーマに従って順に発表、討論</td> <td>12.</td> <td>''</td> </tr> <tr> <td>5. ''</td> <td>13.</td> <td>''</td> </tr> <tr> <td>6. ''</td> <td>14.</td> <td>''</td> </tr> <tr> <td>7. ''</td> <td>15.</td> <td>まとめ</td> </tr> <tr> <td>8. ''</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>						1. ガイダンス 及び 基本テーマの設定	9.	''	2. 各自の研究テーマの設定、発表の準備	10.	''	3. ''	11.	''	4. 各自のテーマに従って順に発表、討論	12.	''	5. ''	13.	''	6. ''	14.	''	7. ''	15.	まとめ	8. ''		
1. ガイダンス 及び 基本テーマの設定	9.	''																											
2. 各自の研究テーマの設定、発表の準備	10.	''																											
3. ''	11.	''																											
4. 各自のテーマに従って順に発表、討論	12.	''																											
5. ''	13.	''																											
6. ''	14.	''																											
7. ''	15.	まとめ																											
8. ''																													
【評価方法】 発表内容、レジュメの完成度、討論への参加度で評価する。																													

教科 No.	2415	授業科目	テーマ演習5 (色いろいろ)		単位数	週2コマ 2単位																								
担当教員	藤原隆男				開講学期	前期																								
履修条件			履修学年・専攻等	3年次以上																										
<p>【授業目標】 色をテーマにして自由に研究し、発表・討論する。色の科学、色のメカニズム、色の文化など、色にかかわる話題を取りあげて研究し、色についての理解を深めることを目標とする。</p> <p>【授業概要】 モノも光も、すべてのものは色を持つ。色とは何か、どうして色が生まれるのか、色はどのように使われるのか、色をいろいろな側面から考察したい。他の教員にも参加してもらう予定。</p> <p>【授業内容】</p> <table border="0"> <tr><td>1. 「色」というテーマに沿って、各自の研究テーマを設定</td><td>9.</td><td>”</td></tr> <tr><td>2. 提案者（藤原）による発表と討論</td><td>10.</td><td>”</td></tr> <tr><td>3. 各自のテーマに従って順に発表・討論</td><td>11.</td><td>”</td></tr> <tr><td>4. ”</td><td>12.</td><td>”</td></tr> <tr><td>5. ”</td><td>13.</td><td>”</td></tr> <tr><td>6. ”</td><td>14.</td><td>”</td></tr> <tr><td>7. ”</td><td>15.</td><td>”</td></tr> <tr><td>8. ”</td><td></td><td></td></tr> </table> <p>【評価方法】 発表の内容、レジュメの完成度、討論への参加度で評価する。</p> <p>【履修上の注意】 各自の問題意識によって個々のテーマを決め、調査・分析した結果をレジュメにまとめて発表し、討論する。人数が多いときは、グループに分けることがある。</p>							1. 「色」というテーマに沿って、各自の研究テーマを設定	9.	”	2. 提案者（藤原）による発表と討論	10.	”	3. 各自のテーマに従って順に発表・討論	11.	”	4. ”	12.	”	5. ”	13.	”	6. ”	14.	”	7. ”	15.	”	8. ”		
1. 「色」というテーマに沿って、各自の研究テーマを設定	9.	”																												
2. 提案者（藤原）による発表と討論	10.	”																												
3. 各自のテーマに従って順に発表・討論	11.	”																												
4. ”	12.	”																												
5. ”	13.	”																												
6. ”	14.	”																												
7. ”	15.	”																												
8. ”																														

教科 No.	2416	授業科目	テーマ演習6 (西洋美術三昧)		単位数	週2コマ 2単位																								
担当教員	潮江宏三				開講学期	前期																								
履修条件	テーマを西洋美術に限定しますので、それに関心があり、勉強を進めたいと考えている学生の履修を望みます。		履修学年・専攻等	3年次以上																										
<p>【授業目標】 西洋美術からテーマを選んで、ゼミでの発表と質疑応答を行ない、プレゼンテーションのために内容をまとめる力、論理的な説明能力、特に美術現象という視覚的事象を言語的に説明する能力を養い、かつ個別的なテーマについての独自の理解を深めることを目標とします。</p> <p>【授業概要】 テーマは「西洋美術三昧」とし、担当教員を含め、西洋美術を全体のくくりとして、そこから受講生がそれぞれ強い関心を抱くテーマを選び、それに関する研究をゼミの中で発表し、それをもとに質疑応答を行うという形で授業を進めます。発表予定者は、参加者が学習した上で参加できるように、1週間前に発表テーマ内容を告知することを義務とします。</p> <p>【授業内容】</p> <table border="0"> <tr><td>1. テーマの趣旨を説明し、それに基づいて各参加者の発表内容について話し合います。手始めに教員が「イギリス古寺巡礼」をテーマに発表をし、質疑応答を行います。</td><td>9. 参加者の発表</td><td>7</td></tr> <tr><td>2. 続「イギリス古寺巡礼」</td><td>10. 参加者の発表</td><td>8</td></tr> <tr><td>3. 参加者の発表 1</td><td>11. 参加者の発表</td><td>9</td></tr> <tr><td>4. 参加者の発表 2</td><td>12. 参加者の発表</td><td>10</td></tr> <tr><td>5. 参加者の発表 3</td><td>13. 参加者の発表</td><td>11</td></tr> <tr><td>6. 参加者の発表 4</td><td>14. 参加者の発表</td><td>12</td></tr> <tr><td>7. 参加者の発表 5</td><td>15. 参加者の発表</td><td>13</td></tr> <tr><td>8. 参加者の発表 6</td><td></td><td></td></tr> </table> <p>【評価方法】 各自の発表の内容とプレゼンテーション、理解の独創性等を評価の指標として、それに出席点を加味して評価します。その後の勉強の成果を後でレポートで補ってもよいこととします。</p> <p>【履修上の注意】 西洋美術に大いなる好奇心を抱いている学生の参加を望みます。</p> <p>【教科書】 特になし</p> <p>【参考書等】 テーマごとに授業中に紹介します。</p> <p>※備考 特に定員はないが、少人数であることが望ましい。 ゼミ討論の中で興味深く学ぶべき問題が生じた場合、それに寄与する図書を紹介し、並行して学習を促す。また、本テーマにふさわしい展覧会が開催された場合は、それを見学し、討論の対象とする時間も設定したいと考えています。</p>							1. テーマの趣旨を説明し、それに基づいて各参加者の発表内容について話し合います。手始めに教員が「イギリス古寺巡礼」をテーマに発表をし、質疑応答を行います。	9. 参加者の発表	7	2. 続「イギリス古寺巡礼」	10. 参加者の発表	8	3. 参加者の発表 1	11. 参加者の発表	9	4. 参加者の発表 2	12. 参加者の発表	10	5. 参加者の発表 3	13. 参加者の発表	11	6. 参加者の発表 4	14. 参加者の発表	12	7. 参加者の発表 5	15. 参加者の発表	13	8. 参加者の発表 6		
1. テーマの趣旨を説明し、それに基づいて各参加者の発表内容について話し合います。手始めに教員が「イギリス古寺巡礼」をテーマに発表をし、質疑応答を行います。	9. 参加者の発表	7																												
2. 続「イギリス古寺巡礼」	10. 参加者の発表	8																												
3. 参加者の発表 1	11. 参加者の発表	9																												
4. 参加者の発表 2	12. 参加者の発表	10																												
5. 参加者の発表 3	13. 参加者の発表	11																												
6. 参加者の発表 4	14. 参加者の発表	12																												
7. 参加者の発表 5	15. 参加者の発表	13																												
8. 参加者の発表 6																														

教科 No.	2417	授業科目	テーマ演習7 (祇園祭の楽しみ方 - 美大生編)	単位数	週2コマ 2単位																
担当教員	吉田雅子			開講学期	前期																
履修条件	祇園祭に興味がある方なら、どなたでも歓迎します		履修学年・専攻等	3年次以上																	
<p>【授業目標】 京都という地の利を生かし、祝祭の現場に実際に身を置く。それにより、美術が社会とどのように寄り添ってきたか体感し、美術と社会との関わりの可能性を考える機会を作りたい。</p> <p>【授業概要】 動く博物館、祇園祭を調べることにより、京都で文化がどのように継承されているか、芸術が人間とどのように関わってきたかを考える。祇園祭を継承する人々を訪ねて、話を聞いたり、仕事場を見せてもらう。宵々山には町に繰り出して、調べた内容を念頭に入れながら、祭りを楽しみたい。</p> <p>【授業内容】</p> <table border="0"> <tr> <td>1. オリエンテーション</td> <td>9. 学生発表</td> </tr> <tr> <td>2. 祇園祭とは</td> <td>10. 学生発表</td> </tr> <tr> <td>3. 学生発表</td> <td>11. 見学</td> </tr> <tr> <td>4. 学生発表</td> <td>12. まとめ</td> </tr> <tr> <td>5. 見学</td> <td>13. まとめ</td> </tr> <tr> <td>6. 学生発表</td> <td>14. まとめ</td> </tr> <tr> <td>7. 学生発表</td> <td>15. 祇園祭 (宵々山)へgo!</td> </tr> <tr> <td>8. 見学</td> <td></td> </tr> </table> <p>【評価方法】 各自の興味に合わせて祇園祭に関して調べてください。たとえば、山や鉦に施された絵画、染織品、金具、儀式、おみやげのデザイン、町屋のデザイン、パフォーマンスなど何でも良いです。それを発表してみんなで聞いて、祇園祭に関して知識を共有しましょう。この発表内容が採点の基準になります。</p> <p>【履修上の注意】 宵々山は暑いので、帽子、日傘、水などを持参してください。</p> <p>【教科書】</p> <p>【参考書等】</p> <p>※備考 あまり多いと見学等がむずかしくなるので、もし30人以上になったら抽選します。 せっかく京都の芸大で勉強しているのに、祇園祭を知らないで卒業する人がいます。とても残念です。もしあなたがまだ祇園祭に行ったことがないなら、この機会に是非一緒に楽しみましょう。ただ enjoy するのではなく、美大生ならではの視点から、それを見つめてみませんか？</p>						1. オリエンテーション	9. 学生発表	2. 祇園祭とは	10. 学生発表	3. 学生発表	11. 見学	4. 学生発表	12. まとめ	5. 見学	13. まとめ	6. 学生発表	14. まとめ	7. 学生発表	15. 祇園祭 (宵々山)へgo!	8. 見学	
1. オリエンテーション	9. 学生発表																				
2. 祇園祭とは	10. 学生発表																				
3. 学生発表	11. 見学																				
4. 学生発表	12. まとめ																				
5. 見学	13. まとめ																				
6. 学生発表	14. まとめ																				
7. 学生発表	15. 祇園祭 (宵々山)へgo!																				
8. 見学																					

教科 No.	2418	授業科目	テーマ演習8 (歌舞伎に親しむ)	単位数	週2コマ 2単位																
担当教員	定金計次			開講学期	前期																
履修条件	歌舞伎に興味がある人が対象		履修学年・専攻等	3年次以上																	
<p>【授業目標】 日本を代表する伝統芸能であり、美術・音楽を含む総合芸術と言える歌舞伎について、歴史や表現手法、他分野との係わり等も含めて、多角的に解明・検証することで、その本質を理解し、鑑賞技術を修得して行く。</p> <p>【授業概要】 初めにビデオやDVDに録画した歌舞伎の舞台を見せ、必要な解説を加えることで、初めて触れる人にも基本的な特色を理解出来るようにし、それを基礎として受講者が各自の興味に従って探究したい側面を選び調査や研究を行って貰い、発表と討論を重ね、またやや高度な鑑賞技術を説明することで、更に理解を深まるように努める。</p> <p>【授業内容】</p> <table border="0"> <tr> <td>1. 第1回: 授業の進め方の説明; 歌舞伎入門; 歌舞伎の録画鑑賞(1)</td> <td>9. 第9回: 発表と討論</td> </tr> <tr> <td>2. 第2回: 歌舞伎の録画鑑賞(2); 発表順の決定</td> <td>10. 第10回: "</td> </tr> <tr> <td>3. 第3回: 発表と討論</td> <td>11. 第11回: "</td> </tr> <tr> <td>4. 第4回: "</td> <td>12. 第12回: "</td> </tr> <tr> <td>5. 第5回: "</td> <td>13. 第13回: "</td> </tr> <tr> <td>6. 第6回: "</td> <td>14. 第14回: "</td> </tr> <tr> <td>7. 第7回: "</td> <td>15. 第15回: 締め</td> </tr> <tr> <td>8. 第8回: やや高度な鑑賞技術の説明</td> <td></td> </tr> </table> <p>【評価方法】 発表内容と討論における積極性、および出席状況を総合的に判断して評価する。</p> <p>【履修上の注意】 歌舞伎とふれあった経験の有無は問わない。初心者も経験者も興味があれば履修して欲しい。また単独あるいは複数受講者により、少なくとも一回は研究発表を行うこと。最後に討論も含めて発表内容を纏めたレポートを提出すること。</p> <p>【教科書】 なし</p> <p>【参考書等】 必要に応じて、適宜紹介する。</p> <p>※備考 大学院学生の受講も可。受講者定員は、5人以上30人以内。 京都あるいは大阪で歌舞伎の適当な興行があれば、実際の舞台を観る機会を設けたい。</p>						1. 第1回: 授業の進め方の説明; 歌舞伎入門; 歌舞伎の録画鑑賞(1)	9. 第9回: 発表と討論	2. 第2回: 歌舞伎の録画鑑賞(2); 発表順の決定	10. 第10回: "	3. 第3回: 発表と討論	11. 第11回: "	4. 第4回: "	12. 第12回: "	5. 第5回: "	13. 第13回: "	6. 第6回: "	14. 第14回: "	7. 第7回: "	15. 第15回: 締め	8. 第8回: やや高度な鑑賞技術の説明	
1. 第1回: 授業の進め方の説明; 歌舞伎入門; 歌舞伎の録画鑑賞(1)	9. 第9回: 発表と討論																				
2. 第2回: 歌舞伎の録画鑑賞(2); 発表順の決定	10. 第10回: "																				
3. 第3回: 発表と討論	11. 第11回: "																				
4. 第4回: "	12. 第12回: "																				
5. 第5回: "	13. 第13回: "																				
6. 第6回: "	14. 第14回: "																				
7. 第7回: "	15. 第15回: 締め																				
8. 第8回: やや高度な鑑賞技術の説明																					

教科 No.	2419	授業科目	テーマ演習9 (京都の陶磁と漆)	単位数	週2コマ 2単位
担当教員	伊東徹夫			開講学期	前期
履修条件			履修学年・専攻等	3年次以上	
【授業目標】 設定されたテーマについて、みずから調査し、まとめ、発表し、討論において自己の意見を発表できるようになることを目標とする。					
【授業概要】 京都の工芸（陶磁・漆）がテーマである。京都で制作された、あるいは、京都にゆかりのある作家が制作した陶磁、漆などの立体作品（作家論でもよい）について、各自が自由に選択し、調査・研究し発表してもらう。発表者以外の受講者は、質問したり意見を述べて討論をおこなう。					
【授業内容】					
1. 概要説明			9.		”
2. 発表・質問・討論			10.		”
3.	”		11.		”
4.	”		12.		”
5.	”		13.		”
6.	”		14.		”
7.	”		15.	総括	
8.	”				
【評価方法】 出席・発表の水準、質問や討論の水準を総合して評価する。					
【履修上の注意】 必ず1回以上発表しなければならない。自分以外の人々の発表のときも、積極的に質問したり、意見を述べなければならない。履修人数によって、「履修上の注意」などを変更することがありうる。					

教科 No.	2420	授業科目	テーマ演習10 (つちのいえ)	単位数	週2コマ 2単位
担当教員	井上明彦 秋山陽 長谷川直人 栗本夏樹			開講学期	前期
履修条件			履修学年・専攻等	3年次以上	
【授業目標】 土・竹・木・草など、自然素材を用いた空間造形を研究・実践するなかで、伝統的なものづくり技術にひそむ知恵と可能性を見直し、造形活動の人類学的地平に視野を広げながら、自らの制作・研究にフィードバックする。					
【授業概要】 地域環境のなかに見いだされる土・竹・木・草などの自然素材や廃材を活かし、屋根葺きや左官など専門職人の方々とも交流しつつ、共有空間の創作を実践する。それを通して、素材・技術の再生／循環と、ひとつひとつと自然をつなぐ空間造形の可能性を探る。随時、関連施設の見学やフィールドワークも行う。					
【授業内容】					
1. ガイダンス：なぜ「つちのいえ」か？（以下、進行状況によって変更が生じる場合がある）			9.	つちのいえをつくる（5）	
2. オルタナティブなアートとデザイン			10.	見学会／フィールドワーク	
3. 国立民族学博物館見学			11.	つちのいえをつくる（6）	
4. 見学会の報告とディスカッション			12.	つちのいえをつくる（7）	
5. つちのいえをつくる（1）			13.	つちのいえをつくる（8）	
6. つちのいえをつくる（2）			14.	つちのいえをつくる（9）	
7. つちのいえをつくる（3）			15.	総括	
8. つちのいえをつくる（4）					
【評価方法】 出席・取組み状況とレポートにより総合的に評価する。					
【履修上の注意】 2008～09年度の自由テーマ研究「自然建築研究」、2010年度のテーマ演習「つちのいえ」を継続するかたちで実施する。内容について、詳しくは、 http://plusap.exblog.jp/ 参照。					
【教科書】					
【参考書等】 ゲルノート・ミンケ著、興石直幸ほか編訳『土・建築・環境—エコ時代の再発見』西村書店、2010年					
※備考 素材の運搬、加工、施工など、作業量が多いが、最終的にはサステナブルデザインの意識と最小限の建築技術が身に付く。授業時間外の作業も生じる場合がある。					

教科 No.	2421	授業科目	テーマ演習 1 1 (芸術と伝承)	単位数	週2コマ 2単位																
担当教員	藤野靖子 森野彰人 安井友幸 横田 学			開講学期	前期																
履修条件			履修学年・専攻等	3年次以上																	
<p>【授業目標】 「工芸」「美術」「デザイン」の枠を超え、ものづくりに関わる「技の伝承」に目を向け、小学生を対象としたワークショップの企画・運営をすることを通して、「芸術」とは何か? 「伝承」とは何か? を自らに問いかけ、社会との関わりについて考える機会とする。</p> <p>【授業概要】 「ものづくり」の現場を見学を通し、「技の伝承」をキーワードに受講者各自が具体的な研究テーマを設定する。そのテーマを追求する手段として小学生を対象としたワークショップを企画する。 共通するテーマ設定をした者でグループをつくり、企画を具体化させ、実際にそのワークショップを実施する。</p> <p>【授業内容】</p> <table border="0"> <tr> <td>1. ガイダンス 「技の伝承」について ※受講者が30名を超えた場合は抽選を実施する</td> <td>9. グルーピング・グループディスカッション</td> </tr> <tr> <td>2. 技の伝承についての講義 見学研修についての説明</td> <td>10. グループディスカッション</td> </tr> <tr> <td>3. 見学研修1</td> <td>11. グループ・プレゼンテーション (グループ間交流・情報交換)</td> </tr> <tr> <td>4. 見学研修2</td> <td>12. ワークショップの具体化に伴う取り組み</td> </tr> <tr> <td>5. 見学研修3</td> <td>13. 各グループ最終チェック</td> </tr> <tr> <td>6. 研究テーマの設定</td> <td>14. ワークショップの実施</td> </tr> <tr> <td>7. 各自が設定したテーマに沿ったワークショップ企画作成、教育と伝承 (講義;横田)</td> <td>15. ワークショップの実施</td> </tr> <tr> <td>8. 各自のワークショップ企画案を発表</td> <td></td> </tr> </table> <p>【評価方法】 レポート、プレゼンテーション、ワークショップ及び授業への参加度 (積極性) 及び出席状況などを考慮して総合的に評価する。ワークショップの企画・運営を通して学ぶこととなるため、各自の積極的な姿勢と柔軟でユニークなアイデアを求めます。</p> <p>【履修上の注意】 ○3回の見学研修を実施する。見学研修は、原則現地集合・解散とし、交通費などの実費が必要となる。 ○小学生を対象としたワークショップの実施は小学校の夏休み中 (7月下旬～8月上旬) に実施する。</p> <p>【教科書】</p> <p>【参考書等】</p> <p>※備考 定員30名。受講者多数の場合は1回目の授業で抽選。 授業内容「9. グルーピング」以降ワークショップの実施までは基本的にグループ活動となる。</p>						1. ガイダンス 「技の伝承」について ※受講者が30名を超えた場合は抽選を実施する	9. グルーピング・グループディスカッション	2. 技の伝承についての講義 見学研修についての説明	10. グループディスカッション	3. 見学研修1	11. グループ・プレゼンテーション (グループ間交流・情報交換)	4. 見学研修2	12. ワークショップの具体化に伴う取り組み	5. 見学研修3	13. 各グループ最終チェック	6. 研究テーマの設定	14. ワークショップの実施	7. 各自が設定したテーマに沿ったワークショップ企画作成、教育と伝承 (講義;横田)	15. ワークショップの実施	8. 各自のワークショップ企画案を発表	
1. ガイダンス 「技の伝承」について ※受講者が30名を超えた場合は抽選を実施する	9. グルーピング・グループディスカッション																				
2. 技の伝承についての講義 見学研修についての説明	10. グループディスカッション																				
3. 見学研修1	11. グループ・プレゼンテーション (グループ間交流・情報交換)																				
4. 見学研修2	12. ワークショップの具体化に伴う取り組み																				
5. 見学研修3	13. 各グループ最終チェック																				
6. 研究テーマの設定	14. ワークショップの実施																				
7. 各自が設定したテーマに沿ったワークショップ企画作成、教育と伝承 (講義;横田)	15. ワークショップの実施																				
8. 各自のワークショップ企画案を発表																					

教科 No.	2422	授業科目	テーマ演習 1 2 (森村泰昌資料研究)	単位数	週2コマ 2単位																
担当教員	加須屋明子			開講学期	後期																
履修条件			履修学年・専攻等	3年次以上																	
<p>【授業目標】 日本の現代美術を代表する一人として、国際的に活躍を続ける美術作家、森村泰昌についての関連文献資料について、現物にあたることによって、周囲の記事や当時の文化的背景などについても合わせて検討を進め、考察する。</p> <p>【授業概要】 未整理の関連文献資料 (自筆、対談、インタビュー、新聞雑誌掲載記事、図録収録記事、単行本その他、1980年代初頭から現在まで) のデータベースの構築及びデータの検索方法、活用の方法について検討し、アーカイブとしての活用をめざす。</p> <p>【授業内容】</p> <table border="0"> <tr> <td>1. ガイダンス</td> <td>9. 文献資料データ確認とデータベースの構築</td> </tr> <tr> <td>2. 文献資料データの確認とデータ記録</td> <td>10. "</td> </tr> <tr> <td>3. "</td> <td>11. "</td> </tr> <tr> <td>4. "</td> <td>12. "</td> </tr> <tr> <td>5. "</td> <td>13. "</td> </tr> <tr> <td>6. "</td> <td>14. まとめ1 資料の活用について1</td> </tr> <tr> <td>7. 美術館資料データベースの実際 見学1</td> <td>15. まとめ1 資料の活用について2</td> </tr> <tr> <td>8. 美術館資料データベースの実際 見学2</td> <td></td> </tr> </table> <p>【評価方法】 平常点を重視する。</p> <p>【履修上の注意】</p> <p>【教科書】 授業中に指示する。</p>						1. ガイダンス	9. 文献資料データ確認とデータベースの構築	2. 文献資料データの確認とデータ記録	10. "	3. "	11. "	4. "	12. "	5. "	13. "	6. "	14. まとめ1 資料の活用について1	7. 美術館資料データベースの実際 見学1	15. まとめ1 資料の活用について2	8. 美術館資料データベースの実際 見学2	
1. ガイダンス	9. 文献資料データ確認とデータベースの構築																				
2. 文献資料データの確認とデータ記録	10. "																				
3. "	11. "																				
4. "	12. "																				
5. "	13. "																				
6. "	14. まとめ1 資料の活用について1																				
7. 美術館資料データベースの実際 見学1	15. まとめ1 資料の活用について2																				
8. 美術館資料データベースの実際 見学2																					

教科 No.	2423	授業科目	テーマ演習 1 3 (つちのいえ)	単位数	週2コマ 2単位																
担当教員	井上明彦 秋山陽 長谷川直人 栗本夏樹			開講学期	後期																
履修条件			履修学年・専攻等	3年次以上																	
<p>【授業目標】 土・竹・木・草など、自然素材を用いた空間造形を研究・実践するなかで、伝統的なものづくり技術にひそむ知恵と可能性を見直し、造形活動の人類学的地平に視野を広げながら、自らの制作・研究にフィードバックする。</p> <p>【授業概要】 前期に続いて、素材・技術の再生／循環と、ひとつひとつと自然をつなぐ空間造形の可能性を探る。後期はつちのいえの創造的活用方法と意義も研究していく。</p> <p>【授業内容】</p> <table border="0"> <tr> <td>1. ガイダンス：なぜ「つちのいえ」か？（以下、進行状況によって変更が生じる場合がある）</td> <td>9. つちのいえをつくる（5）</td> </tr> <tr> <td>2. オルタナティヴなアートとデザイン</td> <td>10. 見学会／フィールドワーク</td> </tr> <tr> <td>3. 左官作業現場見学</td> <td>11. つちのいえをつかう（1）</td> </tr> <tr> <td>4. 見学会の報告とディスカッション</td> <td>12. つちのいえをつかう（2）</td> </tr> <tr> <td>5. つちのいえをつくる（1）</td> <td>13. つちのいえをつかう（3）</td> </tr> <tr> <td>6. つちのいえをつくる（2）</td> <td>14. つちのいえをつかう（4）</td> </tr> <tr> <td>7. つちのいえをつくる（3）</td> <td>15. 総括</td> </tr> <tr> <td>8. つちのいえをつくる（4）</td> <td></td> </tr> </table> <p>【評価方法】 出席・取組み状況とレポートにより総合的に評価する。</p> <p>【履修上の注意】 2008～09年度の自由テーマ研究「自然建築研究」、2010年度のテーマ演習「つちのいえ」を継続するかたちで実施する。内容について、詳しくは、http://plusap.exblog.jp/ 参照。</p> <p>【教科書】</p> <p>【参考書等】 ゲルノート・ミンケ著、興石直幸ほか編訳『土・建築・環境—エコ時代の再発見』西村書店、2010年</p> <p>※備考 素材の運搬、加工、施工など、作業量が多いが、最終的にはサステナブルデザインの意識と最小限の建築技術が身に付く。授業時間外の作業も生じる場合がある。</p>						1. ガイダンス：なぜ「つちのいえ」か？（以下、進行状況によって変更が生じる場合がある）	9. つちのいえをつくる（5）	2. オルタナティヴなアートとデザイン	10. 見学会／フィールドワーク	3. 左官作業現場見学	11. つちのいえをつかう（1）	4. 見学会の報告とディスカッション	12. つちのいえをつかう（2）	5. つちのいえをつくる（1）	13. つちのいえをつかう（3）	6. つちのいえをつくる（2）	14. つちのいえをつかう（4）	7. つちのいえをつくる（3）	15. 総括	8. つちのいえをつくる（4）	
1. ガイダンス：なぜ「つちのいえ」か？（以下、進行状況によって変更が生じる場合がある）	9. つちのいえをつくる（5）																				
2. オルタナティヴなアートとデザイン	10. 見学会／フィールドワーク																				
3. 左官作業現場見学	11. つちのいえをつかう（1）																				
4. 見学会の報告とディスカッション	12. つちのいえをつかう（2）																				
5. つちのいえをつくる（1）	13. つちのいえをつかう（3）																				
6. つちのいえをつくる（2）	14. つちのいえをつかう（4）																				
7. つちのいえをつくる（3）	15. 総括																				
8. つちのいえをつくる（4）																					

教科 No.	2451	授業科目	基礎情報学	単位数	週1コマ 2単位																
担当教員	○真下知子			開講学期	前期																
履修条件			履修学年・専攻等	1年次で履修することが望ましい																	
<p>【授業目標】 情報社会を光と影の両側面からとらえ、社会の一員として、また情報発信者（クリエイター）として情報活用に関わるモラルとルール及び情報に対する正しい判断能力（クリティカル・シンキング）を習得することができる。また、本授業は高校から大学への転換を意識し、大学でのラーニングスキル、リサーチスキルの習得をめざす基礎教育カリキュラムとしても位置づけられている。一般社会におけるコミュニケーションツールとして、受け手の立場に立った表現・発信の方法を工夫することの必要性や、制作した作品を他者に伝えたり、他者と協同で何かを創作したり、企画したりする際には、コミュニケーション能力や問題解決能力が不可欠であることを理解し、その具体的な方法についても講義・演習を通して習得することができる。</p> <p>【授業概要】 情報社会の特徴をふまえ、情報メディアの歴史・情報と社会の関わり・知的所有権・個人情報の保護等に関する基礎的な講義を行う。 各チームで設定したテーマに関する発表を行う過程で、発想法やプレゼンテーション技法についても学習・活用させ、クリエイターに必要なコミュニケーション能力および問題解決能力を育成する。</p> <p>【授業内容】</p> <table border="0"> <tr> <td>1. 基礎情報学について（オリエンテーション）</td> <td>9. 情報の収集・分析・活用（発想法）② -各チームで設定したテーマによる分類-</td> </tr> <tr> <td>2. 初年次に習得すべき情報活用の実践力とは</td> <td>10. プレゼンテーションとは</td> </tr> <tr> <td>3. 情報とコミュニケーション</td> <td>11. 情報活用のための正しい判断能力 -クリティカルシンキング-</td> </tr> <tr> <td>4. 情報とメディア</td> <td>12. 情報発信者（クリエイター）に必要な情報モラルとは</td> </tr> <tr> <td>5. 情報社会のセキュリティ</td> <td>13. チームによる発表①</td> </tr> <tr> <td>6. 情報発信と著作権</td> <td>14. チームによる発表②</td> </tr> <tr> <td>7. 情報発信と個人の権利、肖像権</td> <td>15. まとめ</td> </tr> <tr> <td>8. 情報の収集・分析・活用（発想法）① -KJ法とは-</td> <td></td> </tr> </table> <p>【評価方法】 授業への出席状況、チーム内での活動状況、提出課題、学科試験により評価する。</p> <p>【履修上の注意】 本科目では、講義およびチーム学習を実施する。</p> <p>【教科書】 プリント配布。</p> <p>【参考書等】 授業中に随時紹介する。</p>						1. 基礎情報学について（オリエンテーション）	9. 情報の収集・分析・活用（発想法）② -各チームで設定したテーマによる分類-	2. 初年次に習得すべき情報活用の実践力とは	10. プレゼンテーションとは	3. 情報とコミュニケーション	11. 情報活用のための正しい判断能力 -クリティカルシンキング-	4. 情報とメディア	12. 情報発信者（クリエイター）に必要な情報モラルとは	5. 情報社会のセキュリティ	13. チームによる発表①	6. 情報発信と著作権	14. チームによる発表②	7. 情報発信と個人の権利、肖像権	15. まとめ	8. 情報の収集・分析・活用（発想法）① -KJ法とは-	
1. 基礎情報学について（オリエンテーション）	9. 情報の収集・分析・活用（発想法）② -各チームで設定したテーマによる分類-																				
2. 初年次に習得すべき情報活用の実践力とは	10. プレゼンテーションとは																				
3. 情報とコミュニケーション	11. 情報活用のための正しい判断能力 -クリティカルシンキング-																				
4. 情報とメディア	12. 情報発信者（クリエイター）に必要な情報モラルとは																				
5. 情報社会のセキュリティ	13. チームによる発表①																				
6. 情報発信と著作権	14. チームによる発表②																				
7. 情報発信と個人の権利、肖像権	15. まとめ																				
8. 情報の収集・分析・活用（発想法）① -KJ法とは-																					

教科 No.	2461	授業科目	コンピュータ演習 1-A	単位数	週2コマ 2単位																
担当教員	○吉田幸代			開講学期	前期																
履修条件			履修学年・専攻等	1年次以上																	
<p>【授業目標】 コンピュータの基礎知識や基本的な使い方を身に付け、作品課題制作を通して主に Photoshop、Illustrator 等のデジタル画像処理に関する技術と知識を習得します。課題制作のテーマは主に、DTP (Desktop Publishing)・コンピュータアプリケーションを活用した印刷物の編集デザインを行います。</p> <p>【授業概要】 何かを創る過程において、まず素材や手法があり、それに従うように「かたち」や「見せ方」が決まっていくことがあります。デジタル空間における創作もまた例外ではありません。 この授業ではデジタル画像の加工方法と伝達方法を幅広く学びコンピュータにおける「計算と造形」「情報とデザイン」の関係を考察していきます。</p> <p>【授業内容】</p> <table border="0"> <tr> <td>1. 基本操作 I (コンピュータと周辺機器に関する基礎知識)</td> <td>9. デジタル撮影基礎 デジタルカメラによる撮影 画像データの管理・編集</td> </tr> <tr> <td>2. 基本操作 II (インターネットに関する基礎知識)</td> <td>10. DTP1 編集レイアウト</td> </tr> <tr> <td>3. Illustrator1 基本操作</td> <td>11. DTP2 課題制作 ポートフォリオ</td> </tr> <tr> <td>4. Illustrator2 図形編集 文字レイアウト</td> <td>12. DTP3 課題制作 カード</td> </tr> <tr> <td>5. Illustrator3 課題制作 名刺 マーク</td> <td>13. プレゼンテーション PowerPoint 基本操作</td> </tr> <tr> <td>6. Photoshop1 基本操作</td> <td></td> </tr> <tr> <td>7. Photoshop2 画像処理 合成編集</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8. Photoshop3 課題制作 デジタル画像合成編集</td> <td></td> </tr> </table> <p>【評価方法】 提出された課題作品・出席状況・履修態度を考慮し、評価する。この科目の単位認定者は大学会館情報スペースの利用資格を得る事が出来る。(希望者は申請が必要。)</p> <p>【履修上の注意】 初心者を対象とするのでコンピュータの知識は特に必要としない。操作、課題等の説明を授業の前半で行ったのち、実習を行う。 遅刻すると履修が困難になるので遅刻は厳禁。</p> <p>【参考書等】</p> <p>※備考 1・2・3-A・B, 3-Cはいずれか1つしか履修できない。情報処理基礎と同時期に履修できない。定員 20 名登録の際に、資料及び実習材料費として、1,000 円徴収します。</p> <p>【授業時間外】 大学会館 (情報スペース) 利用資格試験</p> <p>※今期、情報スペース機器更新により、授業内容に若干の変更を行う事がある。</p>						1. 基本操作 I (コンピュータと周辺機器に関する基礎知識)	9. デジタル撮影基礎 デジタルカメラによる撮影 画像データの管理・編集	2. 基本操作 II (インターネットに関する基礎知識)	10. DTP1 編集レイアウト	3. Illustrator1 基本操作	11. DTP2 課題制作 ポートフォリオ	4. Illustrator2 図形編集 文字レイアウト	12. DTP3 課題制作 カード	5. Illustrator3 課題制作 名刺 マーク	13. プレゼンテーション PowerPoint 基本操作	6. Photoshop1 基本操作		7. Photoshop2 画像処理 合成編集		8. Photoshop3 課題制作 デジタル画像合成編集	
1. 基本操作 I (コンピュータと周辺機器に関する基礎知識)	9. デジタル撮影基礎 デジタルカメラによる撮影 画像データの管理・編集																				
2. 基本操作 II (インターネットに関する基礎知識)	10. DTP1 編集レイアウト																				
3. Illustrator1 基本操作	11. DTP2 課題制作 ポートフォリオ																				
4. Illustrator2 図形編集 文字レイアウト	12. DTP3 課題制作 カード																				
5. Illustrator3 課題制作 名刺 マーク	13. プレゼンテーション PowerPoint 基本操作																				
6. Photoshop1 基本操作																					
7. Photoshop2 画像処理 合成編集																					
8. Photoshop3 課題制作 デジタル画像合成編集																					

教科 No.	2462	授業科目	コンピュータ演習 1-B	単位数	週2コマ 2単位																
担当教員	○柏尾和直			開講学期	後期																
履修条件			履修学年・専攻等	1年次以上																	
<p>【授業目標】 コンピュータにおける基礎知識や基本操作を学び、アプリケーションソフト、映像機器を活用したデジタル画像処理に関する知識と技術を習得し、今後の作品制作への活用を探索する。</p> <p>【授業概要】 この授業では、コンピュータの基礎知識や基本操作の習得を経て、主に Adobe Photoshop、Illustrator といった画像処理・作成ソフトの操作方法と、課題制作を通して実践的な活用方法を学ぶ。また、デジタル一眼レフカメラの操作方法の習得、活用方法の一つとして、動画撮影・編集の基礎演習を行う。</p> <p>【授業内容】</p> <table border="0"> <tr> <td>1. コンピュータに関する基本知識と基本操作</td> <td>9. Adobe Photoshop 演習 (課題制作: フォトコラージュ)</td> </tr> <tr> <td>2. Adobe Illustrator 演習 (基本操作)</td> <td>10. デジタル一眼レフカメラ 演習 (撮影技術、データの管理・編集)</td> </tr> <tr> <td>3. Adobe Illustrator 演習 (図形作成、描画)</td> <td>11. 総合演習 (作品ファイルの作成技術)</td> </tr> <tr> <td>4. Adobe Illustrator 演習 (文字、レイアウト)</td> <td>12. 総合演習 (作品ファイルの作成技術)</td> </tr> <tr> <td>5. Adobe Illustrator 演習 (課題制作: 名刺)</td> <td>13. デジタル一眼レフカメラ 演習 (動画撮影技術)</td> </tr> <tr> <td>6. Adobe Photoshop 演習 (基本操作)</td> <td>14. デジタル一眼レフカメラ 演習 (動画編集ソフトの基礎、動画制作)</td> </tr> <tr> <td>7. Adobe Photoshop 演習 (画像入力・処理・編集)</td> <td>15. デジタル一眼レフカメラ 演習 (動画編集ソフトの基礎、動画制作)</td> </tr> <tr> <td>8. Adobe Photoshop 演習 (合成技術)</td> <td></td> </tr> </table> <p>【評価方法】 提出された課題作品・出席状況・履修態度を考慮し、評価する。この科目の単位認定者は大学会館情報スペースの利用資格を得る事が出来る。(希望者は申請が必要。)</p> <p>【履修上の注意】 初心者を対象とするのでコンピュータの知識は特に必要としない。 この授業は、段階的な技術の習得を必要とするので、遅刻、欠席すると履修が困難になるので注意すること。</p> <p>【参考書等】</p> <p>※備考 1・2・3-A・B, 3-Cはいずれか1つしか履修できない。情報処理基礎と同時期に履修できない。定員 20 名登録の際に、資料及び実習材料費として、1,000 円徴収します。</p> <p>※今期、情報スペース機器更新により、授業内容に若干の変更を行う事がある。</p>						1. コンピュータに関する基本知識と基本操作	9. Adobe Photoshop 演習 (課題制作: フォトコラージュ)	2. Adobe Illustrator 演習 (基本操作)	10. デジタル一眼レフカメラ 演習 (撮影技術、データの管理・編集)	3. Adobe Illustrator 演習 (図形作成、描画)	11. 総合演習 (作品ファイルの作成技術)	4. Adobe Illustrator 演習 (文字、レイアウト)	12. 総合演習 (作品ファイルの作成技術)	5. Adobe Illustrator 演習 (課題制作: 名刺)	13. デジタル一眼レフカメラ 演習 (動画撮影技術)	6. Adobe Photoshop 演習 (基本操作)	14. デジタル一眼レフカメラ 演習 (動画編集ソフトの基礎、動画制作)	7. Adobe Photoshop 演習 (画像入力・処理・編集)	15. デジタル一眼レフカメラ 演習 (動画編集ソフトの基礎、動画制作)	8. Adobe Photoshop 演習 (合成技術)	
1. コンピュータに関する基本知識と基本操作	9. Adobe Photoshop 演習 (課題制作: フォトコラージュ)																				
2. Adobe Illustrator 演習 (基本操作)	10. デジタル一眼レフカメラ 演習 (撮影技術、データの管理・編集)																				
3. Adobe Illustrator 演習 (図形作成、描画)	11. 総合演習 (作品ファイルの作成技術)																				
4. Adobe Illustrator 演習 (文字、レイアウト)	12. 総合演習 (作品ファイルの作成技術)																				
5. Adobe Illustrator 演習 (課題制作: 名刺)	13. デジタル一眼レフカメラ 演習 (動画撮影技術)																				
6. Adobe Photoshop 演習 (基本操作)	14. デジタル一眼レフカメラ 演習 (動画編集ソフトの基礎、動画制作)																				
7. Adobe Photoshop 演習 (画像入力・処理・編集)	15. デジタル一眼レフカメラ 演習 (動画編集ソフトの基礎、動画制作)																				
8. Adobe Photoshop 演習 (合成技術)																					

教科 No.	2463	授業科目	コンピュータ演習 2-A	単位数	週2コマ 2単位																
担当教員	○岡本由紀子			開講学期	前期																
履修条件			履修学年・専攻等	1年次以上																	
<p>【授業目標】 コンピュータの基礎知識や基本的な使い方を身に付け、2Dグラフィックアプリケーションの入門、画像処理の基礎へと進めていきます。又基本的な動画制作を体験し、コンピュータの可能性を考察します。</p> <p>【授業概要】 前半、コンピュータの基本操作、画像処理基本をPhotoshop、DTP基本をIllustratorを通して習得します。後半には、Adobe After Effectsを主体とした簡単な動画(モーショングラフィックス等)を制作します。</p> <p>【授業内容】</p> <table border="0"> <tr> <td>1. 授業概要説明、コンピュータと周辺機器に関する基礎知識 I</td> <td>9. DTP 基礎Ⅳ (プリントアウトの方法)</td> </tr> <tr> <td>2. コンピュータと周辺機器に関する基礎知識Ⅱ</td> <td>10. 動画基礎Ⅰ (Adobe After Effects 入門)</td> </tr> <tr> <td>3. 画像処理基礎Ⅰ (画像 DATA について、Photoshop 基礎)</td> <td>11. 動画基礎Ⅱ 基礎 (〃)</td> </tr> <tr> <td>4. 画像処理基礎Ⅱ (画像 DATA について、Photoshop 基礎)</td> <td>12. 作品制作Ⅰ</td> </tr> <tr> <td>5. 画像処理基礎Ⅲ (スキャニング等)</td> <td>13. 作品制作Ⅱ</td> </tr> <tr> <td>6. DTP 基礎Ⅰ (Illustrator 基礎)</td> <td>14. 作品制作Ⅲ</td> </tr> <tr> <td>7. DTP 基礎Ⅱ (ポートフォリオ作成の手引き)</td> <td>15. 課題合評とまとめ</td> </tr> <tr> <td>8. DTP 基礎Ⅲ (Illustrator 応用、ポートフォリオ作成の手引き)</td> <td></td> </tr> </table> <p>【評価方法】 提出された課題作品・出席状況・履修態度を考慮し、評価する。この科目の単位認定者は大学会館情報スペースの利用資格を得る事が出来る。(希望者は申請が必要。)</p> <p>【履修上の注意】 初心者を対象とするのでコンピュータの知識は特に必要としない。操作、課題等の説明を授業時間の前半で行ったのち、実習を行う。遅刻すると履修が困難になるので遅刻は厳禁。</p> <p>【参考書等】</p> <p>※備考 1・2・3-A・B, 3-Cはいずれか1つしか履修できない。情報処理基礎と同時期に履修できない。定員20名登録の際に、資料及び実習材料費として、1,000円徴収します。</p> <p>※今期、情報スペース機器更新により、授業内容に若干の変更を行う事がある。</p>						1. 授業概要説明、コンピュータと周辺機器に関する基礎知識 I	9. DTP 基礎Ⅳ (プリントアウトの方法)	2. コンピュータと周辺機器に関する基礎知識Ⅱ	10. 動画基礎Ⅰ (Adobe After Effects 入門)	3. 画像処理基礎Ⅰ (画像 DATA について、Photoshop 基礎)	11. 動画基礎Ⅱ 基礎 (〃)	4. 画像処理基礎Ⅱ (画像 DATA について、Photoshop 基礎)	12. 作品制作Ⅰ	5. 画像処理基礎Ⅲ (スキャニング等)	13. 作品制作Ⅱ	6. DTP 基礎Ⅰ (Illustrator 基礎)	14. 作品制作Ⅲ	7. DTP 基礎Ⅱ (ポートフォリオ作成の手引き)	15. 課題合評とまとめ	8. DTP 基礎Ⅲ (Illustrator 応用、ポートフォリオ作成の手引き)	
1. 授業概要説明、コンピュータと周辺機器に関する基礎知識 I	9. DTP 基礎Ⅳ (プリントアウトの方法)																				
2. コンピュータと周辺機器に関する基礎知識Ⅱ	10. 動画基礎Ⅰ (Adobe After Effects 入門)																				
3. 画像処理基礎Ⅰ (画像 DATA について、Photoshop 基礎)	11. 動画基礎Ⅱ 基礎 (〃)																				
4. 画像処理基礎Ⅱ (画像 DATA について、Photoshop 基礎)	12. 作品制作Ⅰ																				
5. 画像処理基礎Ⅲ (スキャニング等)	13. 作品制作Ⅱ																				
6. DTP 基礎Ⅰ (Illustrator 基礎)	14. 作品制作Ⅲ																				
7. DTP 基礎Ⅱ (ポートフォリオ作成の手引き)	15. 課題合評とまとめ																				
8. DTP 基礎Ⅲ (Illustrator 応用、ポートフォリオ作成の手引き)																					

教科 No.	2464	授業科目	コンピュータ演習 2-B	単位数	週2コマ 2単位																
担当教員	○今西啓介			開講学期	後期																
履修条件			履修学年・専攻等	1年次以上																	
<p>【授業目標】 コンピュータの基礎知識や基本的な使い方を身に付け、課題制作を通してPhotoshop、Illustrator等のデジタル画像処理に関する基本的技術と知識を習得します。更に、作品制作を視野に入れた課題により若干の応用を試みます。</p> <p>【授業概要】 前半、コンピュータの基本的な操作実習を行い、グラフィックアプリケーションの入門・画像処理の基礎へと進めていきます。最後の課題では、大型プリンターでの出力を目標としたグラフィックの制作を行い、コンピュータでの表現とその可能性について考察します。</p> <p>【授業内容】</p> <table border="0"> <tr> <td>1. 授業概要説明</td> <td>9. 画像処理応用Ⅱ (デジタルフォト)</td> </tr> <tr> <td>2. コンピュータと周辺機器に関する基礎知識</td> <td>10. CG 作品制作Ⅰ (B3サイズでのプリント出力を目的としたもの)</td> </tr> <tr> <td>3. 画像処理基礎Ⅰ (画像 DATA, Photoshop 基礎)</td> <td>11. CG 作品制作Ⅱ</td> </tr> <tr> <td>4. 画像処理基礎Ⅱ (〃)</td> <td>12. CG 作品制作Ⅲ</td> </tr> <tr> <td>5. 画像処理基礎Ⅲ (ネットワークコラボレーション)</td> <td>13. CG 作品制作Ⅳ</td> </tr> <tr> <td>6. DTP 基礎Ⅰ (Illustrator 基礎)</td> <td>14. CG 作品制作Ⅴ (作品提出)</td> </tr> <tr> <td>7. DTP 基礎Ⅱ (ポートフォリオ作成の手引き)</td> <td>15. まとめ (合評)</td> </tr> <tr> <td>8. 画像処理応用Ⅰ (スキャニング)</td> <td></td> </tr> </table> <p>【評価方法】 提出された課題作品・出席状況・履修態度を考慮し、評価する。この科目の単位認定者は大学会館情報スペースの利用資格を得る事が出来る。(希望者は申請が必要。)</p> <p>【履修上の注意】 初心者を対象とするのでコンピュータの知識は特に必要としない。操作、課題等の説明を授業時間の前半で行ったのち、実習を行う。遅刻すると履修が困難になるので遅刻は厳禁。</p> <p>【参考書等】</p> <p>※備考 1・2・3-A・B, 3-Cはいずれか1つしか履修できない。情報処理基礎と同時期に履修できない。定員20名登録の際に、資料及び実習材料費として、1,000円徴収します。</p> <p>※今期、情報スペース機器更新により、授業内容に若干の変更を行う事がある。</p>						1. 授業概要説明	9. 画像処理応用Ⅱ (デジタルフォト)	2. コンピュータと周辺機器に関する基礎知識	10. CG 作品制作Ⅰ (B3サイズでのプリント出力を目的としたもの)	3. 画像処理基礎Ⅰ (画像 DATA, Photoshop 基礎)	11. CG 作品制作Ⅱ	4. 画像処理基礎Ⅱ (〃)	12. CG 作品制作Ⅲ	5. 画像処理基礎Ⅲ (ネットワークコラボレーション)	13. CG 作品制作Ⅳ	6. DTP 基礎Ⅰ (Illustrator 基礎)	14. CG 作品制作Ⅴ (作品提出)	7. DTP 基礎Ⅱ (ポートフォリオ作成の手引き)	15. まとめ (合評)	8. 画像処理応用Ⅰ (スキャニング)	
1. 授業概要説明	9. 画像処理応用Ⅱ (デジタルフォト)																				
2. コンピュータと周辺機器に関する基礎知識	10. CG 作品制作Ⅰ (B3サイズでのプリント出力を目的としたもの)																				
3. 画像処理基礎Ⅰ (画像 DATA, Photoshop 基礎)	11. CG 作品制作Ⅱ																				
4. 画像処理基礎Ⅱ (〃)	12. CG 作品制作Ⅲ																				
5. 画像処理基礎Ⅲ (ネットワークコラボレーション)	13. CG 作品制作Ⅳ																				
6. DTP 基礎Ⅰ (Illustrator 基礎)	14. CG 作品制作Ⅴ (作品提出)																				
7. DTP 基礎Ⅱ (ポートフォリオ作成の手引き)	15. まとめ (合評)																				
8. 画像処理応用Ⅰ (スキャニング)																					

教科 No.	2465	授業科目	コンピュータ演習 3-A	単位数	週2コマ 2単位																
担当教員	○東正子			開講学期	前期																
履修条件			履修学年・専攻等	1年次以上																	
<p>【授業目標】 コンピュータの基礎知識や基本的な使い方を身に付け、作品課題制作を通して主に、Photoshop、Illustrator等のデジタル画像処理に関する知識と技術を習得します。</p> <p>【授業概要】 何かを創る過程において、まず素材や手法があり、それに従うように「かたち」や「見せ方」が決まっていくことがあります。デジタル空間における創作もまた例外ではありません。この授業ではデジタル画像の加工方法と伝達方法を幅広く学びコンピュータにおける「計算と造形」「情報とデザイン」の関係を考察してゆきます。</p> <p>【授業内容】</p> <table border="0"> <tr> <td>1. コンピュータの基本操作1 コンピュータ・インターネットに関する基礎知識</td> <td>9. DTP 基礎2 Illustratorで図形と文字を扱う(1)</td> </tr> <tr> <td>2. コンピュータの基本操作2 コンピュータを使った画像処理に関する基礎知識</td> <td>10. DTP 基礎3 Illustratorで図形と文字を扱う(2)</td> </tr> <tr> <td>3. 画像処理基礎1 Photoshopの基本操作</td> <td>11. DTP 応用1 冊子の制作(課題制作)</td> </tr> <tr> <td>4. 画像処理基礎2 Photoshopで絵を描く(1)</td> <td>12. DTP 応用2 冊子の制作(課題制作)</td> </tr> <tr> <td>5. 画像処理基礎3 Photoshopで絵を描く(2)</td> <td>13. DTP 応用3 冊子の制作(課題制作)</td> </tr> <tr> <td>6. 画像処理基礎4 画像の取り込みとデジタル加工(1)</td> <td>14. 応用 画像データのメディア展開(PowerPointを使ったプレゼンテーション等)</td> </tr> <tr> <td>7. 画像処理基礎5 画像の取り込みとデジタル加工(2)</td> <td>15. 応用 画像データのメディア展開(PowerPointを使ったプレゼンテーション等)</td> </tr> <tr> <td>8. DTP 基礎1 Illustratorの基本操作</td> <td></td> </tr> </table> <p>【評価方法】 提出された課題作品、出席状況、履修態度を考慮し、評価する。 この科目の単位認定者は学生会館情報スペースの利用資格を得る事が出来る。(希望者は申請が必要。)</p> <p>【履修上の注意】 初心者を対象とするのでコンピュータの知識は特に必要としない。操作、課題などの説明を授業前半で行ったのち、実習を行う。遅刻すると履修が困難になるので遅刻は厳禁。</p> <p>【参考書等】</p> <p>※備考 1・2・3-A・B, 3-Cはいずれか1つしか履修できない。情報処理基礎と同時期に履修できない。定員20名登録の際に、資料及び実習材料費として1,000円徴収します。</p> <p>【授業内容14・15】 応用 画像データのメディア展開 については課題制作の進捗状況によって実施出来ない場合があります。</p> <p>※今期、情報スペース機器更新により、授業内容に若干の変更を行う事がある。</p>						1. コンピュータの基本操作1 コンピュータ・インターネットに関する基礎知識	9. DTP 基礎2 Illustratorで図形と文字を扱う(1)	2. コンピュータの基本操作2 コンピュータを使った画像処理に関する基礎知識	10. DTP 基礎3 Illustratorで図形と文字を扱う(2)	3. 画像処理基礎1 Photoshopの基本操作	11. DTP 応用1 冊子の制作(課題制作)	4. 画像処理基礎2 Photoshopで絵を描く(1)	12. DTP 応用2 冊子の制作(課題制作)	5. 画像処理基礎3 Photoshopで絵を描く(2)	13. DTP 応用3 冊子の制作(課題制作)	6. 画像処理基礎4 画像の取り込みとデジタル加工(1)	14. 応用 画像データのメディア展開(PowerPointを使ったプレゼンテーション等)	7. 画像処理基礎5 画像の取り込みとデジタル加工(2)	15. 応用 画像データのメディア展開(PowerPointを使ったプレゼンテーション等)	8. DTP 基礎1 Illustratorの基本操作	
1. コンピュータの基本操作1 コンピュータ・インターネットに関する基礎知識	9. DTP 基礎2 Illustratorで図形と文字を扱う(1)																				
2. コンピュータの基本操作2 コンピュータを使った画像処理に関する基礎知識	10. DTP 基礎3 Illustratorで図形と文字を扱う(2)																				
3. 画像処理基礎1 Photoshopの基本操作	11. DTP 応用1 冊子の制作(課題制作)																				
4. 画像処理基礎2 Photoshopで絵を描く(1)	12. DTP 応用2 冊子の制作(課題制作)																				
5. 画像処理基礎3 Photoshopで絵を描く(2)	13. DTP 応用3 冊子の制作(課題制作)																				
6. 画像処理基礎4 画像の取り込みとデジタル加工(1)	14. 応用 画像データのメディア展開(PowerPointを使ったプレゼンテーション等)																				
7. 画像処理基礎5 画像の取り込みとデジタル加工(2)	15. 応用 画像データのメディア展開(PowerPointを使ったプレゼンテーション等)																				
8. DTP 基礎1 Illustratorの基本操作																					

教科 No.	2466	授業科目	コンピュータ演習 3-B	単位数	週2コマ 2単位																
担当教員	○二瓶晃			開講学期	後期																
履修条件			履修学年・専攻等	1年次以上																	
<p>【授業目標】 コンピュータの基礎知識や基本的な使い方を身に付け、作品課題制作を通して主に Photoshop、Illustrator等のデジタル画像処理に関する技術と知識を習得します。</p> <p>【授業概要】 何かを創る過程において、まず素材や手法があり、それに従うように「かたち」や「見せ方」が決まっていくことがあります。デジタル空間における創作もまた例外ではありません。この授業ではデジタル画像の加工方法と伝達方法を幅広く学びコンピュータにおける「計算と造形」「情報とデザイン」の関係を考察していきます。</p> <p>【授業内容】</p> <table border="0"> <tr> <td>1. コンピュータの基本操作1, コンピュータと周辺機器に関する基礎知識</td> <td>9. "</td> </tr> <tr> <td>2. コンピュータの基本操作2, インターネット(Web, Eメール)に関する基礎知識</td> <td>10. " ※課題1a「絵本/ビジュアルブックの制作」</td> </tr> <tr> <td>3. CG演習(Photoshopを利用したデジタル画像処理)</td> <td>11. " ※課題1b「ポートフォリオの制作」</td> </tr> <tr> <td>4. "</td> <td>12. "</td> </tr> <tr> <td>5. "</td> <td>13. Webページの制作(課題1のWebへの展開)</td> </tr> <tr> <td>6. "</td> <td>14. " ※課題2「Web絵本」「Webポートフォリオ」</td> </tr> <tr> <td>7. DTP演習(Illustratorを利用した冊子の制作)</td> <td>15. " 【授業時間外】学生会館(情報スペース)利用資格試験</td> </tr> <tr> <td>8. "</td> <td></td> </tr> </table> <p>【評価方法】 提出された課題作品・出席状況・履修態度を考慮し、評価する。また、試験期間中に基礎的な学科試験を行い、合格者に学生会館情報スペース利用資格証を発行する。(ただし、試験結果は授業の評価に加えない。)</p> <p>【履修上の注意】 初心者を対象とするのでコンピュータの知識は特に必要としない。操作、課題等の説明を授業時間の前半で行ったのち、実習を行う。遅刻すると履修が困難になるので遅刻は厳禁。</p> <p>【参考書等】</p> <p>※備考 1・2・3-A・B, 3-Cはいずれか1つしか履修できない。情報処理基礎と同時期に履修できない。定員20名登録の際に、資料及び実習材料費として1,000円徴収します。</p> <p>※今期、情報スペース機器更新により、授業内容に若干の変更を行う事がある。</p>						1. コンピュータの基本操作1, コンピュータと周辺機器に関する基礎知識	9. "	2. コンピュータの基本操作2, インターネット(Web, Eメール)に関する基礎知識	10. " ※課題1a「絵本/ビジュアルブックの制作」	3. CG演習(Photoshopを利用したデジタル画像処理)	11. " ※課題1b「ポートフォリオの制作」	4. "	12. "	5. "	13. Webページの制作(課題1のWebへの展開)	6. "	14. " ※課題2「Web絵本」「Webポートフォリオ」	7. DTP演習(Illustratorを利用した冊子の制作)	15. " 【授業時間外】学生会館(情報スペース)利用資格試験	8. "	
1. コンピュータの基本操作1, コンピュータと周辺機器に関する基礎知識	9. "																				
2. コンピュータの基本操作2, インターネット(Web, Eメール)に関する基礎知識	10. " ※課題1a「絵本/ビジュアルブックの制作」																				
3. CG演習(Photoshopを利用したデジタル画像処理)	11. " ※課題1b「ポートフォリオの制作」																				
4. "	12. "																				
5. "	13. Webページの制作(課題1のWebへの展開)																				
6. "	14. " ※課題2「Web絵本」「Webポートフォリオ」																				
7. DTP演習(Illustratorを利用した冊子の制作)	15. " 【授業時間外】学生会館(情報スペース)利用資格試験																				
8. "																					

教科 No.	2467	授業科目	コンピュータ演習 3-C	単位数	週2コマ 2単位																
担当教員	○長谷川潔			開講学期	前期																
履修条件			履修学年・専攻等	1年次以上																	
<p>【授業目標】 コンピュータの基礎知識や基本的な使い方を身に付け、作品課題制作を通して主に Photoshop, Illustrator 等のデジタル画像処理に関する技術と知識を習得します。</p> <p>【授業概要】 何かを創る過程において、まず素材や手法があり、それに従うように「かたち」や「見せ方」が決まっていくことがあります。デジタル空間における創作もまた例外ではありません。この授業ではデジタル画像の加工方法と伝達方法を幅広く学びコンピュータにおける「計算と造形」「情報とデザイン」の関係を考察していきます。</p> <p>【授業内容】</p> <table border="0"> <tr> <td>1. 基本操作 (コンピュータの操作と周辺機器に関する基礎知識)</td> <td>9. " 「絵本/写真集の制作」</td> </tr> <tr> <td>2. 画像処理基礎 I (photoshop 基礎)</td> <td>10. "</td> </tr> <tr> <td>3. 画像処理基礎 II (photoshop 応用 I)</td> <td>11. "</td> </tr> <tr> <td>4. 画像処理基礎 III (photoshop 応用 II) 「写真合成作品の制作」</td> <td>12. 応用演習 I (動画を含むデジタルデータへの展開) iMovie を使った動画編集基礎</td> </tr> <tr> <td>5. DTP 基礎 I (Illustrator 基礎)</td> <td>13. 応用演習 II (動画を含むデジタルデータへの展開) AfterEffect を使ったモーショングラフィックの制作</td> </tr> <tr> <td>6. DTP 基礎 II (Illustrator 応用 I)</td> <td>14. "</td> </tr> <tr> <td>7. DTP 基礎 III (Illustrator 応用 II) 「ポスターの制作」</td> <td>15. 課題合評およびまとめ</td> </tr> <tr> <td>8. DTP 応用 I (photoshop および Illustrator を利用した課題制作)</td> <td></td> </tr> </table> <p>【評価方法】 提出された課題作品、出席状況、履修態度を考慮し、評価する。 この科目の単位認定者は大学会館情報スペースの利用資格を得る事が出来る。(希望者は申請が必要。)</p> <p>【履修上の注意】 初心者を対象とするのでコンピュータの知識は特に必要としない。操作、課題等の説明を授業前半で行ったのち、実習を行う。遅刻すると履修が困難になるので遅刻は厳禁。</p> <p>【参考書等】</p> <p>※備考 1・2・3-A・B, 3-C はいずれか1つしか履修できない。情報処理基礎と同時期に履修できない。定員 20 名 登録の際に、資料及び実習材料費として、1,000 円徴収します。</p> <p>【授業時間外】 大学会館 (情報スペース) 利用資格</p> <p>※今期、情報スペース機器更新により、授業内容に若干の変更を行う事がある。</p>						1. 基本操作 (コンピュータの操作と周辺機器に関する基礎知識)	9. " 「絵本/写真集の制作」	2. 画像処理基礎 I (photoshop 基礎)	10. "	3. 画像処理基礎 II (photoshop 応用 I)	11. "	4. 画像処理基礎 III (photoshop 応用 II) 「写真合成作品の制作」	12. 応用演習 I (動画を含むデジタルデータへの展開) iMovie を使った動画編集基礎	5. DTP 基礎 I (Illustrator 基礎)	13. 応用演習 II (動画を含むデジタルデータへの展開) AfterEffect を使ったモーショングラフィックの制作	6. DTP 基礎 II (Illustrator 応用 I)	14. "	7. DTP 基礎 III (Illustrator 応用 II) 「ポスターの制作」	15. 課題合評およびまとめ	8. DTP 応用 I (photoshop および Illustrator を利用した課題制作)	
1. 基本操作 (コンピュータの操作と周辺機器に関する基礎知識)	9. " 「絵本/写真集の制作」																				
2. 画像処理基礎 I (photoshop 基礎)	10. "																				
3. 画像処理基礎 II (photoshop 応用 I)	11. "																				
4. 画像処理基礎 III (photoshop 応用 II) 「写真合成作品の制作」	12. 応用演習 I (動画を含むデジタルデータへの展開) iMovie を使った動画編集基礎																				
5. DTP 基礎 I (Illustrator 基礎)	13. 応用演習 II (動画を含むデジタルデータへの展開) AfterEffect を使ったモーショングラフィックの制作																				
6. DTP 基礎 II (Illustrator 応用 I)	14. "																				
7. DTP 基礎 III (Illustrator 応用 II) 「ポスターの制作」	15. 課題合評およびまとめ																				
8. DTP 応用 I (photoshop および Illustrator を利用した課題制作)																					

教科 No.	2468	授業科目	コンピュータ演習 4	単位数	週2コマ 2単位																
担当教員	○今西啓介			開講学期	前期																
履修条件	大学会館情報スペース利用資格取得者等、経験者（備考参照）	履修学年・専攻等	1 年次以上																		
<p>【授業目標】 三次元画像処理の基礎を習得し、その造形の可能性を考察する。</p> <p>【授業概要】 三次元アプリケーション（Softimage XSI）の基本操作を中心に学習し、簡単な動画・静止画の制作を行う。</p> <p>【授業内容】</p> <table border="0"> <tr> <td>1. 授業概要説明</td> <td>9. 三次元モデリング4（カーブの活用）</td> </tr> <tr> <td>2. アプリケーションの紹介・作業概要説明と入門練習課題実施1</td> <td>10. 三次元モデリング5（ポリゴンの応用）</td> </tr> <tr> <td>3. 入門練習課題実施2</td> <td>11. 制作計画</td> </tr> <tr> <td>4. 三次元モデリング1（定義済図形の呼び出しと配置）</td> <td>12. 作品制作1</td> </tr> <tr> <td>5. 三次元モデリング2（図形の編集、変形）</td> <td>13. 作品制作2</td> </tr> <tr> <td>6. 三次元モデリング3（定義済図形の活用）</td> <td>14. 作品制作3</td> </tr> <tr> <td>7. 色彩、材質、表面について</td> <td>15. 作品提出・合評</td> </tr> <tr> <td>8. 仮想空間への配置・照明・視点・描画計算</td> <td></td> </tr> </table> <p>【評価方法】 作品提出，出席状況による評価。</p> <p>【履修上の注意】 本科目で使用するアプリケーションは、少々難易度が高く、比較的高度なスキルを必要とする。始業時、操作法等の説明があるので、当然のことではあるが、遅刻厳禁。</p> <p>【参考書等】</p> <p>※備考 大学会館情報スペース利用資格取得者：コンピュータ演習 1, 2, 3 を既に履修した者、又は、コンピュータの基本操作 (Windows) を理解している経験者。定員 10 名 登録の際に、資料及び実習材料費として、1,000 円徴収します。</p> <p>※今期、情報スペース機器更新により、授業内容に若干の変更を行う事がある。</p>						1. 授業概要説明	9. 三次元モデリング4（カーブの活用）	2. アプリケーションの紹介・作業概要説明と入門練習課題実施1	10. 三次元モデリング5（ポリゴンの応用）	3. 入門練習課題実施2	11. 制作計画	4. 三次元モデリング1（定義済図形の呼び出しと配置）	12. 作品制作1	5. 三次元モデリング2（図形の編集、変形）	13. 作品制作2	6. 三次元モデリング3（定義済図形の活用）	14. 作品制作3	7. 色彩、材質、表面について	15. 作品提出・合評	8. 仮想空間への配置・照明・視点・描画計算	
1. 授業概要説明	9. 三次元モデリング4（カーブの活用）																				
2. アプリケーションの紹介・作業概要説明と入門練習課題実施1	10. 三次元モデリング5（ポリゴンの応用）																				
3. 入門練習課題実施2	11. 制作計画																				
4. 三次元モデリング1（定義済図形の呼び出しと配置）	12. 作品制作1																				
5. 三次元モデリング2（図形の編集、変形）	13. 作品制作2																				
6. 三次元モデリング3（定義済図形の活用）	14. 作品制作3																				
7. 色彩、材質、表面について	15. 作品提出・合評																				
8. 仮想空間への配置・照明・視点・描画計算																					

教科 No.	2469	授業科目	コンピュータ演習 5	単位数	週2コマ 2単位																
担当教員	○今西啓介			開講学期	後期																
履修条件	コンピュータ演習 4 の単位修得者	履修学年・専攻等	1 年次以上																		
<p>【授業目標】 三次元画像の作成・処理の実施を通じてその造形の可能性を考察する。 コンピュータ演習 4 の続編とし、動画制作の研究を進める。</p> <p>【授業概要】 コンピュータ演習 4 に続き、三次元アプリケーション（Softimage XSI）を使用して研究を進める。 動画制作の基礎、応用制作、編集、最終出力までの工程を実施する。</p> <p>【授業内容】</p> <table border="0"> <tr> <td>1. 動画制作の概要説明</td> <td>9. 3DCG アニメーション研究 5</td> </tr> <tr> <td>2. 動画制作練習課題実施 1（モデル作成）</td> <td>10. 作品制作 1</td> </tr> <tr> <td>3. 動画制作練習課題実施 2（振り付け）</td> <td>11. 作品制作 2</td> </tr> <tr> <td>4. 動画制作練習課題実施 3（編集、動画書き出し）</td> <td>12. 作品制作 3</td> </tr> <tr> <td>5. 3DCG アニメーション研究 1</td> <td>13. 作品制作 4</td> </tr> <tr> <td>6. 3DCG アニメーション研究 2</td> <td>14. 作品制作 5</td> </tr> <tr> <td>7. 3DCG アニメーション研究 3</td> <td>15. 作品上映・合評</td> </tr> <tr> <td>8. 3DCG アニメーション研究 4</td> <td></td> </tr> </table> <p>【評価方法】 作品提出，出席状況による評価。</p> <p>【履修上の注意】 練習課題実施時は説明を行いながらの演習となるので、遅刻すると授業に参加できなくなる。他者への迷惑も考慮し、始業時間を厳守すること。</p> <p>【参考書等】</p> <p>※備考 定員 10 名</p> <p>今期、情報スペース機器更新により、授業内容に若干の変更を行う事がある。</p>						1. 動画制作の概要説明	9. 3DCG アニメーション研究 5	2. 動画制作練習課題実施 1（モデル作成）	10. 作品制作 1	3. 動画制作練習課題実施 2（振り付け）	11. 作品制作 2	4. 動画制作練習課題実施 3（編集、動画書き出し）	12. 作品制作 3	5. 3DCG アニメーション研究 1	13. 作品制作 4	6. 3DCG アニメーション研究 2	14. 作品制作 5	7. 3DCG アニメーション研究 3	15. 作品上映・合評	8. 3DCG アニメーション研究 4	
1. 動画制作の概要説明	9. 3DCG アニメーション研究 5																				
2. 動画制作練習課題実施 1（モデル作成）	10. 作品制作 1																				
3. 動画制作練習課題実施 2（振り付け）	11. 作品制作 2																				
4. 動画制作練習課題実施 3（編集、動画書き出し）	12. 作品制作 3																				
5. 3DCG アニメーション研究 1	13. 作品制作 4																				
6. 3DCG アニメーション研究 2	14. 作品制作 5																				
7. 3DCG アニメーション研究 3	15. 作品上映・合評																				
8. 3DCG アニメーション研究 4																					