

科目名 美の考察

必修 【両コース共通】

開講年次：1年次1期

講義

単位：2単位

■科目のねらい

「衣の造形」をなぜ美術の場で研究するのか。それは、美術の場においては創作者が自ら「美」の発見を行いながら創作を行っており、服飾の場においてもその意識の育成が必要であるという考えからである。

ここで重要なのは、今自分が保有している美の基準に頼るのではなく、「美」の幅の広さや深さを獲得することであり、そのための柔軟な姿勢である。

では、「美」の発見はどこで成されるのか。それは日常のありとあらゆる状況やジャンルにおいてである。そこで我々は、確定された芸術作品やデザイン物の美の基準を“なぞる”のではなく、日常において、自らの意志で、視点で「美」の発見を行い、感性の具現化に繋げる。この授業では、意識の化学変化といえるそのきっかけや気づきを、授業担当者とともに研究していく。

「美」を発見することから始め、それをそれぞれの創作の礎とし、また活性剤としていく。そしてここで獲得されなければならないのは、美学のための美ではなく、創作の道筋を確かなものにするための「美」の力なのである。

■到達目標

ゼロからの創作のための基礎体力、つまり「美」を発見する能力を身につけること。そして発見された「美」を言語化し、他者に伝えるために「感性の理論」を獲得することを目標とする。

■担当教員

瀬古 徹

■修了認定・学位授与の方針と該当授業科目の関連

「創作表現コース」、「3D デジタルモデリングコース」共に修了認定に必要な科目である。「創作研究Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ」、「創作技法研究Ⅰ、Ⅱ」、「修了制作」に向けて、研究の基礎体力ともいえる創作者自身の「美」の基準を、理論的、実践的に獲得していき、「衣の造形」作家として、制作の姿勢と作品の水準の向上を図り、修了制作におけるプレゼンテーション、インスタレーション、パフォーマンスと言った表現への足がかりとすることを目的とする。

■授業計画・内容

	内 容	授 業 目 標	準 備
第1回	・『美の考察』について ・「衣」の造形表現の可能性 ・「言葉」を、手を使い書き止め、声に出して伝えることの意味、つまり「ノートを取る」こと、「直接」のプレゼンテーションの意義 ・「研究倫理に関して」共に考えながら始めて行く（主に、ディフェンスとして） 身体-①「美術における身体表現」	諸々、イントロの後、 我々はここで「生きている造形表現」を行うこととなる。 先ず、身体は主役と成り得るのか。物質との係わりは。 形態に重きを置き、服飾表現を軸に造形表現全般に広げ「身体」についての問いかけを行う。	筆記用具、 ノート
第2回	身体-②「虚構か、現実か」	マンガ、アニメーションにおける“肉体なき”身体について考える。 (各自、マンガ、アニメーション作品のプレゼンテーション)	筆記用具、 ノート、PC
第3回	身体-③「かわいい-1」	例えば、ある表現を受動して、なぜ「かわいい」と感じるのか。それは、その作品にあるのか、鑑賞者の中にあるのか。そもそも造形における「感情の表現」とは何か参考；「ネオテニー」 (各自「かわいい」もの、ことのプレゼンテーション1回目)	筆記用具、 ノート、PC
第4回	身体-③「かわいい-2」	「視点」、「切り口」の強化、強調。シナリオの解体、読むのではなく観るものに再構築する (各自「かわいい」もの、ことのプレゼンテーション2回目ブラッシュアップ)	筆記用具、 ノート、PC
第5回	言葉①「食レポート」	文章のみによる食のレポート。いかに美味しさは「伝わる」か。「見立て」について考える (各自PCを使わない「食レポート」、プレゼンテーシ	筆記用具、 ノート

		ン)	
第6回	言葉②「詞・詩-1」	感情を、そのための状況をいかに言葉で「伝える」か。また、言葉はリズムによって「活きる」のか。 (各自 PC を使わない「詞・詩」のプレゼンテーション)	筆記用具、ノート
第7回	言葉②「詞・詩-2」	「書かない」ことで「書き」、「言わない」ことで「言う」。余白を考える。 (PC を使わない「詞・詩」のプレゼンテーション 2 回目ブラッシュアップ)	筆記用具、ノート
第8回	「好き」について①「私的基準」	自分の「好き」なもの・ことに関して説明する。まずは自らの基準で。“趣味”とは何か。 (各自「好き」なもののプレゼンテーション①)	筆記用具、ノート、PC
第9回	「好き」について②「他者的基準」 -「他者的」と「客観的」の違い-	多くの人が「好き」なもの・ことに関して説明する。他者的、或いは社会的基準で。流行とどのように関係していくか。(各自「好き」なもののプレゼンテーション②)	筆記用具、ノート、PC
第10回	「好き」について③「客観的基準-1」	自分の「好き」なもの・ことを他者、或いは社会において強固なものとしていくためのシステムを考える。 (各自「好き」なものの強化のためのプランニングのプレゼンテーション)	筆記用具、ノート、PC
第11回	「好き」について④「客観的基準-2」	自分の「好き」なもの・ことを他者、或いは社会において強固なものとしていくためのシステムを使い「表現」していく。 (各自「好き」なもののプレゼンテーション③)	筆記用具、ノート、PC
第12回	表現の強さ①「クリエイターの魅力の分析-1」	自分が魅力を感じる創作者(デザイナー、アーティスト)の魅力を分析する。造形力、社会的影響力、物語性を含めた人物力、人格、思想等なぜその表現は「強い」のかへ意識を向ける。 (各自、好きなクリエイターについてのプレゼンテーション)	筆記用具、ノート、PC
第13回	表現の強さ②「クリエイターの魅力の分析-2」	名作の「作品要素」に関して考察する。 (各自、好きなクリエイターの「作品要素」についてのプレゼンテーション)	筆記用具、ノート、PC
第14回	表現の強さ③「作品」	自らの表現に関して分析し、方向性を画策する。 (各自の研究テーマの強化のためのプランニングのプレゼンテーション)	筆記用具、ノート、PC
第15回	レポート及びプレゼンテーション 表現の強さ④「情報の調整」	1) それぞれの研究科における研究テーマの内容のレポートを作成し、プレゼンテーションを行う。 2) アンチグローバル、ローカルな位置の肯定。あえて“閉じる”ことによって得る創作者としての「強さ」を考える	筆記用具、ノート、PC

■研究のための時間外準備

第1回 受講後；

1) 記録の身体化 → 今回のみならず今後ずっと創作・表現者としてアナログの記録方法に拘る。逆の言い方をすると、安易な、考察のない、表層的な、利便性だけを理由とした記録方法(パッドやスマートフォンによる撮影等)を禁止する。ノートとスケッチブックによる実践を行い、「ことば」や「かたち」の意味を問いながら記録をして行く習慣をつける

2) それぞれの表現とシンクロした「マンガ」、または「アニメーション」の画像の準備。それらの中に描かれている人体の分析的模写ドローイングなど 90分

第2回 受講前；それぞれの表現とシンクロした「マンガ」、または「アニメーション」の画像の準備。それらの中に描かれている人体の分析的模写ドローイングなど 講評プレゼンテーションとそのディスカッション(講評とフィードバックへ) 90分

受講後；「かわいい」と心動かされる「もの」の画像の準備。それらについての分析レポートの作成 90分

第3回 受講前；「かわいい」と心動かされる「もの」の画像の準備。それらについての分析レポートの作成 講評プレゼンテーションとそのディスカッション(講評とフィードバックへ) 90分

受講後；意識の絞り込みの上で、再び「かわいい」と心動かされる「もの」の画像の準備。それらについての分析レポートの作成 90分

第4回 受講前；意識の絞り込みの上で、再び「かわいい」と心動かされる「もの」の画像の準備。それらにつ

- いての分析レポートの作成、そのブラッシュアップ、90分
 受講後；ステレオタイプなものに関するリサーチ 60分
 雑誌等での食のレポート記事を読んでおく 90分
- 第5回 受講前；「食」後のレポート文の作成 講評プレゼンテーションとそのディスカッション（講評とフィードバックへ） 120分
 受講後；感覚化した言葉を集め、組み立て、崩し、再構成し、削り、活かし、強調し、或いは弱体化させ、伸ばし、尖らせ、凹ませ、詩・詞をつくる 120分
- 第6回 受講前；詩・詞をつくる、プレゼンテーションとそのディスカッション（講評とフィードバックへ） 120分
 受講後；「書かないこと」、「言わないこと」等、大きな含みを持つ言葉を意識し、言葉と言葉の間に生まれる「余白」を認識した上で再び詞・詩をつくる 120分
- 第7回 受講前；「書かないこと」、「言わないこと」等、大きな含みを持つ言葉を意識し、言葉と言葉の間に生まれる「余白」を認識した上で再び詞・詩をつくる 120分
 プレゼンテーションとそのディスカッション（講評とフィードバック） 90分
 受講後；自分の作品分析の文章記録 60分
- 第8回 受講前；1)自分の趣味を含めた「好きなこと・もの」の素材準備 2)「好きなこと・もの」の紹介文作成 講評とそのディスカッション（フィードバック） 90分
 受講後；「主観」の客観的分析 60分
- 第9回 受講前；前回紹介した「好きなこと・もの」を他者的、社会的視点で「分析」した文章の作成 講評とそのディスカッション（フィードバック） 90分
 受講後；「社会性」と「主観」の比較分析 60分
- 第10回 受講前；自分の「好きなこと・もの」を他者に強固に伝える（説得する）方法を模索した文章の作成-1 講評とそのディスカッション（フィードバック） 90分
 受講後；「主観的」と「客観的主観」の区別を考える 45分
- 第11回 受講前；自分の「好きなこと・もの」を他者に強固に伝える（説得する）方法を模索した文章の作成-2 講評とそのディスカッション（フィードバック） 90分
 受講後；「主観的」と「客観的主観」の区別を考える 45分
- 第12回 受講前；自分の魅力を感じる（或いは敬愛する）創作者（ジャンルは問わない）に関してのリサーチ、プレゼンテーションの準備 講評とそのディスカッション（フィードバック） 120分
 受講後；創作者、表現者としての「強さ」の分析 45分
- 第13回 受講前；自分の魅力を感じる（或いは敬愛する）創作者の作品に関してのリサーチ、プレゼンテーションの準備 講評とそのディスカッション（フィードバック） 120分
 受講後；作品の「強さ」の分析 45分
- 第14回 受講前；自分の研究テーマプランの“再”作成 講評とそのディスカッション（フィードバック） 120分
 受講後；自分の研究テーマプランの調整 60分
- 第15回 受講前；自分の研究テーマの再作成 講評とそのディスカッション（フィードバック） 90分
 受講後；「情報の調整」に関して考察、方法論の模索 90分

■教科書・参考文献等

参考文献

- 中尾喜保著『新版／生体の観察』 メヂカルフレンド社
 中尾喜保、宮永美知代著『美術解剖学アトラス』 南山堂
 ウィリアム・A・ユーイング著『THE BODY』 那須孝幸、渡辺純子訳 美術出版社
 STEPHEN LONGSTREET: *the Figure in Art*. BORDEN PUBLISHING COMPANY
 ロラン・バルト著『明るい部屋—写真についての覚書—』 花輪光訳 みすず書房
 ロラン・バルト著『表徴の帝国』 宗左近訳 ちくま学芸文庫
 アメリア・アナレス『なぜ、これがアートなの？』 福のり子訳 淡交社

■成績評価基準と方法

レポートとプレゼンテーションのかたちで評価する。

試行錯誤を経て深く絞り込んだ「視点」、そこからの「方法論」を持ったものを高評価の対象とする。形式的な（あるいは、表面的な）技巧のみのプレゼンテーションを行った場合は、再考を要求しやり直しをしてもらう。

課題・制作への取り組みの姿勢（経緯）	25%	ex. プレゼンテーションのシナリオをメインとしたレポート
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション（結果）	75%	ex. プレゼンテーション
外部専門家評価	0%	

■研究倫理への取り組み

担当 瀬古；

初回の授業にて「研究倫理」に関する提案を行う。今授業では主に制作者、表現者の専門職として起こり得るで

あろう問題点を大まかに想定しつつ、そのための「ディフェンス」としての姿勢（構え）について提案したい。この「ディフェンス」としての姿勢とは、それが作者の「創作の根幹」を表すものであると同時に、それ自体が「創作の証明」に繋がるもの、と思っている。言い換えると、創作の場において「concept（基本概念）」を表すものが、社会的には「証拠」として成立させることが可能なのではないかと考えている。

提案の後、そのことに関する院生それぞれの実践を経て、改善、強化を図って行きたい。

■学生へのメッセージ

講義内容を一つの契機と考え、創作における自己の美の基準の構築に役立てること。

科目名 映像表現

必修【両コース共通】

開講年次：1年次1期 集中

演習

単位：1単位

■科目のねらい

現在、スタンダードな情報伝達手段となった映像は様々な分野で活用されている。この授業では当たり前のように触れてきた映像について、制作体験と演習を通してあらためて考察することに主眼を置く。スタジオ環境を活用し技術としての側面と表現としての側面の両方からアプローチすることで、専門領域やコースを横断しながら、それぞれの表現に応用・展開していくこととなる。

■到達目標

創作表現コース：

- 1) 作品としての映像表現について技術と考え方を得ることが可能となる。
- 2) 表現を支え・伝えるための手段としての映像について技術と考え方を得ることが可能となる。

3D デジタルモデリングコース：

- 1) 空間シミュレーションにおける映像表現の基礎となる技術と考え方を得ることが可能となる。
- 2) 表現を支え・伝えるための手段としての映像について技術と考え方を得ることが可能となる。

■担当教員

千代崎寛

■修了認定・学位授与の方針と該当授業科目の関連

修了認定に必要な科目である。

本科目は「創作表現コース」「3D デジタルモデリングコース」に共通する映像表現についての基本的な考え方と技術を通して、自身の表現に結び付けていくことを目標とする。

■授業計画・内容

	内 容	授 業 目 標	準備
第1回	オリエンテーション・授業概説と導入 課題：テーマ1「日常の記録-1」 演習①カメラワーク	ビデオ、シネマカメラなど機材の特性を知る。基礎的な考え方（フレーム、フレームレート）。ロケーション撮影での配慮（著作権・プライバシー）について。	DSRC（デジタル一眼レフカメラ）、PC、資料ノート
第2回	課題：テーマ1「日常の記録-2」 演習②レンズワーク	レンズの特性を知る 画角、構図とフレーミング、ブレと動き	
第3回	課題：テーマ1「日常の記録-1・2」プレゼンテーション 課題：テーマ2「ショートムービー-1」 演習③スタジオワーク（ライティングテクニク-1）	スタジオでのライティングについて考察する。映像編集、絵コンテ、ストーリーボード。ロケーション撮影での配慮（著作権・プライバシー）について確認と修正。	
第4回	課題：テーマ2「ショートムービー-2」 演習④スタジオワーク（ライティングテクニク-2）	絵コンテ、ストーリーボードからスタジオでの撮影企画書の作成。撮影許可申請を含めたプランニングについて。	
第5回	課題：テーマ2「ショートムービー-1・2」プレゼンテーション。 課題：テーマ3「作品制作-1」 演習⑤スタジオワーク（ライティングテクニク-3）	映像編集からモンタージュ（映像における文法）タイムラインを考察する	
第6回	課題：テーマ3「作品制作-2」 演習⑥サウンドワーク（機材と環境）	MA・音声・録音、マイク、ミキサー、収録と編集、ナレーションとテロップ。音源などの著作権について。	
第7回	課題：テーマ3「作品制作-1・2」プレゼンテーション。 課題：テーマ4「プロジェクト-1」 演習⑦空間演出（舞台、セット）	プロジェクト（応用編）映像とインスタレーション（展開編）。展示空間での配慮と方法について。	
第8回	課題：テーマ4「プロジェクト-2」 課題：テーマ4「プロジェクト-1・2」プレゼンテーション まとめ 応用と展開	映像表現の応用・展開から、専門領域への接続を図る。クレジットなどの表記に関しての確認と修正。	

■研究のための時間外準備

- ・〔準備研究〕＝予習・受講前　・〔継続研究〕＝復習・受講後　・集中授業のため1回分を1・2回と表記
- 第1・2回　〔準備研究〕：自身が触れてきた映像表現の（鑑賞、撮影・編集など）について俯瞰するための資料ノートを作成する。
〔継続研究〕：課題 テーマ1「日常の記録-1・2」制作。資料ノートの整理、レファレンスとして活用するための準備。自分のカメラを使いこなせるよう日常の場面で積極的に活用する。
- 第3・4回　〔準備研究〕：課題 テーマ1「日常の記録-1・2」プレゼンテーション準備。課題 テーマ2「ショートムービー-1・2」のためのリサーチ。資料ノート整理、レファレンス整理。
〔継続研究〕：課題 テーマ2「ショートムービー-1・2」制作。制作プロセスの記録資料準備。スタジオでの撮影企画書作成
- 第5・6回　〔準備研究〕：課題 テーマ2「ショートムービー-1・2」プレゼンテーション準備。課題 テーマ3「作品制作-1・2」のためのリサーチ。資料ノート整理、レファレンス整理。
〔継続研究〕：課題 テーマ3「作品制作-1・2」制作。制作プロセスの記録資料準備。
- 第7・8回　〔準備研究〕：課題 テーマ3「作品制作-1・2」プレゼンテーション準備。課題テーマ4「プロジェクト-1・2」のためのリサーチ。資料ノート整理、レファレンス整理。
〔継続研究〕：制作プロセスの記録資料を継続して活用する。

■教科書・参考文献等

授業内容に応じて適宜配布または提示する。

■成績評価基準と方法

授業は作品の発表とディスカッション、フィードバックが主な内容であり、そこに短時間の演習を含めた形で進めていく。課題である作品制作（企画・撮影・編集）は授業以外の時間を活用することになる。また、レファレンスや制作プロセスの記録は日常的に継続していかなければならない。この科目での成績評価の基準は結果としての作品ではなく、その制作プロセスの質を評価する。

課題・制作への取り組みの姿勢（経緯）	80%	エスキースと制作プロセスを記録したノート、レファレンス資料の質と量による
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション（結果）	20%	作品とプレゼンテーションによる
外部専門家評価	0%	

■研究倫理への取り組み

担当 千代崎；

特に映像表現における倫理観（感）に関する“意識”と“考え方”に重点を置く。実際の制作を通じて Input（撮影段階）から edit（編集段階）を経て、output（発表段階）に至るまでの様々なケースについて考察していく。

■学生へのメッセージ

過去に“観た”イメージが、現在の創作活動の基盤となる。“みた”ことが無いものは“みる”ことが出来ない。
※集中授業として実施する。授業日程についてはオリエンテーション時に相談し決定する。
※コースを問わず DSRC（デジタル一眼レフカメラ）は必須となるので所持することが望ましい。

科目名 創作技法研究Ⅰ

必修【3Dモデリングコース】

開講年次：1年次1期

演習

単位：4単位

■科目のねらい

この授業では、試行錯誤をしながら「直接」、或いは「間接」の「衣」の創作を行っていく。
すでに学部で行ってきた設計図先行の造形の基礎の上に、あえてそれを無意識下に置き、「解放」の創作を行うことを目的とする。ここで研究されるべき技法とは、創作を完成させる方法としての技法ではなく、様々な角度から創作の発動を促すための技法である。従って、ここで行われる研究は、すべて創作実践の上に展開して行く。

・3DCADモデリング

この授業では、造形創作の一つである立体物をデザイン（プロダクトデザイン）するにあたり必要不可欠な3次元CADによる形状の作成やモデリング、その表現法を研究する。まずは3D空間でのオブジェクトの位置関係を理解するところから学び、三面図作成とその立体化を研究する。3Dデータをモデリングすることにより、360度どの角度からでも形状を確認、素材感や背景等もよりリアルに表現する。 [担当：白木ゆみ香 14回]

・マテリアル演習

デジタルとアナログ表現の素材の「質感」や「色彩」の関係を画像としてだけでなく、実際に「質感を伴う色」のオブジェクトを制作することを通して、その違いを視覚的及び触覚的に体験する。デジタル、及びアナログなデザインの両面において必要な表現技法、材料研究を行う。 [担当：土屋純一 6回]

・古典技法研究

「衣」の造形の形態（フォルム）の創出の目的のもとに、「身体が布を纏う」という原点に回帰の方向での造形技法に重点を置いた古典研究を行う。ここで行うのは、それぞれの時代の身体を支持体としながら、①身体そのものに沿い活かすのか、という「曲線」の集合体が表現する衣服造形、或いは②身体から離れ、隠すのかという「直線」の集合体が表現する衣服造形である。「身体造形」としての「衣」の創作技法研究である。 [担当：北折貴子 7回]

・作家研究

（オムニバス、集中）

現在の「衣」の造形作家の造形的な視点、社会に於ける表現の可能性などの研究とそこからの構想法の研究を行う。 [担当：瀬古徹 3回]

以上の4つの視点を縦横に行き来しながら、創作の研究を進行して行く。

■到達目標

何もないところから出発し、その造形すべきものの芯をとらえ、自ら方法を模索し、素材に関しての試行錯誤を繰り返しながら、すべてを同時進行で行う創作能力を養う。

■修了認定・学位授与の方針と該当授業科目の関連

修了認定に必要な科目である。

本科目は創作技法研究Ⅱ、創作研究Ⅱ、Ⅲ、および修了制作に向けて、創作者として必要な創作に費やすトライ&エラーを含めた圧倒的な「量」の経験、3D空間におけるものの在り方の研究（3DCADモデリング）、素材の物質的特性体験からの創作方法の研究（マテリアル演習）、「衣」の歴史の変遷を辿り、そこに展開される現代の衣の表現の源泉としての素材や表現技法の探求（古典技法研究）、プロフェッショナルとしての人、作品、そして「今現在」行われている創造からの直接的な感受、発見（作家研究）等を通して、「衣の造形」作家としての制作姿勢の基盤づくりとその作品水準の向上を図り、修了制作におけるプレゼンテーション、インスタレーション、パフォーマンスといった表現への足がかりとすることを目的とする。

■担当教員

白木ゆみ香、土屋純一、北折貴子、瀬古徹

■授業計画・内容

	授 業	そ の 他	
第1回	▼3DCADモデリング 3次元CADとは？どんなものが作れるか？ <Rhinceros>基本的な画面操作。 (白)	▼マテリアル演習 デジタルとアナログの違い、「色彩」と「質感」の関係。 ドローイングによる「質感を伴う色」の表現。 デジタル表現「質感を伴う色」（準備） (土)	研究計画提出 →確認、面接 研究テーマ
第2回	<Rhinceros> 座標入力による三面図作成と、その立体化。オブジェクトの選択と移動。 (白)	講評（ドローイングによる「質感を伴う色」） 「質感を伴う色」画像制作 (Photoshop/Illustrator) (土)	

第 3 回	<Rhinceros> 曲線、コーナー指定、ソリッド、平面曲線を押し出し、エッジをフィレット。 (角の部分丸める加工) (白)	講評 (質感を伴う色/画像) 素材制作の為の材料研究、実験。 (土)
第 4 回	<Rhinceros> 制御点指定、スナップ、回転サーフェス等。 (白)	▼古典技法研究 過去の作品からデザイン考案する際の著作権について ①曲線の集合体としての造形 →導入 (北)
第 5 回	<Rhinceros> ブール演算 (立体物の色々な足し算)、正確な距離の移動、インポート、グループ化。 (白)	” →展開 (北)
第 6 回	<Rhinceros> ロフトサーフェス (2つ以上の形状をつなぎ合わせる) の作成、曲線を使ったサーフェスのトリム。 (白)	” ②直線の集合体としての造形 →導入 (北)
第 7 回	<Rhinceros> パイプ形状、平面曲線によるサーフェス、1 レールスイープ (1 本のレールからサーフェスをモデリングする) 等 (白)	” ③中世時代の衣装 (北)
第 8 回	<Rhinceros><Key-Shot> ミラー、結合、サーフェスのオフセット、ブレンド、2 レールスイープ等 (2 本のレールからサーフェスをモデリングする)。 (白)	▼作家研究 テーマ①素材と「自然」=「有機的」な形態 (フォルム) との関連性 (瀬)
第 9 回	<Rhinceros><Key-Shot> シンプルな椅子のモデリング。 (白)	” テーマ②「伝統」の構造的解釈に基づいた創作研究 (瀬)
第 10 回	<Rhinceros><Key-Shot><Photoshop> Key-Shot によるモデリング。Photoshop による画像修正。 (白)	” テーマ③「身体のあり方」への挑戦としての創作研究 (瀬)
第 11 回	<Rhinceros><Key-Shot> デザイン作成～三面図作成～3DCAD によるモデリングまでの 一連の動作を実践して作品を製作① (白)	▼マテリアル演習 素材制作「透過しない質感を伴う色」 (土)
第 12 回	<Rhinceros><Key-Shot><Photoshop> デザイン作成～三面図作成～3DCAD によるモデリングまでの 一連の動作を実践して作品を製作② (白)	講評 (透過しない質感を伴う色/素材) 素材制作「透過する質感を伴う色」 (土)
第 13 回	<Rhinceros><Key-Shot> <Photoshop><PowerPoint> デザイン作成～三面図作成～3DCAD によるモデリングまでの一連の動作を実践して作品を製作③ デザインした立体物を Key-Shot にてモデリング。プレゼン資料の作成。 (白)	講評 (透過する質感を伴う色/素材) 制作した「透過する/透過しない質感を伴う色」の画像を 3D データへマッピング。 (Photoshop) 講評。 (土)
第 14 回	作品のプレゼンテーション。講評。 ポートフォリオの提出。 (白)	▼古典技法研究 ④直線の集合体としての造形 →展開 (北)
第 15 回		” ⑤イタリアルネッサンスの衣装 →導入 (北)
第 16 回		” ⑥イタリアルネッサンスの衣装 →展開・確認 (北)

■研究のための時間外準備

詳細シラバス参照

■教科書・参考文献等

参考文献

・3DCADモデリング

Rhino6 入門 是枝靖久著 ラトルズ発行。

Rhinoceros 逆引きコマンドリファレンス 中島淳雄監修 株式会社アプシラフト著 ラトルズ発行。

・マテリアル演習

MdN 編集部 『Photoshop+Illustrator で作るテクスチャ&パターンデザイン100』 株式会社エムディエヌコーポレーション 2005

ホルベイン工業 技術部 編集 『絵具の科学(改訂新版)』 中央公論美術出版 2018

3dtotal Publishing 編/服部こまこ(訳) 宮本秀子(監修) 『色と光マスターガイドーイラスト上達のための理論と実践』 ホビージャパン 2023

・古典技法研究

Jean Charbonneau, Roland Martin, Francois Villars 共著 村田数之亮訳 『ギリシャ・クラシック美術』 1973 新潮社

Bianchi Bandinelli 著 吉村忠典訳 『ローマ美術』 1974 新潮社

赤沢英二著 『日本の中世絵画の新資料とその研究』 中央公論美術出版社

日本経済新聞社編 『池田重子コレクション、日本のおしゃれⅠ、Ⅱ、Ⅲ』 日本経済新聞社

■成績評価基準と方法

評価基準は詳細シラバスにて確認のこと。

■研究倫理への取り組み

・3DCADモデリング 担当 白木;

私自身デザイナーとして活動しているため、主に「意匠権」を中心に研究倫理への取り組みを行っていきたいと思う。デザインをしていく上で類似には細心の注意を払うことは大前提ではあるが、万が一似た作品や商品が発見した場合は、それとの差異や、コンセプトや形状の違い等、きちんと説明できるようにしておくことも大事である。また類似とされないような工夫や修正も必要である。

・マテリアル演習 担当 土屋;

過去の事例をもとに作品制作や引用において著作権等のルールを踏まえた創作活動が行えるようなリテラシーを身につける取り組みを行う。

・古典技法研究 担当 北折;

過去の作品から現代のオリジナル作品を制作するにあたり、調べた資料の著作権について、また盗作にならないようにする注意点などを制作する前段階で説明し理解させる。

・作家研究 担当 瀬古;

本授業はプロフェッショナルのクリエイター、デザイナーに直接授業を行なってもらうものである。従って当然、本人の肖像権、制作された作品(製品)の著作権(版権)、それらを出版物等に掲載したものに対する二次的著作権等様々なことが考えられるが、受講に際してはそれらに最大限の配慮を行う必要があると考えている。

当然だが、授業担当者の許可なくしてスマートフォンやタブレット等での撮影は禁止である。特に、観光旅行の様な意識での受講は絶対に許されるものではない。一期一会の緊張感の中での受講があつてこそ、何歩か(或いは、何万歩か)先に行く先輩クリエイター達から得るものがあるのではないだろうか。

■学生へのメッセージ

授業時間は飽くまでも、課題確認、作品講評の時間であり、当然それ以外の自習時間のそれぞれの使用方法が問われることとなる。この自習時間(=創作時間)の積極的な使い方を考えておくように。

科目名 創作研究 I (3D デジタルモデリング)

必修【3D デジタルモデリングコース】

開講年次：1 年次 1 期

演習

単位：4 単位

■科目のねらい

この授業は、3D 表現をする上で、物を細部にわたり観察し形状を捉え、創作物とするための基盤技能を習得する科目である。

この授業では 3D モデリングソフト『CLO』を使用し、テーマをデジタル活用での「モデリング表現」、「テクスチャ表現」、「レンダリング表現」とする。詳細は以下の通りである。この 3 つのテーマ造形をより意識的に捉えることで 3D 創作表現と 3D モデリングの技能の習得をする。

・3D デジタルモデリング I (モデリング表現)

3D モデリングソフト『CLO』を用いた服飾造形技法を探究する。3DCG のモデリングにおける基本原理、技術習得を経て、フィジカルに服飾造形以外にも表現手法を広げ、様々な媒体での自由な表現を確立する基盤とする。
[担当：羽賀友美 15 回]

・3D デジタルテキスタイル (テクスチャリング表現)

『Photoshop』『APEX』を用いたテキスタイル素材の表現を研究する。糸から生地という 2 次元平面を 3DCG という 3 次元の物体として表現する技法の習得を行いさらなる素材表現の探求を行う。

[担当：山川智子 12 回]

・3D デジタルスタイリング (レンダリング表現)

服飾造形表現における視覚情報処理を行うにあたって、現実の観察から人体の構造、衣服の構造、空間、光、物体の存在の表し方を探究し、より高度な表現技法とさらなる表現の探求を行う。

[担当：山川智子 3 回]

■到達目標

創作における 3DCG を活用した服飾のビジュアル表現の確立を行う。

■修了認定・学位授与の方針と該当授業科目の関連

修了認定に必要な科目である。

本科目は 3DCG 表現を用いた「視野」の拡大、創作と発表のプロセス、様々な表現媒体（印刷、映像、Web など）を用いた創作意識の客体化、テクノロジーを活用した多様な表現研究を行う。従来の固定概念からの脱却とそこからの表現方法の模索を通して、「衣の造形」作家としての制作姿勢の基盤づくりとその作品水準の向上を図り、修了制作における足がかりとすることを目的とする。

■担当教員

羽賀友美、山川智子

■授業計画・内容

	授業	
	内 容	目 標
第 1 回	【3D デジタルモデリング I】① 『CLO』基本オペレーション 3D 空間の把握/操作方法	『CLO』を使用したモデリング手法の把握/基本 UI への対応 (羽賀)
第 2 回	【3D デジタルテキスタイル(Photoshop)】① ネットにおける著作権等の研究倫理について説明 デジタルテキスタイルの基本理解 『Photoshop』の画像合成ブレンドモード	ネットにおける著作権等の研究倫理について説明 CG 合成における基礎である『Photoshop』のブレンドモード理解 (山川)
第 3 回	【3D デジタルモデリング I】② 『CLO』基本オペレーション アバター編集/DXF インポート/縫い合わせ/パターン編集	『CLO』での縫製の概念と仕様の理解 パターンデータを読み込んでから組み上げるまでの手順習得の読み込みと 3D として組み上げる技術研究 (羽賀)
第 4 回	【3D デジタルテキスタイル(Photoshop)】② 『Photoshop』の画像素材のレタッチ手法	『Photoshop』のツールを活用するための技術研究 (山川)
第 5 回	【3D デジタルモデリング I】③ 『CLO』着せ付け レイヤー・固定・強化・非アクティブ・メッシュ選択・ピン・タックなどの利用方法	『CLO』でのアバターへの着せ付けと修正技法 具体的な 3D モデリングの技術研究

		(羽賀)
第6回	【3D デジタルテキスタイル(Photoshop)】③ テクスチャマップ概念 『Photoshop』のバンプマップの作成	3DCGにおけるテクスチャマップの理解と 『Photoshop』のマップデータ作成手法の研究 (山川)
第7回	【3D デジタルモデリング I】④ 『CLO』での作図 内部線作成・トレース/ファブリックデータ適用/テクスチャマップ適用	『CLO』でのパターン作図と生地データの扱い方の 理解/ファブリックデータへのテクスチャマップ適 用の理解 (羽賀)
第8回	【3D デジタルテキスタイル(Photoshop)】④ 『Photoshop』調整レイヤー レイヤーマスク/マップ合成	『Photoshop』の質感の作り込み 各種調整レイヤーの把握 (山川)
第9回	【3D デジタルモデリング I】⑤ 『CLO』折り曲げレンダリング プリーツ・タック/リメッシュ/粒子間隔/ゴム 設定/シャーリング	『CLO』での折り返し表現方法と表現の質感向上の 技法研究 (羽賀)
第10回	【3D デジタルテキスタイル(Photoshop)】⑤ 『Photoshop』画像素材の加工と配置 テクスチャデータのタイリング	『Photoshop』でのグラフィック/テクスチャ作成手 法研究 (山川)
第11回	【3D デジタルモデリング I】⑥ 『CLO』ディテール ステッチの設定/グラフィックの配置/芯・ボ タン・ファスナーの設定	『CLO』での付属の設定とディテールの追加手法の 把握 (羽賀)
第12回	【3D デジタルテキスタイル(Photoshop)】⑥ 『Photoshop』によるコンポジット 画像合成の手法	合成技術の理解と『Photoshop』を使つての色・柄 の載せ替えの技術研究 (山川)
第13回	【3D デジタルモデリング I】⑦ 『CLO』圧力設定・膨らみの表現 物性コントロール	圧力設定の利用法と物性データの調整法の理解 (羽賀)
第14回	【3D デジタルテキスタイル(Photoshop)】⑦ 『Photoshop』のその他の機能の応用 ニューラルフィルタ/タイムライン	3D制作への『Photoshop』の機能の応用研究と、こ こまでの技法研究の成果としてコンポジット作成。 (山川)
第15回	【3D デジタルモデリング I】⑧ 『CLO』でのレンダリング設定 衣装完成度/照明設定/アニメーション	3DCGにおけるレンダリング概念理解 『CLO』での具体的なレンダリング技術の研究 (羽賀)
第16回	【3D デジタルテキスタイル(APEX)】① 『APEX』でのテキスタイルデータ作成 ニット/糸の作成	『APEX』で糸からニット生地を編み上げる技術研究 (山川)
第17回	【3D デジタルモデリング I】⑨ 『CLO』縫製始末の表現 裏付きアイテムの制作	『CLO』での表現力向上のための様々な応用手法研 究 (羽賀)
第18回	【3D デジタルテキスタイル(APEX)】② 『APEX』でのテキスタイルデータ作成 布帛/織組織のデザイン	『APEX』で糸から布帛を織り上げる技術研究 (山川)
第19回	【3D デジタルモデリング I】⑩ 『CLO』リアルクローズの仕様再現 CGデータとしての再現	衣服構造の3Dデータ化におけるデジタルデータと フィジカルオブジェクトの違いの理解 (羽賀)
第20回	【3D デジタルテキスタイル(APEX)】③ 『APEX』を使用したテキスタイルスキャン リピート・タイリング	『APEX』でのテキスタイルスキャン手法の理解 (山川)
第21回	【3D デジタルモデリング I】⑪ 『CLO』リボン・ベルト・衿の折り返し 様々なディテール表現	複雑で繊細な質感とディテールを『CLO』で表現す るための技術研究 (羽賀)
第22回	【3D デジタルテキスタイル(APEX)】④ 『APEX』でのバンプマップ作成手法と 『CLO』への適用	『APEX』で作成した生地のパンプマップ取得と 『CLO』との連携研究 (山川)

第23回	【3D デジタルモデリング I】⑫ 『CLO』アバターのポージング 空間造形/光・影・風の演出法	『CLO』を利用した人体表現・服飾表現の研究 (羽賀)
第24回	【3D デジタルテキスタイル(APEX)】⑤ 『APEX』を活用した画像データへのテクスチャ・色・柄の載せ替え/メッシュワープ	『APEX』を活用した画像処理の技法研究。 『APEX』で作成したテキスタイルを実写画像のテキスタイルと載せ換えた作品を制作。 (山川)
第25回	【3D デジタルモデリング I】⑬ 制作/『CLO』の作図 リアルタイムシミュレーションを利用したデジタルドレーピング	『CLO』を活用した造形手法研究 1 (羽賀)
第26回	【3D デジタルスタイリング】① 写真演出 アート表現/構図・画角レンダリング設定/カメラ設定/照明設定	3D モデリングへの写真撮影技法の応用と出力設定の理解 (山川)
第27回	【3D デジタルモデリング I】⑭ 制作/『CLO』の作図 リアルタイムシミュレーションを利用したデジタルドレーピング 2	『CLO』を活用した造形手法研究 2 (羽賀)
第28回	【3D デジタルスタイリング】② 動画演出 アート表現/動画出力の仕様/モーションとカメラワーク	3D モデリングへの動画制作技法の応用と出力設定の理解 (山川)
第29回	【3D デジタルモデリング I】⑮ 制作/『CLO』で組み上げた衣装の出力 前期まとめ	『CLO』を活用した造形表現研究。ここまでのモデリング表現技術の研究成果として、オリジナルデザイン作品の 3D モデリング及びテクスチャ表現(データ・レンダリング画像)をプレゼン。 (羽賀・山川)
第30回	【3D デジタルスタイリング】③ 『CLO』で組み上げた衣装の ブラッシュアップ	これまでの応用で成果物のクオリティアップを実践、造形表現研究。オリジナルデザイン作品の表現(レンダリング画像・動画)をプレゼン。 (羽賀・山川)

■研究のための時間外準備

最終的な自己の作品を制作していくための各自の創作コンセプトの構築、テーマの掘り下げ、デザインへの昇華

第1回【3Dデジタルモデリング I】①

受講前：3DCGのデータ構造、仕様、用語の事前リサーチ(90分)

受講後：軽衣料パターンをアバターへ配置・着せ付けシミュレーション

〔→【3Dデジタルモデリング I】②にて検証結果に対するフィードバック〕

第2回【3Dデジタルテキスタイル(Photoshop)】①

受講前：RGBによる色彩表現の構造リサーチ(60分)

受講後：自分の作品のイメージソースとなる画像データをブレンド・コラージュする表現研究(90分)〔→【3Dデジタルテキスタイル(Photoshop)】②にて研究成果物に対するフィードバック〕

第3回【3Dデジタルモデリング I】②

受講前：3DCGでの縫製概念のリサーチ(3DCGでの縫製箇所のポリゴン形状・結合処理と、実際の縫製始末の比較)(90分)

受講後：軽衣料パターンの縫い合わせ設定・配置・着せ付けシミュレーション(90分)〔→【3Dデジタルモデリング I】③にて制作物に対するフィードバック〕

第4回【3Dデジタルテキスタイル(Photoshop)】②

受講前：レタッチが施されている写真を調べ、レタッチによってどのような効果が付与されているかリサーチ(60分)

受講後：ポートレート、静物写真それぞれにレタッチを施し処理前後を比較、表現効果の研究制作(90分)

〔→【3Dデジタルテキスタイル(Photoshop)】③にて研究成果物に対するフィードバック〕

第5回【3Dデジタルモデリング I】③

受講前：着装時の人体への荷重接点をリサーチ(例えばジャケットを着る際どの場所を留めれば人体に固定できるか)(90分)

受講後：スカーフや帽子などのようにアバターに「巻く」「被せる」オブジェクトをどのように固定するか研究制作(90分)

〔→【3Dデジタルモデリング I】④にて制作物に対するフィードバック〕

第6回【3Dデジタルテクスタイル(Photoshop)】③

受講前：PBRとノーマルマップ、ハイトマップ、ラフネスマップ、メタルネスマップのリサーチ(60分)

受講後：クレープ、シアースッカー、フリースを再現するグレースケールのバンプマップを制作する(120分)

〔→【3Dデジタルテクスタイル(Photoshop)】④にて制作物に対するフィードバック〕

第7回【3Dデジタルモデリング I】④

受講前：3DCG作品制作のためのファブリックの素材、構造、物性と、表面の質感のデータストックと観察(60分)

受講後：スキャンしたパターンデータを『CLO』でトレースする(120分)〔→【3Dデジタルモデリング I】⑤にて制作物に対するフィードバック〕

第8回【3Dデジタルテクスタイル(Photoshop)】④

受講前：デジタルレタッチにおける絵画的表現(写実主義的絵画・日本画的絵画それぞれの表現)の応用研究リサーチ(120分)

受講後：写真上のテクスチャ載せ換え・マスクレイヤーに対する補正・描き込みによる合成画像の表現研究(120分)〔→【3Dデジタルテクスタイル(Photoshop)】⑤にて制作物に対するフィードバック〕

第9回【3Dデジタルモデリング I】⑤

受講前：素材毎の折り曲げ時(衿の返し・袖や裾のロールアップ・プリーツやタック)の表情・特性を観察、リサーチ(60分)

受講後：プリーツのバリエーション表現・変形プリーツ・親子プリーツの制作(120分)〔→【3Dデジタルモデリング I】⑥にて制作物に対するフィードバック〕

第10回【3Dデジタルテクスタイル(Photoshop)】⑤

受講前：色彩の差異を境界とする柄とテクスチャの鏡面反射率の差異を境界とする柄、それぞれの観察とリサーチ(60分)

受講後：正送りまたはハーフステップでのリピートをつけたテクスチャデータの作成と3DCGへの適用(120分)〔→【3Dデジタルテクスタイル(Photoshop)】⑥にて制作物に対するフィードバック〕

第11回【3Dデジタルモデリング I】⑥

受講前：OBJデータ・FBXデータへのマテリアルデータUVマッピング手法のリサーチ(60分)

受講後：付属のディテール・質感表現を意識したアイテムの制作(180分)〔→【3Dデジタルモデリング I】⑦にて制作物に対するフィードバック〕

第12回【3Dデジタルテクスタイル(Photoshop)】⑥

受講前：CG合成でのYUVでの輝度レベル補正・チャンネル別レベル補正の効果と人間の視覚情報処理特性をリサーチ(90分)

受講後：衣服を着装している写真の衣服の柄の載せ換え・衣服そのものの着せ替えをした合成画像制作(120分)〔→【3Dデジタルテクスタイル(Photoshop)】⑦にて制作物に対するフィードバック〕

第13回【3Dデジタルモデリング I】⑦

受講前：フィジカルアパレルでの膨らみの表現手法バリエーションと見え方のリサーチ(60分)

受講後：圧力表現を意識したアイテムの制作と着装コーディネート(180分)〔→【3Dデジタルモデリング I】⑧にて制作物に対するフィードバック〕

第14回【3Dデジタルテクスタイル(Photoshop)】⑦

受講前：CG合成でのライトラップ・エッジブレンディング・グレイノイズの効果と視覚情報処理特性をリサーチ(90分)

受講後：授業内での制作・プレゼンを行ったコンポジット画像の完成度を高める(180分)〔→【3Dデジタルモデリング I】①にて制作物に対するフィードバック〕

第15回【3Dデジタルモデリング I】⑧

受講前：光の観察(自然光・人工光・光源種類・距離・半影のでき方・減衰・色温度)写真の撮影を行なつてのリサーチ(90分)

受講後：ソースとなる写真の光の状態を3D空間で再現してレンダリング出力(180分)〔→【3Dデジタルモデリング I】⑨にて制作物に対するフィードバック〕

第16回【3Dデジタルテクスタイル(APEX)】①

受講前：糸の素材・撚り・編み組織の観察とリサーチ(60分)

受講後：3Dで使用するニット素材の作成(90分)〔→【3Dデジタルテクスタイル(APEX)】②にて制作物へのフィードバック〕

第17回【3Dデジタルモデリング I】⑨

受講前：表地以外の裏地・付属・副資材が被服に与える影響のリサーチ(90分)

受講後：裏地・付属・副資材の表現としてアイテム作成(180分)〔→【3Dデジタルモデリング I】⑩にて制作物へのフィードバック〕

第18回【3Dデジタルテクスタイル(APEX)】②

受講前：糸の素材・撚り・織り組織の観察とリサーチ(60分)

受講後：3Dで使用する布帛素材の作成(90分)〔→【3Dデジタルテクスタイル(APEX)】③にて制作物へのフィードバック〕

第19回【3Dデジタルモデリング I】⑩

受講前：裏付きアイテムパターンを3DCGとして構築する際にデータ上不可欠か否かを判断するための観察とパーツ整理(90分)

受講後：仕様再現度の高いデータ作成の研究、アバター非表示でのアイテム作成(180分)〔→【3Dデジタルモデリング I】⑪にて制作物に対するフィードバック〕

第20回【3Dデジタルテクスタイル(APEX)】③

受講前：プリント・先染生地柄の観察と効率的なリピートポイントの設定研究(60分)

受講後：3Dで使用するプリント柄作成(90分)〔→【3Dデジタルテクスタイル(APEX)】④にて制作物へのフィードバック〕

第21回【3Dデジタルモデリング I】⑪

受講前：3DCGのデータ構造を踏まえたベルトやリボン等の表現をするための画像データストック・観察とリサーチ(90分)

受講後：自分の作品制作に向けて、コンセプト・テーマ・ディテール、素材の質感に関する研究スケッチ作成(180分)〔→【3Dデジタルモデリング I】⑫にてフィードバック〕

第22回【3Dデジタルテクスタイル(APEX)】④

受講前：3Dモデリングにおけるバンプマップのレリーフバランスとインテンシティの適性値のリサーチ(60分)

受講後：3Dモデリングで使用できるニット及び布帛のバンプマップ作成(90分)〔→【3Dデジタルテクスタイル(APEX)】⑤にて制作物に対するフィードバック〕

第23回【3Dデジタルモデリング I】⑫

受講前：人体の観察を通しての人体構造・関節の種類と可動方向・可動域のリサーチ(90分)

受講後：自分の作品イメージでのアバターのポーズの研究制作(180分)〔→【3Dデジタルモデリング I】⑬にて制作物に対するフィードバック〕

第24回【3Dデジタルテクスタイル(APEX)】⑤

受講前：平面表現である写真上のシェードとシャドウによる立体感の研究観察(60分)

受講後：授業内での制作・プレゼンを行ったデジタルテクスタイルと実写写真の合成の完成度を高める(180分)〔→【3Dデジタルスタイリング】①にて制作物に対するフィードバック〕

第25回【3Dデジタルモデリング I】⑬

受講前：フィジカルアパレルの観察・デジタルと比較しオリジナルデザイン作品に反映させる(90分)

受講後：オリジナルデザイン作品の制作・造形技法研究の記録(240分)〔→【3Dデジタルモデリング I】⑭にて制作物に対するフィードバック〕

第26回【3Dデジタルスタイリング】①

受講前：自分の制作テーマに通じる写真を観察して静止画における表現(画角・構図・照明)をリサーチ(90分)

受講後：オリジナルデザイン作品の出力イメージのコンテ切り(120分)〔→【3Dデジタルスタイリング】②にて制作物に対するフィードバック〕

第27回【3Dデジタルモデリング I】⑭

受講前：フィジカルアパレルの観察・デジタルと比較しオリジナルデザイン作品に反映させる(90分)

受講後：オリジナルデザイン作品の制作・造形技法研究の記録(240分)〔→【3Dデジタルモデリング I】⑮にて制作物に対するフィードバック〕

第28回【3Dデジタルスタイリング】②

受講前：映画作品のシーンを観察して動画における表現(画角・構図・照明)をリサーチ(90分)

受講後：オリジナルデザイン作品の出力(アニメーション/FBX・glTF出力オブジェクトに対するカメラワーク)(240分)〔→【3Dデジタルスタイリング】③にて制作物に対するフィードバック〕

第29回【3Dデジタルモデリング I】⑮

受講前：モデリング表現のためのテクスタイル素材の物性・質感研究(90分)

受講後：オリジナルデザイン作品におけるモデリング表現・テクスチャ表現の更なる作り込み(240分)〔→【3Dデジタルスタイリング】③にて制作物に対するフィードバック〕

第30回【3Dデジタルスタイリング】③

受講前：モデリング・テクスチャ・レンダリングにおいて目指す作品出力を得るための総合的なリサーチ(90分)

受講後：創作研究Ⅱに向けてのオリジナルデザイン作品の更なる作り込み(240分)〔→【3Dデジタルモデリング I】⑮の受講後制作と合わせて創作研究Ⅱ【3DデジタルモデリングⅡ】①にてフィードバック〕

■教科書・参考文献等

参考文献

『ファッション 3D モデリスト検定 3 級』 織研新聞社

『POSE MANIACS』 <https://www.posemaniacs.com/>

『3D 服飾モデリングテクニック Marvelous Designer 入門』 CgCostumes 著

■成績評価基準と方法

それぞれの造形、創作表現を拡張・強化するための技術習得とその技術の活用研究へ向かうための授業である。

従って“課題”という意識でのみの取り組みは適さない。積極的に自らの表現を広げる姿勢とそのためのリサーチ能力を評価ポイントとする。

「3D デジタルモデリング I」「3D デジタルテキスタイル」「3D デジタルスタイリング」いずれも作品とそのプレゼン及びポートフォリオにて評価が行われる。

・3D デジタルモデリング I (モデリング表現) 羽賀担当

課題・制作への取組の姿勢 (経緯)	40%	アプリケーションソフトの操作方法の理解度、技術応用力
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション (結果)	60%	衣服に対する観察力、デジタルでの表現力・技術力、作品・ポートフォリオ・プレゼンテーションの質
外部専門家評価	0%	

・3D デジタルテキスタイル (テクスチャリング表現) 山川担当

課題・制作への取組の姿勢 (経緯)	30%	アプリケーションソフトの操作方法の理解度、取り組みの時間と質
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション (結果)	70%	作品のクオリティ、ポートフォリオのクオリティ、プレゼンテーションのクオリティ
外部専門家評価	0%	

・3D デジタルスタイリング (レンダリング表現) 山川担当

課題・制作への取組の姿勢 (経緯)	30%	アプリケーションソフトの操作方法の理解度、取り組みの時間と質
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション (結果)	70%	作品のクオリティ、ポートフォリオのクオリティ、プレゼンテーションのクオリティ
外部専門家評価	0%	

■研究倫理への取り組み

担当 羽賀、山川;

- ・ ネットにおける著作権や研究倫理について、公表されているデータを見ながら解説し、意見交換を行いながら理解を深める。
- ・ 各自の作品をネット公開する際の問題点等を確認する。

■学生へのメッセージ

表現の拡張に向けて、様々なジャンルに対する興味をもち、目にする事象の要素の置換や変換によってどのような表現が可能か、視野を広げ、柔軟な発想で現実世界を観察すること。

また、この科目は単にデジタルスキルの習得では無く、デジタルツールを使用しての表現の拡張を目指すものである。感性・理論・技術を総合的に高め、オリジナルな自己表現に結びつける積極性を必要とする。授業時間は飽くまでも課題確認、作品講評の時間であり、当然それ以外の自主的な時間の使用方法が問われることとなる。

科目名 創作技法研究Ⅱ

必修【3D デジタルモデリングコース】

開講年次：1 年次 2 期

演習

単

■科目のねらい

この授業は、試行錯誤をしながら「直接」の「衣」の造形を行う「創作技法研究Ⅰ」の発展である。

「創作技法研究Ⅰ」と同様に「解放」の創作を行うことを主たる目的としながら、さらにそれぞれの創作目的に対応した技術の探求を行う。引き続き、様々な角度から創作の発動を促すための技法を通し、創作実践の上に研究を展開して行く。

・モデリング制作法

造形イメージの発想のための、布の形状特性によるフリースタイルのクロスワーク、バーチャル空間に於いて形態のイメージを優先させながら具体的なモチーフを現す造形演習を行う。この創作研究は継続性を重視し、絶えず、組み立てと解体を反復しながら進行する。従って、途中経過の画像等によるその記録化を行うことを標準とする。

「服飾」と「デジタル」の両軸の上で、造形的な「発見」と、それを自らの「感性」の鋭敏さに繋げていくダイナミックな造形力を求め、「創作技法研究Ⅰ」の継続と発展を行う。

テーマ：

- c. 既知の布素材に新たな視点を与え、素材の変形や技法について自分なりの表現方法を考えることはこれからの「衣」を造形するために必要なことであると考え、改めて布素材の可能性の探求を行う。

[担当：北折貴子 3回、安部智子 3回]

- d. 3DCAD モデリングを用いて様々な造形体験をする。前期に学んだ3DCADの応用編として、まずは製作する作品のデザインをする。今年度のテーマは『公共施設に設置するベンチまたはソファ』の予定。そしてデザインした造形を製作するために必要な、①ファーストデザイン3案→デザイン修正を重ね1案に絞る～②三面図作成～③3DCADにて立体化～④モデリングによる素材や照明のはめ込み～⑤作成したモデリング画像にCGにて背景や人物等をはめ込む～⑥プレゼンボード、プレゼン資料を作成～⑦プレゼンテーション、という流れで、スケジュールを自分で管理しながら完成まで持っていく。デザインした形状を3DCADで造形するためには、どんな段取りでどんなコマンドを使って作業したらいいか？アプローチ法を自分で考え試行錯誤を繰り返して、最終的に自分のイメージする造形物を作り上げていく技術を習得する。それは今後実際に仕事をしていく上で欠かせないプロセスとなる。

[担当：白木ゆみ香 6回]

・マテリアル演習

「衣」の造形の、ある時は物質的出発点であり、ある時は構造的出発点であり、又感性的出発点であるマテリアルとそこから創作研究を行う。「創作技法研究Ⅰ」においての様々なマテリアルの可能性の探求をもとに、既存の衣服素材としての布に縛られることなく、2次元（平面）から3次元（立体）への展開、そして反復を特性として持ち合わせたマテリアルの体験的探求とそのマテリアルからの「衣」形態（フォルム）の造形的可能性を求める。また、従来の衣服素材であるテキスタイルとの相互の関係性を探り、協調関係における「衣」の造形を行いながら「創作技法研究Ⅰ」の継続と発展を行う。

[担当：田口雅子 6回]

・古典技法研究

「衣」の造形の形態（フォルム）の創出の目的のもとに、「身体が布を纏う」という原点に回帰の方向での造形技法に重点を置いた古典研究を行う。ここで行うのは、それぞれの時代の身体を支持体としながら、①身体そのものに沿い活かすのか（例えばドレープ型のフォルチュニやバイヤスから生まれるドレープが特徴的なヴィオネの衣服造形）、或いは②付属物の追加や装飾により身体から離れ、隠すのか（詰め物やファーゼンゲール—farthingale 腰を極端に膨らませた形状の総称—で形づけられた衣服造形など）という、「身体造形」としての「衣」の創作技法研究である。「創作技法研究Ⅰ」の継続と発展を行う。

[担当：北折貴子 6回]

以上の3つの視点を縦横に行き来しながら、創作の研究を進行して行く。

■到達目標

何もないところから出発し、その造形すべきものの芯をとらえ、自ら方法を模索し、素材に関しての試行錯誤を繰り返しながら、すべてを同時進行で行う創作能力を養う。

■修了認定・学位授与の方針と該当授業科目の関連

修了認定に必要な科目である。

本科目は、創作研究Ⅲ、および修了制作に向けて、創作技法研究Ⅰの経験をさらに深め、創作者として必要な創作に費やす圧倒的な「量」の蓄積、「ベースとなる思想」の明快化、造形認識の“再発見”を、既知の布素材（モデリング制作法c）に新たな視点を与え、仮想空間に於いて現存物の造形（モデリング制作法d）を行う。

「衣」の造形の基盤をなす一分野である繊維、糸、布などの素材に触れ、その特質を理解し、加工していく過程、表現された結果の確認等素材の物質的特性体験からの創作方法の研究（マテリアル演習）、「衣」の歴史的変遷を辿り、そこに展開される現代の衣の表現の源泉としての素材や表現技法の次段階探求（古典技法研究）等を

通して、「衣の造形」作家としての制作姿勢の基盤づくりとその作品水準の向上を図り、修了制作におけるプレゼンテーション、インスタレーション、パフォーマンスといった表現への足がかりとすることを目的とする。

■担当教員

北折貴子、安部智子、白木ゆみ香、田口雅子

■授業計画・内容

授 業	
第1回	<p>▼モデリング制作法 d テーマ d-① ファーストデザイン案 3～5 案を事前に準備→デザイン修正→デザイン決定。 決定したデザインの三面図を作成。(次回までに完成させておく) (白)</p>
第2回	<p>▼マテリアル演習 ①第2の皮膚としての「布」の可能性 (導入) →-1「繊維を纏う」 (田)</p>
第3回	<p>② " " →-2「織物を纏う」 (田)</p>
第4回	<p>▼モデリング制作法 C テーマ C-① →導入 【布素材の造形 1】 「やわらかい」 (安)</p>
第5回	<p>③ " " →-3「色を纏う」 (田)</p>
第6回	<p>④ " " → -1 素材からの表現 (展開) (田)</p>
第7回	<p>▼古典技法研究 ①フォルチュニイの「衣」の造形 著作権とオマージュ、盗作について説明 →導入 (北)</p>
第8回	<p>②ポール・ボワレの「衣」の造形 →展開 (北)</p>
第9回	<p>③ヴィオネの「衣」の造形 →展開 (北)</p>
第10回	<p>▼マテリアル演習 ⑤第2の皮膚としての「布」の可能性 (展開) →-2 素材からの表現 (田)</p>
第11回	<p>⑥第2の皮膚としての「布」の可能性 (展開) →-3 素材からの表現 (田)</p>
第12回	<p>▼古典技法研究 ④ステータスを技法によって表現した衣服造形→導入 (北)</p>
第13回	<p>" " ⑤伝統工芸とファッション →展開 (北)</p>
第14回	<p>" " ⑥日本の伝統技法を使った衣服造形 →確認 (北)</p>

第13回	テーマ d—⑤ CG ソフト (Photoshop、Illustrator 等) を使用し、仕上がったモデリング画像に、背景や人物等を入れて、使用シーンを作成する。 プレゼンシートの作成。 プレゼンシートは、デザインした対象物の①ネーミング②コンセプト③三面図④モデリング画像④使用シーンを簡潔に入れ込み、1～2枚にまとめる。 (白)	
第14回	テーマ C—⑤ 【布素材の造形 2】 「かたい」 (北)	
第15回	テーマ d—⑥ 仕上がったプレゼンシートは、A1 サイズにプリントアウトしプレゼンボードにする。 プレゼンボードとは別に、プレゼン資料 (PowerPoint 使用) を作成し、各自プレゼン発表。 プレゼン講評。 (白)	
第16回	テーマ C—⑥ 【布素材の造形 2 の展開】 → まとめ 「かたい」 (北)	

■研究のための時間外準備

詳細シラバス参照

■教科書・参考文献等

・モデリング制作法

テーマ c

Roberto Capucci: *Roberto Capucci Creativita al di la del tempo*. Istituto nozionale per il Commercio Estero

Collet Wolff Krause: *The Art of Manipulating Fabric*. Publications Iola U.S.A 1996

Sharon Sobel: *Draping Period Costumes*. Focul Press

テーマ d

Rhino6 入門 是枝靖久著 ラトルズ発行。

Rhinoceros 逆引きコマンドリファレンス 中島淳雄監修 株式会社アプリクラフト著 ラトルズ発行

・マテリアル演習

Mabel Ross: *the essentials of Yarn Design for handspinners*. Mabel Ross

Ann Sutton & Diane Sheehan: *IDEAS IN WEAVING*.

Sarah E. Braddock AND Marie O'Mahony: *Revolutionary Fabric for Fashion and Design*. Thames & Hudson

The Textile Design Book A&C Bkack

藍から青へ 建築資材研究所

・古典技法研究

Xavier de Salas: *VELAZQUEZ*. 1972. Phaidon Press

森洋子著『ブリューゲルの子供の遊戯』1989年 未来社

Betty Kirke 著『VIONNET ヴィオネ』求龍堂

R・ターナー・ウィルコックス著 石山彰訳『モードの歴史』文化出版社

三宅一生著:『ISSEY MIYAKE BODYWORKS』小学館

■成績評価基準と方法

技法研究という名称の授業ではあるが、ただ既存の衣服制作技法の“なぞり”は評価しない。体験する様々な技法は、飽くまでも創作そのものの出発点であり、既存の創作概念を打ち破るものでなくてはならない。従って、そのための解放に向かう創作姿勢に評価の重きを置くこととなる。成績評価基準は詳細シラバスにて確認のこと。

■研究倫理への取り組み

・モデリング制作法、古典技法研究 担当 北折；

フォルチュニなど過去作品のオマージュと著作権侵害や盗作について議論し、作品を作る際の研究倫理について考えさせ、理解を促す。

・モデリング制作法 担当 安部；

院生が資料として収集する「他者の作品の意匠権」について、院生とのディスカッションを含め研究倫理としての理解を深めていきたい。

・モデリング制作法 担当 白木；

私自身デザイナーとして活動しているため、主に「意匠権」を中心に研究倫理への取り組みを行っていきたいと思う。デザインをしていく上で類似には細心の注意を払うことは大前提ではあるが、万が一似た作品や商品が発見した場合は、それとの差異や、コンセプトや形状の違い等、きちんと説明できるようにしておくことも大事である。また類似とされないような工夫や修正も必要である。

・マテリアル演習 担当 田口；

院生の発想が独自の視点となるようにディスカッションを重ね、院生と共に研究倫理に関して考察して行きたい。

■学生へのメッセージ

授業時間は飽くまでも、課題確認、作品講評の時間であり、当然それ以外の自習時間のそれぞれの使用方法が問われることとなる。この自主研究時間(=創作時間)の積極的な使い方を考えておくように。

科目名 創作研究Ⅱ（3D デジタルモデリング）

必修【3D デジタルモデリングコース】

開講年次：1年次2期

演習

単位：4単位

■科目のねらい

この授業では「創作研究Ⅰ（3D デジタルモデリング）」を基盤とし、より高度な表現技法の研究を経て、3DCG 表現における作品制作を行う。

また、まとめとしての作品制作のみならず、ビジュアルイメージ、マテリアルイメージなど作品を成立させる様々な要素を着実に意識化することを重要視する。そして、プレゼンテーションを通し、人に伝わる表現力を身につけるとともに、課題制作を行う。

・3D デジタルモデリングⅡ

「創作研究Ⅰ（3D デジタルモデリング）」から引き続き、3DCG による被服造形の技法を研究して表現の幅を広げるとともに、ビジュアルイメージへの展開を探求し、最終的にはオリジナル制作を通して多様な媒体への様々な表現手法の研究を行う。

[担当：羽賀友美 16回]

・3D デジタルテキスタイル

「創作研究Ⅰ（3D デジタルモデリング）」の3D デジタルテキスタイルで習得した『Photoshop』『APEX』に加えて新たに『Substance Designer』によるテキスタイル作成、テクスチャマップ取得、スキャンによるリアルな生地デジタル化など、衣服を構成する要素であるテキスタイルの表現の可能性を拡大し、最終的な創作につなげていく。

[担当：山川智子 10回]

・3D デジタルオブジェクト

汎用3Dソフトである『Blender』による表現の拡張、被服造形におけるパーツの作成のほか、映像の書き出しや空間の造形、これまで研究してきたソフトウェアを理解し、表現の探究を行う。

[担当：山川智子 4回]

■到達目標

3Dモデリングを主とした3DCG表現を用いて、画像出力やデジタル媒体などにおいて自らの作品を表現する。

■修了認定・学位授与の方針と該当授業科目の関連

修了認定に必要な科目である。

本科目はこれに続く修了制作に向けて、必要な技術研究に加え、それぞれのコンセプト、テーマに基づき3DCG作品を制作する。3Dモデリングの制作姿勢の基盤づくりとその作品水準の向上を図り、修了制作における表現への足がかりとすることを目的とする。

■担当教員

羽賀友美、山川智子

■授業計画・内容

	授 業	
	内 容	目 標
第1回	【3D デジタルモデリングⅡ】① 『CLO』での重衣料制作/シルエット調整/ディテール表現/ファブリック表現	『CLO』を使っての重衣料の質感表現の技法研究 (羽賀)
第2回	【3D デジタルテキスタイル(Substance)】① 創作研究制作のテーマ・コンセプトについてディスカッション 『Substance Designer』でのニット作成/プロシージャル・ノードエディタの理解	創作研究制作のテーマ・コンセプトについてのディスカッション プロシージャル・ノードエディタのUI理解と『Substance Designer』を使用したテクスチャ作成技法の研究 (山川)
第3回	【3D デジタルモデリングⅡ】② 『CLO』での重衣料制作/重ね着コーディネート/衝突の厚み/摩擦係数/ピン留め	『CLO』での重ね着表現の技法研究とPBRシミュレーションを行う際のパラメータ理解 (羽賀)
第4回	【3D デジタルテキスタイル(Substance)】② 『Substance Designer』での布帛素材のスキャンプロセッシング	テクスチャスキャナと『Substance Designer』を使用した写真撮影によるテキスタイルスキャン理論の理解。 ネットにおける著作権等の研究倫理について説明とディスカッションを行う。 (山川)

第5回	【3D デジタルモデリング II】③ 『CLO』の様々な機能の応用/メジャー編集	『CLO』の衣装表現力を上げるための様々なノウハウと技術研究 (羽賀)
第6回	【3D デジタルテキスタイル(Substance)】③ 『Substance Designer』のスキャンプロセス グラフの応用的作成	生地に合わせた『Substance Designer』のノ ード調整とテクスチャマップ出力に必要なパラメ ータの把握 (山川)
第7回	【3D デジタルモデリング II】④ 外部アプリケーションで作成したテクスチャ の適用/『Substance Designer』との連携	『Substance Designer』で作成したテクスチャ マップの適用と連携による『CLO』での表現のク オリティアップ技法の研究 (羽賀)
第8回	【3D デジタルテキスタイル(Substance)】④ レース素材などのスキャン/不透明度マップ・ メタルネスマップなどの出力と連携	テクスチャマップの種類と役割の理解と 『Substance Designer』で生成出来る様々なマ ップの理解 (山川)
第9回	【3D デジタルモデリング II】⑤ その他アプリケーションとの連携/『DAZ』 『Blender』でのアバター編集	オリジナルアバター制作にあたっての手法の理 解 (羽賀)
第10回	【3D デジタルテキスタイル(Substance)】⑤- 『Substance Designer』を使用した生地 の復元	『Substance Designer』でのテクスチャ作成と (山川)
第11回	【3D デジタルモデリング II】⑥ その他アプリケーションとの連携/『mixamo』 『STYLY』『Blender』など	表現手法・演出手法に応じた『CLO』の出力と 様々な外部アプリケーションの連携の把握 (羽賀)
第12回	【3D デジタルオブジェクト(Blender)】① 『Blender』基本操作/メッシュ編集/ボタンの 作成/シェーダー設定/UV 展開	『Blender』での造形スキル研究と 3DCG のシェ ーディング、レンダリングの理解 (山川)
第13回	【3D デジタルモデリング II】⑦ 3D モデリング創作研究/スタイリングアート再 現	現実のアートスタイリングを 3D 空間で再現する ことによる表現研究 (羽賀)
第14回	【3D デジタルオブジェクト(Blender)】② 金具パーツ/レンダリング/3D データのエク スポート	『Blender』で作成した 3D オブジェクトの外部 活用手法の研究 (山川)
第15回	【3D デジタルモデリング II】⑧ 3D モデリング創作研究/スタイリングアート再 現 (継続研究)	各自の制作からクリエイティブナレッジを共有 することによる表現探究 (羽賀)
第16回	【3D デジタルオブジェクト(Blender)】③靴作 成 1 面の作成による 3D 造形/リトポロジー	『Blender』での造形応用とポリゴンモデリング の具体的手法の研究 (山川)
第17回	【3D デジタルモデリング II】⑨ 3D モデリング創作研究/スタイリングアート再 現 (継続研究)	前回の制作からの発展を発表し、クリエイティ ブ手法の幅を広げ、さらなる表現を探究する (羽賀)
第18回	【3D デジタルオブジェクト(Blender)】④靴作 成 2 マテリアル/テクスチャ	『Blender』での造形応用とポリゴンモデリング の具体的手法の研究 (山川)
第19回	【3D デジタルモデリング II】⑩ 3D モデリング創作研究/スタイリングアート再 現 (継続研究)	現実のアートスタイリングを 3D 空間で再現する ことで表現技法の拡張を行う (羽賀)
第20回	【3D デジタルテキスタイル (APEX)】⑥ 糸の登録/オリジナルテキスタイルの作成①	糸をスキヤニングして、『APEX』に登録方法及 びオリジナルテキスタイルの研究 (山川)
第21回	【3D デジタルモデリング II】⑪ 3D モデリング創作研究/スタイリングアート再 現 (継続研究)	新しいアート表現の制作から新たなクリエイ ティブの気付きと課題を共有する (羽賀)
第22回	【3D デジタルテキスタイル (APEX)】⑦ 糸の作成/オリジナルテキスタイルの制作②	『APEX』での糸の作成方法とオリジナルテキ スタイルの研究 (山川)
第23回	【3D デジタルモデリング II】⑫ 3D モデリング創作研究/スタイリングアート再 現	前回の課題アート表現の制作から新たなク リエイティブの気付きと手法を共有し、さらなる表 現探究を行う (羽賀)

第24回	【3D デジタルテキスタイル (CLO)】⑧ 生地物性 測定方法/登録	『CLO』の生地物性の測定方法と登録方法の説明 及びオリジナルテキスタイルの作成 (山川)
第25回	【3D デジタルモデリング II】⑬創作研究制作 『CLO』と他のアプリケーション連携での3D 制作1	これまでの技法を活用したオリジナル制作の3D モデリングを行う (羽賀)
第26回	【3D デジタルテキスタイル (APEX)】⑨ オリジナルテキスタイルの制作1	これまでの技法を活用したオリジナルテキスタ イルの研究 (山川)
第27回	【3D デジタルモデリング II】⑭創作研究制作 『CLO』と他のアプリケーション連携での3D 制作2	これまでの技法習得を活用したオリジナル制作 の3D モデリングを行う (羽賀)
第28回	【3D デジタルテキスタイル】⑩ オリジナルテキスタイルの制作2	これまでの技法を活用したオリジナルテキスタ イルの研究 (山川)
第29回	【3D デジタルモデリング II】⑮創作研究制作 『CLO』と他のアプリケーション連携での3D 制作3	これまでの技法習得を活用したオリジナル制作 の3D モデリングを行う (羽賀・山川)
第30回	【3D デジタルモデリング II】⑯ 1年次まとめ・創作研究制作/制作物出力・発 表	オリジナル制作の3D モデリング発表/リフレク ション (羽賀・山川)

■研究のための時間外準備

最終的な自己の作品を制作していくための、各自の創作コンセプトの構築、テーマの掘り下げ、デザインへの昇華、また、表現にかかる様々な事象の観察及びリサーチを事前に行うこと。

各制作においては、特に後半でのスタイリングアート再現、創作研究制作においては、事前に授業前に制作を行うこと。

第1回【3D デジタルモデリング II】①

受講前：重衣料(コート等アウター類)の構造、仕様、生地等のデータ収集・リサーチ(90分)

受講後：構造別のシルエット、ディテール、素材の物性及び質感の表現研究のためのデータ作成(120分)

〔→【3D デジタルモデリング II】②にて制作物に対するフィードバック〕

第2回【3D デジタルテキスタイル(Substance)】①

受講前：創作研究制作のテーマおよびコンセプトを考える。エスキースや写真などの素材収集。

Substance Designer のUI(ノードエディター)の事前リサーチ(60分)

受講後：ニット(横編み組織)のテクスチャデータ作成と質感研究(180分)〔→【3D デジタルテキスタイル(Substance)】②にて制作物に対するフィードバック〕

第3回【3D デジタルモデリング II】②

受講前：重衣料着装時の固定点のリサーチと素材別の摩擦係数リサーチ(90分)

受講後：トップス・ボトムス・アウターの重ね着コーディネートオリジナルデータ制作(180分)〔→【3D デジタルモデリング II】③にて制作物に対するフィードバック〕

第4回【3D デジタルテキスタイル(Substance)】②

受講前：現実の素材を3DCGで表現するためのファブリックスキャンで必要となるPBRワークフローでの各種テクスチャマップについてのリサーチ(60分)

受講後：スキャンデータから作成したマップを『CLO』の3Dモデルに適用して質感研究(90分)〔→【3D デジタルテキスタイル(Substance)】③にてフィードバック〕

第5回【3D デジタルモデリング II】③

受講前：アウターのオリジナルデザイン作成(120分)

受講後：応用表現の実践として受講前事前作成のオリジナルアイテムを作成(180分)〔→【3D デジタルモデリング II】④にて制作物に対するフィードバック〕

第6回【3D デジタルテキスタイル(Substance)】③

受講前：ファブリックスキャナの構造的特性による生地毎の写真撮影設定の最適化リサーチ(90分)

受講後：スキャンデータのグラフにノードを追加してパラメータ調整、作成したマップを『CLO』のモデルに適用して質感研究(120分)〔→【3D デジタルテキスタイル(Substance)】④にてフィードバック〕

第7回【3D デジタルモデリング II】④

受講前：『Substance Designer』で作成したニット、カットソー、布帛のテクスチャデータの『CLO』への適用とデータの記録(90分)

受講後：『CLO』でのファブリックタイプ、物性パラメータを含む質感表現の研究(120分)〔→【3D デジタルモデリング II】⑤にて制作物に対するフィードバック〕

第8回【3D デジタルテキスタイル(Substance)】④

受講前：様々なテクスチャ（レース・ジャカードなど）の質感を観察・記録・リサーチ（90分）
受講後：『Photoshop』『APEX』で作成したテクスチャのマップを『Substance Designer』で生成（120分）
〔→【3D デジタルテキスタイル(Substance)】⑤にて制作物に対するフィードバック〕

第9回【3D デジタルモデリング II】⑤

受講前：オリジナルアバターのデザイン、表現の違いによる構造の差異とデータ作成工程の違いのリサーチ（120分）

受講後：オリジナルアバターの制作（480分）〔→【3D デジタルモデリング II】⑥受講後研究とともに【3D デジタルモデリング II】⑩にてフィードバック〕

第10回【3D デジタルテキスタイル(Substance)】⑤

受講前：生地を選定とスキャニング及び、『Substance Designer』ノードのリサーチ（90分）

受講後：授業で作成したテクスチャのブラッシュアップとオパシティ・ラフネス・メタル・スペキュラ・アンビエントオクルージョン(HBAO)を含む各マップの作成と3DCGへの適用（180分）〔→【3D デジタルテキスタイル(Substance)】⑥にて制作物に対するフィードバック〕

第11回【3D デジタルモデリング II】⑥

受講前：『CLO』のアバターのエクスポートと『mixamo』のモーションデータの適用方法のリサーチ（60分）

受講後：外部アバターをインポートして衣装を着せ付ける。（60分）〔→【3D デジタルモデリング II】⑦にてフィードバック〕

第12回【3D デジタルテキスタイル(Substance)】⑥

受講前：オリジナル素材テクスチャ 作成のための画像データ・資料収集（90分）

受講後：Empty グラフから出力ノードの設定までオリジナルでの素材テクスチャ作成と3DCGへの適用（180分）〔→【3D デジタルテキスタイル(Substance)】⑦にて制作物に対するフィードバック〕

第13回【3D デジタルモデリング II】⑦

受講前：オリジナルCG制作のためのソースとなるファッションアート・スタイリングアートのリサーチ・素材収集（90分）

受講後：実際のアート写真のポーズ・衣装・空間・光源を再現した3DCG作品の制作（180分）〔→【3D デジタルモデリング II】⑧にて制作物に対するフィードバック〕

第14回【3D デジタルテキスタイル(Substance)】⑦

受講前：テキスタイル以外の質感の観察・画像データストックとリサーチ（90分）

受講後：特殊なフィラメントを織り込んだファブリック・ファンシーヤーン・後加工生地のテクスチャ制作研究（180分）〔→【3D デジタルテキスタイル(Substance)】⑧にて制作物に対するフィードバック〕

第15回【3D デジタルモデリング II】⑧

受講前：アート写真のポーズ・衣装・空間・光源を再現した3DCG作品の制作・造形技法研究の記録まとめ（継続研究）（90分）

受講後：引き続きアート写真のポーズ・衣装・空間・光源を再現した3DCG作品の制作とブラッシュアップ（継続研究）（180分）〔→【3D デジタルモデリング II】⑨にて制作物に対するフィードバック〕

第16回【3D デジタルテキスタイル(Substance)】⑧

受講前：『Substance 3D』シリーズの各ソフトの概念と機能・連携のリサーチ（90分）

受講後：『CLO』で作成した3DCGデータへこれまで作成したマテリアルをペインティングし質感向上のための研究（180分）〔→【3D デジタルモデリング II】⑧の受講後制作とともに【3D デジタルモデリング II】⑨にて制作物に対するフィードバック〕

第17回【3D デジタルモデリング II】⑨

受講前：引き続きアート写真のポーズ・衣装・空間・光源を再現した3DCG作品の制作・造形技法研究の記録まとめ（継続研究）（90分）

受講後：引き続きアート写真のポーズ・衣装・空間・光源を再現した3DCG作品の制作とブラッシュアップ（継続研究）（180分）〔→【3D デジタルモデリング II】⑩にて制作物に対するフィードバック〕

第18回【3D デジタルオブジェクト(Blender)】①

受講前：汎用3DCGソフトでのモデリング・シェーディング・アニメーション・レンダリングに関する事前リサーチ（90分）

受講後：レンダラ(Eevee・Cycles)による出力の違いと適用可能なテクスチャマップの研究（120分）〔→【3D デジタルオブジェクト(Blender)】②にて制作物に対するフィードバック〕

第19回【3D デジタルモデリング II】⑩

受講前：自分の作品制作のテーマに向かう表現の研究として新たなファッションアート・スタイリングアートをリサーチ・素材収集（90分）

受講後：設定したアート写真再現の3DCG作品の制作とブラッシュアップ（継続研究）（180分）〔→【3D デジタルモデリング II】⑩にて制作物に対するフィードバック〕

第20回【3D デジタルテキスタイル (APEX)】⑥

受講前：テキスタイルに使用されている糸についてリサーチ・素材収集（60分）

受講後：糸のスキャニング方法と『APEX』の糸の登録方法の復習と生地の作成（90分）
〔→【3D テキスタイル (APEX)】⑦にて制作物に対するフィードバック〕

第21回【3D デジタルモデリング II】⑪

受講前：自分の作品制作の表現に活かすアート写真再現の 3DCG 作品の制作・造形技法研究の記録まとめ
(継続研究) (90 分)

受講後：引き続き設定したアート写真再現の 3DCG 作品の制作とブラッシュアップ(継続研究) (180 分)
〔→【3D デジタルモデリング II】⑫にてフィードバック〕

第 22 回【3D テキスタイル(APEX)】⑦

受講前：テキスタイルに使用されている糸についてリサーチ・素材収集 (60 分)

受講後：『APEX』オリジナル糸の作成方法の復習と生地を作成 (90 分)〔→【3D テキスタイル (APEX)】⑧
にて制作物に対するフィードバック〕

第 23 回【3D デジタルモデリング II】⑫

受講前：引き続き自分の作品制作の表現に活かすアート写真再現の 3DCG 作品の制作・造形技法研究の記録
まとめ(継続研究) (90 分)

受講後：引き続き設定したアート写真再現の 3DCG 作品の制作とブラッシュアップ(継続研究) (180 分)
〔→【3D デジタルモデリング II】⑬にて制作物に対するフィードバック〕

第 24 回【3D テキスタイル(CLO)】⑧

受講前：布の落ち感やドレープなどの生地表情をリサーチし観察する。(60 分)

受講後：『CLO』の生地物性の入力や調整方法を確認し生地物性の研究(180 分)〔→【3D テキスタイル】⑨
にて制作物に対するフィードバック〕

第 25 回【3D デジタルモデリング II】⑬

受講前：1 年次の集大成としてのオリジナル作品制作に向けたデザイン、表現アイデアの作成(180 分)

受講後：オリジナル作品の制作を通じた造形技法の創作、試行、研究の記録(継続制作) (240 分)
〔→【3D デジタルモデリング II】⑭にて制作物に対するフィードバック〕

第 26 回【3D テキスタイル】⑨

受講前：オリジナルテキスタイルを作成するための生地リサーチ・素材収集

受講後：オリジナル作品の制作を通じたテキスタイルの創作、試行、研究の記録(継続制作) (240 分)
〔→【3D テキスタイル】⑩にて制作物に対するフィードバック〕

第 27 回【3D デジタルモデリング II】⑭

受講前：目指す作品出力を得るための『CLO』『Substance』『APEX』『Photoshop』『Blender』の連携技法
研究の総合的リサーチ(継続研究) (180 分)

受講後：オリジナル作品の制作を通じた造形技法の創作、試行、研究の記録(継続制作) (240 分)〔→【3D デ
ジタルモデリング II】⑮にて制作物に対するフィードバック〕

第 28 回【3D テキスタイル】⑩

受講前：オリジナルテキスタイルを作成するための生地リサーチ・素材収集

受講後：オリジナル作品の制作を通じたテキスタイルの創作、試行、研究の記録(継続制作) (240 分)
〔→【3D デジタルモデリング研究 II】⑮にて制作物に対するフィードバック〕

第 29 回【3D デジタルモデリング II】⑮

受講前：目指す作品出力を得るための『CLO』『Substance』『APEX』『Photoshop』『Blender』の連携技法
研究の総合的リサーチ(継続研究) (180 分)

受講後：オリジナル作品の制作を通じた造形技法の創作、試行、研究の記録(継続制作) (240 分)〔→【3D デ
ジタルモデリング II】⑯にて制作物に対するフィードバック〕

第 30 回【3D デジタルモデリング II】⑯

受講前：目指す作品出力を得るための『CLO』『Substance』『APEX』『Photoshop』『Blender』の連携技法
研究の総合的リサーチ(継続研究) (180 分)

受講後：創作研究 III での研究に向けた 3DCG のオリジナル作品のテーマ出し、アイデアスケッチ(480 分)
〔→2 年次 創作研究 III【3D デジタルモデリング研究】①にてフィードバック〕

■教科書・参考文献等

参考文献

『ファッション 3D モデリスト検定 3 級』織研新聞社

『POSE MANIACS』<https://www.posemaniacs.com/>

『3D 服飾モデリングテクニック Marvelous Designer 入門』CgCostumes 著

■成績評価基準と方法

それぞれの造形、創作表現を拡張・強化するための技術研究とその技術の活用研究へ向かうための授業である。
従って“課題”という意識でのみの取り組みは適さない。積極的に自らの表現を広げる姿勢とそのためのリサーチ
能力を評価ポイントとする。

「3D デジタルモデリング II」「3D デジタルテキスタイル」「3D デジタルオブジェクト」いずれも作品とそのプレゼン
及びポートフォリオにて評価を行うものとし、創作研究発表としてそこに含めて評価対象とする。

・3D デジタルモデリングⅡ 羽賀担当

課題・制作への取組の姿勢（経緯）	40%	実物やデータ収集物のリサーチ量、アプリケーションソフトの操作方法の理解度、技術応用力
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション（結果）	60%	衣服に対する観察力、デジタルでの表現力・技術力、作品・ポートフォリオ・プレゼンテーションの質
外部専門家評価	0%	

・3D デジタルテキスタイル 山川担当

課題・制作への取組の姿勢（経緯）	40%	エスキースの物量、取り組みの時間と質
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション（結果）	60%	作品のクオリティ、ポートフォリオのクオリティ、プレゼンテーションのクオリティ
外部専門家評価	0%	

・3D デジタルオブジェクト 山川担当

課題・制作への取組の姿勢（経緯）	40%	エスキースの物量、取り組みの時間と質
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション（結果）	60%	作品のクオリティ、ポートフォリオのクオリティ、プレゼンテーションのクオリティ
外部専門家評価	0%	

■研究倫理への取り組み

担当 山川、羽賀；

- ・ネットにおける著作権や研究倫理について、公表されているデータを見ながら解説し、意見交換を行いながら理解を深める。
- ・各自の作品をネット公開する際の問題点等を確認する。

■学生へのメッセージ

表現の拡張に向けて、様々なジャンルに対する興味をもち、目にする事象の要素の置換や変換によってどのような表現が可能か、視野を広げ、柔軟な発想で現実世界を観察すること。

また、この科目は単にデジタルスキルの習得では無く、デジタルツールを使用しての表現の拡張を目指すものである。3Dモデリングによって新たな造形表現を探索するとともに、感性・理論・技術を総合的に高め、オリジナルな自己表現に結びつける積極性を必要とする。

何よりも先ず自身の“視野”を広げ、日常から得られる様々な情報を取り込み、自らの中で消化し、3DCGにおける創作表現を通して再構築する研究を行うこと。

科目名

メディアと造形表現

自由【両コース共通】

開講年次：1年次1期

講義

単位：2単位

■科目のねらい

ファッションの造形表現を「ファッションとアートの接点」という観点から追ひ、その歴史の流れと現在の状況、さらには、メディアの中におけるファッションの造形表現の展開を分析。なぜ、ファッションには、造形表現が必要なのか？ ファッションとアートの関係は？ メディアを通して伝わる影響とは？ エシカル・ファッション、クラフツマンシップ、デジタルも含めて、ファッションの進化に欠かせない「造形表現」について考察を重ねる。

■到達目標

ファッションの造形表現がいかにファッションの進化に影響をもたらしたか？ 新たな造形表現こそが、ファッションを進化させる原動力であるという視点を歴史、現状、メディア効果を通して明らかにしていく。ファッションとアートの関係性、及びファッションの歴史的な流れ、メディアの役割を理解できるようになる。

■修了認定・学位授与の方針と該当授業科目の関連

修了認定要件科目ではないが、造形研究の視野をより広げるために必要な科目と位置づけている。

■担当教員

田居克人、生駒芳子

■授業計画・内容

- 第1回 「ファッションとアート」 ファッションとは？アートとは？
我々の生活にとってファッションはどんな意味を持っているのか、アートはどんな意味を持っているのか。ファッションはアートなのか。ファッションとアートの関係性を探る。
[田居]
- 第2回 「ファッションとアート」 20世紀そして21世紀は
20世紀はファッションとアートとの境界線があいまいになった時代だ。20世紀のファッションを、アートからの影響やアートとの関係性を考えながら考察し、デジタルの世界が革命をおこしつつある現在、21世紀のファッションとアートを考える。 [田居]
- 第3回 「ファッションとアート」 ファッション・デザイナーの流れ
ヴィオネから現在にいたるまで、時代を代表したデザイナーたちを年代順に紹介し、現代のデザイナーまでの流れをたどる。またその歴史のなかでのデザイナーとアートの関係を紹介、またその社会的背景を考える。 [田居]
- 第4回 「ファッションとアート」 ファッション・メディアの役割
ファッションは、映画や写真、舞踊や漫画、アニメなどとともにより20世紀を特徴づける芸術文化の1ジャンルとなった。そのために大きな貢献をしたのは雑誌というメディア。21世紀のファッションとアートにおけるメディアの役割を考える。 [田居]
- 第5回 「ファッションとアート」 コレクションとは？その意味は？
ファッションデザイナーの造形表現の発表の場であるコレクションの存在意義は？ 20世紀から21世紀になり、コレクションの発表形態が大きく変わりつつある。フィジカルもありデジタルでの表現もある現在のコレクションのあり方と、これからを考える。また都市によるコレクションの違いを考える。 [田居]
- 第6回 「ファッションとアート」 大量消費社会におけるファッションとアート
一部の特権階級のものだったファッションが20世紀から21世紀になり大きくその構造が変わった。またアートも、とくに現代アートの市場は活況を呈している。それによりファッションはどう変質したか、またファッションの持っていた意味性はどうなったのか。現代アートとファッションとの関係を探る。 [田居]
- 第7回 「ファッションとアート」
デジタルが主流となった現代において、これからファッションはどうなっていくのか、ファッションビジネスの近未来を考え、またアートの新しい動きを探る。 [田居]
- 第8回 第一部「ファッションとアート」 21世紀の状況
21世紀に入り、ファッションとアートは急速に接近を強めた。アート・プロジェクト、美術館構想、アート・コラボレーション・アイテムなど、最新状況を探る。
第二部「縄文・弥生時代のファッション」日本のファッション史を古代から辿る、その第一弾 [生駒]
- 第9回 第一部「ファッションとアート」歴史編 VOL.1 「20世紀初頭のムーブメント」
ソニア・ドローネー、ジャン・コクトー、マン・レイ、パウハウスなど、ファッションとアートの境界線上での表現を開拓した永遠に古びないアーティストたちの表現を追う。
第二部「奈良時代・平安時代」のファッション=十二単について [生駒]
- 第10回 第一部「ファッションとアート」歴史編 VOL.2 「イヴ・サンローラン」

ファッションにアートを取り込んだ開拓者の一人、イヴ・サンローランの偉業を追う。モンドリアン、ゴッホ、ブラック、レジェ、ドラクロワ、ベラスケス……。多くの画家にインスピレーションを受けた作品を発表しつつも「モードはアートではない」と語った。

- 第二部「中世、侍の妻たち」北条政子や淀君など、侍の妻たちのファッションとは？ [生駒]
- 第 11 回 第一部「ファッションとアート」歴史編 VOL.3 「草間彌生」
アートの世界で、もっとも如実にファッションとのコラボレーションに挑んだ草間彌生の足跡を追いつつ、現在の展開を追跡。草間流「からだの美しい部分を見せる」ファッションとは？
第二部「江戸時代の女たち」吉原の女たち、大奥の女たちに見るファッションとは？ [生駒]
- 第 12 回 第一部「ファッションとアート」歴史編 VOL.4 「三宅一生」「コムデギャルソン」「ヨウジヤマモト」70,80年代から現在に至るまで日本人デザイナーは一貫して、ファッションの造形表現の先端に立ち続けてきた。クリエイションの芸術性、ファッションの展覧会の開拓について。
第二部「明治時代のファッション」川上貞奴に代表される東西ミックスのファッション。 [生駒]
- 第 13 回 第一部「ファッションとアート」歴史編 VOL.5 「ミウッチャ・プラダ」「トム・フォード」「エディ・スリマン」「マーク・ジェイコブス」から「アレクサンドロ・ミケーレ」まで、90年代から21世紀にかけて、次々出現したトップ・クリエイターたちは、揃ってアートへの強い興味を掲げ、コラボレーションを展開。いかにして彼らは時代を築き、何を得たのか？
第二部「モダン・エイジ」大正ロマンから昭和初期へ、岡本かの子、白洲正子など。 [生駒]
- 第 14 回 第一部「エシカル・ファッションについて」
21世紀のファッションの鍵である、エシカル・ファッションについて考察する。
第二部「戦後ファッション」川久保玲、sacai など、前衛に生きるファッション。 [生駒]
- 第 15 回 第一部「ものづくりの原点〜クラフツマンシップについて」
伝統工芸やハンドメイドなど、クラフツマンシップの存在意義について考察する。
第二部「現代から未来へ」アバターから人工知能のファッションへ。 [生駒]

■研究のための時間外準備

(田居担当)

時間外準備は

20世紀のファッションの歴史について調べる

海外有名ファッション誌の歴史や、編集者について調べる

ファッション・デザイナーの哲学やクリエイションについて書かれた書籍を読む

現代アートの流れについて書かれた本を読む

準備に必要な時間は1日2時間読書で1週間ほど

文献検索及び購読 120分×7

書籍については書店で本を探す、見つけるという癖をつけてほしい。

若い人は本を読まなくなっているという現状を踏まえ、自分で書店へ行き、テーマにあった本を探すという習慣を持ってほしい。

第1回 ①美術史において肉体表現に優れた歴代のアーティストを調べる。

②肉体表現に優れた作品について調べる。

第2回 ①ファッション・デザイナーの誕生から現在まで、その流れを調べる。

②流れの後ろにある時代背景を調べる。

第3回 ①ファッションが時代と密接な関係をどのように構築してきたか調べ、また考える。

②なぜプレタポルテが隆盛になり、今またオートクチュールが注目されるのかを考える。

第4回 ①現代社会におけるコピー商品の意味及びオリジナルの重要性を考える。

②ファッションとアートの近似点、及び違いを調べる。

第5回 ①都市とファッションの関連性を考える。

②各大都市のファッションの違いを調べる。

第6回 ①メディアはファッションに対してどのように関わってきたか調べる。

②ファッション雑誌の歴史を調べ、存在理由を考える。

第7回 ①雑誌はこれから先生き残れるのかを考える。

②デジタルメディアと紙メディア、強さと弱さを考える。

(生駒担当)

第8回 ①20世紀初頭のファッションにおいて、重要と思われるデザイナー、表現者について調べる。

(60分)

②縄文・弥生時代のファッションについて調べる。(60分)

第9回 ①20世紀初頭のアートにおいて、重要と思われるアーティストについて、その歴史を調べる。

(60分)

②奈良時代・平安時代のファッションについて調べる。(60分)

第10回 ①イヴ・サンローランの存在について、主にアートとの関連について、調査・研究。(60分)

②中世の日本女性のファッションについて調べる。(60分)

第11回 ①草間彌生の世界とコラボレーションするプランを作成・提案。(60分)

②江戸時代の女性(吉原、大奥)のファッションを調べる。(60分)

- 第12回 ①三宅一生、コムデギャルソン、ヨウジヤマモトについて造形性についての分析レポート作成。(60分)
 ②明治時代の女性のファッションについて調べる。(60分)
- 第13回 ①GUCCI, PRADA, LOUIS VUITTON, HERMES の変遷について調査・研究。(60分)
 ②大正ロマンから昭和初期にかけての日本女性のファッションについて調べる。(60分)
- 第14回 ①「エシカル・ファッション」について、今後の可能性を調査・提案。(60分)
 ②戦後ファッションー川久保玲や sacai など、前衛の流れについて調べる。(60分)
- 第15回 ①「クラフツマンシップ」がファッションに与える影響について 調査・研究。(60分)
 ②現代から未来へーファッション×デジタルで、ファッションの未来を占う。(60分)

■教科書・参考文献等

- 「モードの迷宮」(鷲田清一著、筑摩書房刊)
 「衣服は肉体に何を与えたか」(北山晴一著、朝日選書)
 「日本、その心とかたち」(加藤周一著、ジブリ library)
 「名画に見るモード」
 「プリーツプリーズ」(編集ディレクション北村みどり、タッセン刊)
 「モードの体型」(ロラン・バルト著、佐藤信夫訳、みすず書房)
 「川久保玲とコムデギャルソン」(ディヤン・スジック著、生駒芳子訳、マガジンハウス刊)
 「ファッションの20世紀」(ダイヤモンド社刊)
 「イタリアン・ヴォーグ」
 「ファッションと哲学」(アニェス・ロカモラ、アネケ・スメリク=編 | 蘆田裕史=監訳、フィルムアート社)
 「ダイアナ・ブリーランド」
 「ファッションが教えてくれること」(板倉巖一郎著、RJカトラー著、映画総合教材)
 「創造する未来」(尾原蓉子著、織研新聞社)

■成績評価基準と方法

田居担当

課題・制作への取組の姿勢(経緯)	50%	参考資料の内容を把握しているか、資料内の重要箇所を質問。
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション(結果)	50%	ファッションとアートに対する深い興味と知識を抱かせるために、さまざまな書籍・展覧会を紹介する。 ⇒さまざまな書籍・展覧会を紹介するが、ファッションとアートに対する深い興味と知識を抱いたかどうかをプレゼンテーションで判断する。
外部専門家評価	0%	

生駒担当

課題・制作への取組の姿勢(経緯)	50%	授業中の聞き取り及び理解することへの取り組み、質疑応答、事前の資料の読み込みなど ⇒授業中の聞き取り及び理解することへの取り組み、事前の資料の読み込みなどを質疑応答で判断する。
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション(結果)	50%	授業内でのプレゼンテーション、レポートやイメージボードの作成、質疑応答への対応など ⇒時間外で作成されたイメージボードと共に授業内で行うプレゼンテーションによって、判断する。
外部専門家評価	0%	

レポート提出、イメージボード提出。少人数のクラスなので、わからないことがあれば質問を

■研究倫理への取り組み

担当 田居;

大学院とは言え、学生時代に培った価値観や社会への関心、多様性のへの理解、人権への配慮などはその人物の人格形成においても非常に重要と考える。特に留学生の割合が高い大学院では、実際に育った環境も違い価値観も

違う可能性のある人間とともに学び話すことで、実際に多様性の重要性を肌感覚で身に着ける機会だと思う。また現代のファッションが、革新性と持続可能性という視点なしには評価されないということを理解、認識し、革新的な精神と責任ある行動をとれる学生を育てるべく指導したい。

担当 生駒；

「倫理」ということに関して言えば、私自身（生駒）は、日本エシカル推進協議会の会長を務めており、エシカル各分野の専門家とともに、エシカルの推進活動を行なっています。この協議会では、エシカル基準を策定しており、8項目にわたる基準を紹介しています。環境問題から人権、動物福祉、地域への貢献など、企業の経営や、個人の消費行動において、より良い社会や地球環境を作るための行動指針を示しております。この基準を、研究倫理にも応用して考えることはできるかと思われます。教える立場と教わる立場の人間関係におきましては、ハラスメントやダイバーシティ、内部告発者の保護など、通常の企業で行われている倫理的な人権的配慮を、教育の現場でも考えることが重要です。また、作品を作る上では、環境に負荷のかかる素材は使わない、CO2 排出を抑える、できるだけ水を使わない、資源を無駄遣いしない、廃棄物を出さない、動物由来の材料はトレーサビリティに注意するなど、さまざま配慮する点があります。そのような点に関して、指導をしていければと思っております。

■学生へのメッセージ

リアルクローズが溢れる世の中となったいま、ファッションの世界はダイナミックにパラダイムシフトを始めています。いまここで、ファッションの「造形表現」を考察することは、ファッションの未来への道筋に至る鍵を探り当てていくきっかけとなるはずである。アートからデジタル、エシカル・ファッション、クラフツマンシップまで、こちらとしては伝えられることはできるだけ伝えたいと思っているので、貪欲に授業に臨んでほしい。また将来的なことでも一緒に考えることはできるので遠慮をしないで質問、相談を寄せてほしい。

創作技法研究 I・II

授業計画詳細

科目名

創作技法研究 I (3DCAD モデリング)【3D デジタルモデリングコース】

■科目のねらい

この授業では、造形創作の一つである立体物をデザイン（プロダクトデザイン）するにあたり必要不可欠な、3次元 CAD による形状の作成やモデリング、その表現法を研究する。まずは 3D 空間でのオブジェクトの位置関係を理解するところから学び、三面図作成とその立体化を研究する。3D データをモデリングすることにより、360 度どの角度からでも形状を確認、素材感や背景等もよりリアルに表現する。

使用ソフトは Rhinoceros, Key-Shot, Photoshop, Power-Point 等。

■到達目標

3DCAD による基本操作の理解と、デザインしたものを図面化し立体の造形物を作成、それをモデリングができるまでの力を身につけ、バーチャルに於ける構想力を強化する。

■担当教員

白木ゆみ香

■授業計画・内容

	授 業		
	内 容	目 標	準備
第 1 回	3 次元 CAD とは？どんなものが作れるか？ <Rhinoceros>基本的な画面操作。	基本的な画面操作を理解する。	ノート、筆記用具、USB
第 2 回	<Rhinoceros> 座標入力による三面図作成と、その立体化。オブジェクトの選択と移動。	3D 空間でのオブジェクトの位置関係を理解する。	ノート、筆記用具、USB
第 3 回	<Rhinoceros> 曲線、コーナー指定、ソリッド、平面曲線を押し出し、エッジをフィレット。	押し出しによる 3D モデリング エッジのフレット等を理解する。	ノート、筆記用具、USB
第 4 回	<Rhinoceros> 制御点指定、スナップ、回転サーフェス等。	自由曲線での作図を理解する。	ノート、筆記用具、USB
第 5 回	<Rhinoceros> ブール演算、正確な距離の移動、インポート、グループ化。	オブジェクト同士の足し算引き算によるモデリング	ノート、筆記用具、USB
第 6 回	<Rhinoceros> ロフトサーフェスの作成、曲線を使ったサーフェスのトリム。	複数の断面を通過するサーフェスの作成。	ノート、筆記用具、USB
第 7 回	<Rhinoceros> パイプ形状、平面曲線によるサーフェス、1 レールスイープ等。	曲線によるサーフェスのトリミング	ノート、筆記用具、USB
第 8 回	<Rhinoceros><Key-Shot> ミラー、結合、サーフェスのオフセット、ブレンド、2 レールスイープ等。	ブレンドサーフェスによるモデリング、左右対称の形状の作成。	ノート、筆記用具、USB
第 9 回	<Rhinoceros><Key-Shot> シンプルな椅子のモデリング。	寸法入力による正確な作図によるモデリングが出来ることを目標とする。	ノート、筆記用具、USB
第 10 回	<Rhinoceros><Key-Shot> <Photoshop> Key-Shot によるモデリング。 Photoshop による画像修正。	素材を立体物にはめ込む。見せたい構図を意識しながらのモデリング。	ノート、筆記用具、USB
第 11 回	<Rhinoceros><Key-Shot> デザイン作成～三面図作成～3DCAD によるモデリングまでの一連の動作を実践して作品を製作①	今まで学んだ事が理解出来ているか？ 実際にオリジナル作品を作成しながら理解を深める。	デザイン案のラフスケッチとラフ図面 2、3 種。ノート、筆記用具、USB

第12回	<Rhinceros><Key-Shot> <Photoshop> デザイン作成～三面図作成～3DCADによるモデリングまでの一連の動作を実践して作品を製②	今まで学んだ事が理解出来ているか？ 実際にオリジナル作品を作成しながら理解を深める。	はめ込み用素材画像の準備。USB
第13回	<Rhinceros><Key-Shot> <Photoshop><Power-Point> デザイン作成～三面図作成～3DCADによるモデリングまでの一連の動作を実践して作品を製作③ デザインした立体物を Key-Shot にてモデリング。プレゼン資料の作成。	今まで学んだ事が理解出来ているか？ 実際にオリジナル作品を作成しながら理解を深める。 作品をより良く見せるための素材や背景のはめ込み、角度等。	素材画像、プレゼンテーション資料の準備。USB
第14回	作品のプレゼンテーション。講評。ポートフォリオの提出。	作品をよりよく見せるためのプレゼンが出来ているか？自分の足りない部分の理解。	プレゼンテーション、資料等の準備。USB

■研究のための時間外準備

- 第1回 プロダクトデザインとアートの違い。3DCAD で表現できるものの考察と理解。操作の復習。60分
 第2回 3D 空間でのオブジェクトの位置関係を理解する。操作の復習。60分
 第3回 押し出しによる 3D モデリングやエッジのフレット等を理解する。操作の復習。90分
 第4回 自由曲線での作図を理解する。課題を完成させる。第2-4回目の内容をデータにて提出。180分
 第5回 オブジェクト同士の足し算引き算によるモデリングを理解。Key-shot でのモデリング仕上げ。120分
 第6回 複数の断面を通過するサーフェスの作成。課題を完成させる。第5-6回の内容をデータにて提出。180分
 第7回 パイプ形状、平面曲線によるサーフェスを理解する。操作の復習。120分
 第8回 ミラー、結合、サーフェスのオフセットを理解する。課題の完成と復習。第7-8回の内容をデータにて提出。180分
 第9回 シンプルな椅子の 3DCAD モデリング。操作の復習。120分
 第10回 Key-shot でのモデリング仕上げまで、課題を完成させる。第9-10の内容をデータにて提出。次回のデザイン案を2-3種考案。300分
 第11回 オリジナル作品の三面図作成～数値入力等、出来上がりをイメージしながら修正。180分
 第12回 オリジナル作品の 3DCAD によるモデリングを完成。出来上がりをイメージしながら修正。200分
 第13回 オリジナル作品の完成。プレゼンに向けて背景や素材を入れ込み資料を完成させる。300分
 第14回 プレゼン準備。作品をよりよく見せるためのプレゼンが出来たか？自分の足りない部分の理解。最終作品をデータにて提出。ポートフォリオの提出。200分

■教科書・参考文献等

Rhino6 入門 是枝靖久著 ラトルズ発行。
 Rhinoceros 逆引きコマンドリファレンス 中島淳雄監修 株式会社アプリクラフト著 ラトルズ発行。

■成績評価基準

制作への積極的な取り組み。課題作品での理解度。オリジナル作品での完成度やプレゼンテーション、ポートフォリオによって評価する。

課題・制作への取り組みの姿勢（経緯）	35%	事前準備、授業後の作業等、各自スケジュール管理しながら進められているか評価する。
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション（結果）	65%	授業最終日に、プレゼン発表。A4 プレゼン資料（Power-point データ）の提出。
	%	

■学生へのメッセージ

Rhinoceros に限らず 3次元 CAD のコマンドはもの凄いな数があり、それらすべてを使うということはありません。私の場合もよく使うコマンドはせいぜい 50 がいいところだと思うが、使う順番や形状により無限に異なる形をつくり出すことができます。そして使用するコマンドは、デザイナーが創りたい形や、そのアイテムによって微妙に変化していく。

逆に言えばコマンドを1つ1つ順番に覚えていっても何にもならない。あくまでもデザイナー各自が望む結果を出す過程において必要なコマンドは何か？ということから逆算して考えると、使う機能が自ずと見えてくる。それ

は誰かが教えてくれるものではないし、自分でいろいろと経験して導いていくしかない。トライアンドエラーの連続で、機能の発掘作業のようなものだ。スポーツや楽器の練習と同じで、練習のための練習ではなく、毎日の実践の積み重ねが大事である。

今回は短期間での授業のため、使用するコマンドはある程度限られてくるが、これをベースとして自分独自の形状が創れるよう造形制作を楽しんでほしい。

科目名

創作技法研究Ⅰ（マテリアル演習・古典技法研究・作家研究）

【3D デジタルモデリングコース】

■科目のねらい

この授業では、試行錯誤をしながら「直接」の衣の創作を行っていく。
すでに学部で行ってきた設計図先行の造形の基礎の上に、あえてそれを無意識下に置き、「解放」の創作を行うことを目的とする。ここで研究されるべき技法とは、創作を完成させる方法としての技法ではなく、様々な角度から創作の発動を促すための技法である。従って、ここで行われる研究は、すべて創作実践の上に展開して行く。

【マテリアル演習】

デジタルとアナログ表現の素材の「質感」や「色彩」の関係を画像としてだけでなく、実際に「質感を伴う色」のオブジェクトを制作することを通して、その違いを視覚的及び触覚的に体験する。デジタル、及びアナログなデザインの両面において必要な表現技法、材料研究を行う。

【古典技法研究】

衣服造形の形態（フォルム）の創出の目的のもとに、「身体が布を纏う」という原点に回帰の方向での造形技法に重点を置いた古典研究を行う。ここで行うのは、それぞれの時代の身体を支持体としながら、①身体に沿って活かすのか、という「曲線」の集合体が表現する衣服造形、或いは②身体から離れ、隠すのかという「直線」の集合体が表現する衣服造形である。「身体造形」としての衣服の創作技法研究である。

【作家研究】

現在の衣服造形作家の造形的な視点、社会に於ける表現の可能性の研究、そこからの構想の研究を行う。

■到達目標

【マテリアル演習】

デジタルだけでなく、アナログな素材の「質感」や「色彩」と結びつける感覚や知識を習得することで、その特性にも精通したデザインができるクリエイターとしての能力を身につけることを目標とする。

【古典技法研究】

古典の衣服造形の代表的な形状として①曲線の集合体であるギリシャやローマの衣服造形②直線の集合体であるビザンチン帝国の衣服や日本のきもの造形を模倣する。その過程で身体と布の関係、布と技法との関係によって構成される衣服造形を実践的に研究することを目的とする。

【作家研究】

社会に出てからの、プロフェッショナルとしてのものづくりに必要な視点、方向性、姿勢を身につけることを目標とする。

■担当教員

【マテリアル演習】 土屋純一

【古典技法研究】 北折貴子

【作家研究】 瀬古徹

■授業計画・内容

	授 業		
	内 容	目 標	準 備
第1回 マテリアル演習	デジタルとアナログの違い、「色彩」と「質感」の関係。 ドローイングによる「質感を伴う色」の表現。 デジタル表現「質感を伴う色」 (準備) 担当：土屋	デジタルとアナログの共通点、相違点を理解。平面（2D）での色彩、質感表現方法の習得。身の回りの素材や色彩の画像収集の為の準備。	筆記用具、定規、色鉛筆
第2回 マテリアル演習	講評（ドローイングによる「質感を伴う色」） 「質感を伴う色」画像制作 (Photoshop/Illustrator) 担当：土屋	収集、または制作した素材をもとにオリジナルな画像を制作する。「透過する質感を伴う色」と「透過しない質感を伴う色」の2つのテーマで制作。	身の回りの素材や色彩の画像収集。
第3回 マテリアル演習	講評（質感を伴う色/画像） 素材制作の為の材料研究、実験。 担当：土屋	「質感を伴う色」を再現する為に必要な材料研究、実験を行い、それぞれのテーマに適した材料を選択する。透過材料や質感表現に使用可能な材料を調査、収集し、理解を深める。	「質感を伴う色」完成画像。 絵具、筆、パレット、支持体、モデリングペースト、ジェルメディウム、グロスメディウム等の各種メディウム、その他質感表現に使用可能な材料。

第4回 古典技法 研究	①【曲線】-1 ギリシャ女性の衣服造形の模倣 担当：北折	キトンやヒマティオンなどのギリシャを代表とする女性の衣服素材がどのような方法で作られているのか検証する。古典の技法を現代衣装にどのように生かしているのか、研究倫理（著作権）と共に考える。同時代の衣服造形のキトンやヒマティオンなどのギリシャを代表とする女性の衣服造形の中から1点選択して、模倣しボディーに着装した形で表現する。その過程で経験的に発見する造形技法を研究し、体験することを目標とする。	定規、ノート・筆記用具 ボディー、ウール生地・洋裁用具
第5回 古典技法 研究	②【曲線】-2 ローマの男性の衣服造形の模倣 担当：北折	ローマ時代の男子服トーガの製図から布の大きさを確認し、織布条件を考察する。上記の衣服造形の中から1点選択して、模倣しボディーに着装した形で表現する。その過程で経験的に発見する造形技法を研究し、体験することを目標とする。レプリカとオリジナル作品について議論する。	定規、ノート、筆記用具・洋裁用具、ボディー、シルク生地
第6回 古典技法 研究	③【直線】-1 ビザンチン帝国の王・后たちが着装している衣服造形の考察・模倣 担当：北折	体から離れ、直線で表現されている特徴ある衣服造形と装飾について資料の解説をし、素材について考察する。1点選択して、模倣しボディーに着装した形で表現する。その過程で経験的に発見する造形技法を研究し、体験することを目標とする。自己の表現についてディスカッションを行う。	当時の服装の観察、分析する。概略的な造形をつかむ。 定規、ノート、筆記用具・洋裁用具、ボディー、各自素材
第7回 古典技法 研究	④中世時代の衣装の研究 担当：北折	中世時代の衣装を解説し、素材と造形について考察する。 身体にフィットしている部分と緩やかに着装する部分とのバランスで全体が構成されている。特徴ある衣服造形に着目し造形観察をする。その過程で経験的に発見する造形技法を研究し、表現のための技法を体得する事を目標とする。 中世衣裳のパターンから身体を纏う表現を学び、現代衣裳との相違を研究する。	定規、ノート・筆記用具、ボディー、シーチング・洋裁用具
第8回 作家研究	①素材と「環境」=「有機的」な形態(フォルム)との関連性を軸とした創作研究を行う。 担当：瀬古	造形が「環境」や「社会」とどのように関連性を持って成立するかを、作家研究を通し考察する。	作家に関してのリサーチをしておくこと
第9回 作家研究	②「伝統」、「文化」の構造的解釈に基づいた創作研究を行う。 担当：瀬古	造形が「歴史」や「環境」とどのように関連性を持って成立するかを、作家研究を通し考察する。	作家に関してのリサーチをしておくこと
第10回 作家研究	③「身体への挑戦」としての創作研究を行う。 担当：瀬古	造形が自己言及としての「服飾」と「身体」との関係性にどれだけの揺さ振りかけることができるかを、作家研究を通し考察する。	作家に関してのリサーチをしておくこと
第11回 マテリアル 演習	素材制作「透過しない質感を伴う色」 担当：土屋	「透過しない質感を伴う色」の画像を物質に置き換える再現研究を行う。塗装及び絵画技法、材料による質感表現の習得。	「質感を伴う色」完成画像。 絵具、筆、パレット、支持体、モデリングペースト、ジェルメディウム、グロスメディウム等の各種メディウム、その他質感表現に使用可能な材料。

第12回 マテリアル演習	講評（透過しない質感を伴う色／素材） 素材制作「透過する質感を伴う色」 担当：土屋	「透過する質感を伴う色」の画像を物質に置き換える再現研究を行う。透過物質の重層構造による光と色彩の変化などについて考察する。	「質感を伴う色」完成画像。 絵具、筆、パレット、支持体、モデリングペースト、ジェルメディウム、グロスメディウム等の各種メディウム、その他質感表現に使用可能な材料。
第13回 マテリアル演習	講評（透過する質感を伴う色／素材） 制作した「透過する／透過しない質感を伴う色」の画像を3Dデータへマッピング。 講評 担当：土屋	デジタルで制作した画像と実際に再現した素材との結果の比較検証を行い、より自己のイメージと結びついた現実感のある質感表現の能力を高める。	「質感を伴う色」完成画像。「質感を伴う色」再現作品、撮影画像。
第14回 古典技法研究	④【直線】-2 日本の中世絵画における男性が着装している衣服造形あるいは明治時代から昭和初期のキモノの考察・模倣 担当：北折	身体から離れ、直線で表現されている特徴ある衣服造形の中より日本の中世絵画におけるその後変化し、成立した現代のキモノの素材と技法について解説する。1点選択して、模倣しボディに着装した形で表現する。その過程で経験的に発見する造形技法を研究し、体験することを目標とする。曲線と直線の衣の違いについてディスカッションを行う。	筆記用具、製図用具・洋裁用具、ボディー、シーチング
第15回 古典技法研究	⑤イタリア ルネッサンスの衣裳 担当：北折	ルネッサンス期の衣裳をドレーピングで試作することにより、現代にない技術を体験する。（北折）	ノート、筆記用具 ボディー、シーチング・洋裁用具、製図用具
第16回 古典技法研究	⑥イタリア ルネッサンスの衣裳 -2 上衣 ヴィスチェ コルセットの考察 担当：北折	身体のパーツによって衣服も分かれば着装によって一体化する。部分と部分を結ぶ。部分から全体を捉える観点について考察する。 身体を拘束し、変形させる衣服のパターンと試作を行うことにより、身体に纏う衣服に対する新たな考え方を模索する。 コルセットとパニエについて身体拘束と美への追求についてディスカッションを行う。	概略的な造形をつかむ。 ノート・筆記用具

■研究のための時間外準備

・マテリアル演習

- 第1回 「質感を伴う色」の画像制作に必要な身の回りの素材や色彩の画像収集〔準備研究〕120分
- 第2回 「質感を伴う色／透過する／透過しない」の画像の完成〔授業終了後研究〕60分
再現制作の為の材料研究、準備〔準備研究〕60分
- 第3回 「質感を伴う色」の再現制作の為の材料研究、準備〔授業終了後／準備研究〕120分
- 第4回 「透過しない質感を伴う色」の再現制作の為の材料準備〔準備研究〕60分
再現作品の完成〔授業終了後研究〕60分
- 第5回 「透過する質感を伴う色」の再現制作の為の材料準備〔準備研究〕60分
再現作品の完成〔授業終了後研究〕60分
- 第6回 「透過する質感を伴う色」の再現作品の写真撮影〔準備研究〕30分

・古典技法研究

- 1) 提示してある時代の作品及び背景に関するリサーチ〔準備研究〕 90分×7回
- 2) 1)に基づく研究ポイントの準備、質問事項の準備〔準備研究〕 45分×7回
- 3) 授業で学んだことや試作に関する客観的分析〔授業終了後まとめ〕 60分×7回
→全ての回において、授業時にディスカッションによるフィードバックを行う。

・作家研究

- 1) 「作家」の作品及び活動に関するリサーチ〔準備研究〕 90分×3回

- 2) 1) に基づく研究ポイントの準備、質問事項の準備〔準備研究〕 45分×3回
 3) 「作家」の作品及び活動に関する客観的分析〔授業終了後まとめ〕 60分×3回
 →授業時に「作家」とのディスカッションによるフィードバック

■教科書・参考文献等

【マテリアル演習】

MdN 編集部 『Photoshop+Illustrator で作るテクスチャ&パターンデザイン100』 株式会社エムディエヌコーポレーション 2005

ホルベイン工業 技術部 編集 『絵具の科学 (改訂新版)』 中央公論美術出版 2018

3dtotal Publishing 編/服部こまこ (訳) 宮本秀子 (監修) 『色と光マスターガイドーイラスト上達のための理論と実践』 ホビージャパン 2023

【古典技法研究】

Jean Charbonneaux, Roland Martin, Francois Villars 共著 村田数之亮訳 『ギリシャ・クラシック美術』 1973 新序舎

Bianchi Bandinelli 著 吉村忠典訳 『ローマ美術』 1974 新潮社

赤沢英二著 『日本の中世絵画の新資料とその研究』 中央公論社

日本経済新聞社編 『池田重子コレクション、日本のおしゃれⅠ、Ⅱ、Ⅲ』 日本経済新聞社

【作家研究】

特になし

■成績評価基準と方法

【マテリアル演習】

制作に必要な身の回りの素材リサーチの質。素材についての研究成果と作品完成度を評価基準とする。

課題・制作への取り組みの姿勢 (経緯)	40%	事前の素材調査、研究、オリジナルな発想による展開。
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション (結果)	60%	画像合成作品、及び再現作品による
外部専門家評価	0%	

【古典技法研究】

創作技法研究の古典技法研究において事前課題に取り組む姿勢と模倣研究で表現された造形を評価する。また授業内でプレゼンテーションとアクティブラーニングにおける学生と教員のディスカッションにより課題をより良いものに改善していき、最終授業でプレゼンテーションを講評し評価する。事前学習レポートと試作作品の写真をファイルに入れ、最終回に提出する。その後評価コメントを入れて返却する。

課題・制作への取り組みの姿勢 (経緯)	40%	事前に課題に対して調べたもの、レポートとエスキース。
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション (結果)	60%	授業最終日にプレゼンテーションで発表と作品写真と制作工程などのポートフォリオをA4ファイルで提出したものを評価する。
外部専門家評価	0%	

【作家研究】

作家のコンセプトを「読み」、自分をそこに置き、その作家の構想方向を借りながら制作プランを練り上げる能力、そしてそれをプレゼンテーションする能力を評価対象とする。

課題・政策への取組の姿勢 (経緯)	30%	作家に関するリサーチ、それに基づく授業内での質問等ディスカッションによる
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション (結果)	70%	作家のコンセプトの解釈、それと自分研究との比較、それらのレポートによる
外部専門家評価	0%	

■学生へのメッセージ

【マテリアル演習】

既存の技法や材料に頼ることなく、常に新しい表現方法を試行錯誤する中から見つけるようにすること。

【古典技法研究】

課題とその周辺領域のリサーチ、文献を調べ分析することを積極的に行い記録する習慣を養うこと。

【作家研究】

作家を通し、現実の外部に視野を広げること。それを自らの将来構想に繋げること。

科目名

創作技法研究Ⅱ（モデリング制作法）【3D デジタルモデリングコース】

■科目のねらい

・テーマc

人は布を纏い「服」とするが、「衣」を造形する素材は様々である。既知の布素材に新たな視点を与え、素材の変形や技法について自分なりの表現方法を考えることは、これからの「衣」を造形するために必要なことであると考え、改めて布素材の可能性の探求を行う。

・テーマd

創作技法において、3次元の立体造形は必須アイテムである。この授業では3DCADソフト（Rhinoceous）モデリングソフト（Key-shot）CGソフト（Photoshop, Illustrator）等を使用し、空間の上での立体造形を製作する。前期に学んだ3DCADの応用編として、実際のデザインの現場での段取りや組み立て、アプローチの仕方などを、作品を仕上げながら学んでいく。順番にコマンドを使っていくのではなく、最終形状をイメージし、それを作成するためにはどのようなコマンドを使いどのような段取りで進めたらいいか？試行錯誤を繰り返しながら、自らの頭で考える力を身に付けて欲しい。修了制作時に、バーチャルでの展示会場やショー会場を作成する場合にも大いに役立つ。

■到達目標

・テーマc

“布素材”の持つ特性の中から「やわらかい」「かたい」に視点を置き、改めて、素材の特性について造形体験を通して理解することで、新たな自分の造形表現方法を見つけるきっかけとすることが可能となる。

・テーマd

デザインプロセスにおいて、ターゲットを設定することは重要である。今回は『公共施設に設置するベンチまたはソファ』というテーマで各自デザインし、デジタルで造形する。どんな公共施設なのか？またそれを使用するターゲット層、素材や背景、などを考慮しながらデザインし、3DCADにてモデリング、その製品の使用シーンまでを仕上げる。その一連の流れや段取り、製作する上でのコマンドの使い方やアプローチ法など、試行錯誤しながら学ぶことにより、将来の創作活動に役立てる。

■担当教員

テーマc 安部智子、北折貴子

テーマd 白木ゆみ香

■授業計画・内容

	内 容	授 業 目 標	準 備
第1回	テーマd-① ファーストデザイン案3-5点を事前に準備→デザイン修正→デザイン決定。 決定したデザインの三面図を作成。(次回までに完成させておく) 担当：白木	造形プロセスに沿って、各自作品の方向付けの重要性を理解する。 ラフ案をもとにした三面図の書き方、寸法表示等を学ぶ。	筆記用具、ファーストデザイン案3-5点準備
第2回	テーマc-① →導入 【布素材の造形1】 「やわらかい」 担当：安部	予め課してある事前調査を通し、自分にとって「やわらかい」布素材について考察する。事前調査についてプレゼンテーションを行い、各自の「やわらかい」布素材についてのイメージを、ディスカッションを通して模索する。	事前調査をまとめたファイル、縫製用具、筆記用具
第3回	テーマd-② 三面図を元に、3DCADソフト（Rhinoceous）にて立体におこしていく。どんな段取りでどのコマンドを使うか試行錯誤しながら進める。 担当：白木	三面図を元に、3DCADにて立体におこすためには、どんな順番でどのコマンドを使うべきか？デザインした形状をいかにイメージ通りに表現できるか、模索する。	決定したデザイン案、筆記用具
第4回	テーマc-② →展開 【布素材の造形1】 「やわらかい」 担当：安部	「やわらかい」布素材の造形を研究し、素材の特性を活かした自分なりの造形表現方法を検討・試作する。ディスカッションを通し、各自の造形を探求する。	縫製用具、筆記用具
第5回	テーマd-③	三面図を元に、3DCADにて立体におこす	決定したデザイン案、パソ

	三面図を元に、3DCAD ソフト (Rhinoceros) にて立体におこしていく。どんな段取りでどのコマンドを使うか試行錯誤しながら進め、完成させる。 担当：白木	ためには、どんな順番でどのコマンドを使うべきか？デザインした形状をいかにイメージ通りに表現できるか、模索する。	コン、筆記用具
第6回	テーマc-③ →まとめ 【布素材の造形1】 「やわらかい」 担当：安部	「やわらかい」布素材の造形をまとめ、その特性を写真撮影し記録する。作品はプレゼンテーション、講評及びディスカッションを行うことで、作品を振り返り、「やわらかい」布素材の特性とそこたちについて考察する。	プレゼン資料具提出、筆記用具
第7回	テーマd-④ 仕上がった3DCAD データを、モデリングソフト (Key-shot) にてモデリング。 素材のはめ込み、カラー展開、照明、角度等考えながらモデリングする。 担当：白木	モデリングソフト (Key-shot) にて、どんな素材でどんな背景や照明、角度等が、デザインした対象物に合うか？考えながら作業し、ノウハウを習得する。	製作した3DCAD データ。筆記用具。
第8回	テーマc-④ →導入 【布素材の造形2】 「かたい」 担当：北折	「かたい」素材の特性を活かした身体を覆う造形物を研究し、表現する。スケッチからディスカッションを通して素材と各自の造形表現を模索する。	ボディ 縫製用具 スケッチブック 筆記用具
第9回	テーマd-⑤ CG ソフト (Photoshop, Illustrator 等) を使用し、仕上がったモデリング画像に、背景や人物等を入れて、使用シーンを作成する。 プレゼンシートの作成。 プレゼンシートは、デザインした対象物の①ネーミング②コンセプト③三面図④モデリング画像④使用シーン等を簡潔に入れ込み、1～2枚にまとめる。 担当：白木	デザインした対象物の使用シーンをイメージし、よりリアルにイメージ出来るよう仕上げながら、適切な作業工程の選択能力を身に着ける。仕上げ前の処理能力向上。	製作したモデリング画像データ、筆記用具、背景に入れる画像等、プレゼンボード用のA1パネルの準備
第10回	テーマc-⑤ 【布素材の造形2】 「かたい」 担当：北折	「かたい」素材による形態変化における造形の探求。 素材に適した表現を探る。「かたい」素材の取り扱いを修得する。できた作品を写真に撮る。	ボディ 縫製用具
第11回	テーマd-⑥ 仕上がったプレゼンシートは、A1サイズにプリントアウトしプレゼンボードにする。 プレゼンボードとは別に、プレゼン資料(PowerPoint 使用)を作成し、各自プレゼン発表。 プレゼン講評。 担当：白木	仕上げ技術を身につける。プレゼンボードやプレゼン資料の仕上げ方、プレゼンテーション技術を身につける。	プレゼンボード用のA1パネル、プレゼン資料データ、筆記用具
第12回	テーマc-⑥ 【布素材の造形2の展開】→まとめ 「かたい」 担当：北折	「かたい」素材の造形物をボディに着装させ、撮影した写真とともにプレゼンテーションを行う。アクティブラーニングによる講評を行う。	ボディ 作品とプレゼン用具

■研究のための時間外準備

テーマc

第2回 [準備研究] 「やわらかい」布素材とはどのようなものであるか考察し、事例およびその際に使用されている素材や技法について研究し、収集資料を作り、プレゼンテーションの準備を行う。 また、各自が「やわらかい」と考える布素材の実物サンプル (10cm×10cm 以上) を3種類以上準備する事。

[継続研究] 課題作品の「やわらかい」布素材について検討・試作。制作過程の記録。120分

第4回 [準備研究] 課題作品の試作・検討。

[継続研究] ディスカッションの結果を踏まえて課題作品の制作。制作過程の記録。90分

- 第6回 [準備研究] 作品をまとめプレゼンテーションに向けての準備。作品は制作過程を含め文章・画像として記録し、ディスカッションの結果を踏まえて資料としてまとめ提出する。 120分
- 第8回 「かたい」をテーマに「自立する形状」と「寄り添う形状」をリサーチして、事例およびその際に使用されている素材について研究し、エスキースを描く 180分
- 第10回 自分が使用する素材の特性について研究し、適した素材と表現を考える。
復習：プレゼン資料のまとめと作品制作及びプレゼンの準備 90分
- 第12回 衣の造形作品として完成させ、画像として資料化する。
復習：自分の作品と講評内容に対して振り返りを行う 30分

テーマd

- 第1回 ファーストデザイン案3—5点を事前に準備。300分
- 第3回 三面図を完成させておく。120分
3DCADでの作業を前に、どんなコマンドを使用してアプローチしていくか？イメージや攻略法をいくつか考えておく。90分
- 第5回 引き続き、3DCADを仕上げるために、どんなコマンドを使用してアプローチしていくか？イメージや攻略法をいくつか考えておく。180分
- 第7回 3DCADデータを完成させておく。300分
- 第9回 モデリングデータを完成させておく。180分
使用シーンに使用する背景や人物等の画像を収集。60分
- 第11回 プレゼンボードを仕上げA1ボードを作成。120分
プレゼン資料を準備。200分

■教科書・参考文献等

テーマd

Rhino6 入門 是枝靖久著 ラトルズ発行。
Rhinoceros 逆引きコマンドリファレンス 中島淳雄監修 株式会社アプリクラフト著 ラトルズ発行

テーマc

Roberto Capucci : *Roberto Capucci Creativita al di la del tempo*. Istituto nozionale per il Commercio Estero
Collet Wolff Krause: *The Art of Manipulating Fabric*. Publications Iola U.S.A 1996
Sharon Sobel : *Draping Period Costumes*. Focul Press

■成績評価基準

・テーマc

北折担当；

事前の課題について取り組み、授業内でプレゼンテーションとアクティブラーニングにおける学生と教員のディスカッションをすることにより課題をより良いものに改善していき、最終授業日に作品プレゼンテーションを行い講評で評価する。その後作品写真とポートフォリオをA4ポケットファイルに入れて提出し、授業後に評価コメントを付けて院生に返却する。

課題・制作への取り組みの姿勢（経緯）	40%	事前に課題に対して調べたもの、エスキース。
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション（結果）	60%	授業最終日にプレゼンテーションで発表と作品写真と制作工程などのポートフォリオをA4ファイルで提出したものを評価する。
外部専門家評価	0%	

安部担当；

「やわらかい」布素材でできる表現の可能性に対し、どれだけアプローチできるか。プレゼンテーションやディスカッションなどを通して他者に伝えることが評価において重要である。そのためには各自の研究や他者とのディスカッションを通して、自分の考えを明確に言語化し、作品をブラッシュアップしていくことが必要である。作品は制作プロセスと共に資料（含む作品写真）としてまとめ提出する。提出資料は評価コメントを付けて授業後に返却する。

課題・制作への取り組みの姿勢（経緯）	40%	制作プロセスを記録した資料の質によって評価する
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション（結果）	60%	作品とプレゼンテーションによって評価する
外部専門家評価	0%	

・テーマd

事前準備の取り組み、授業内での作業工程やディスカッション、授業後の作業内容を通して、各自の作品に対す

る姿勢や経緯を含め評価対象とする。最終作品は A1 パネルに出力したプレゼンシートを提出。それとは別に Power-point でまとめたプレゼン資料にてプレゼンテーションを行う。授業後に評価コメントを院生に返却する。

課題・制作への取り組みの姿勢（経緯）	40%	事前準備、授業後の作業等、各自スケジュール管理しながら進められているか評価する。
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション（結果）	60%	授業最終日に、プレゼン発表。A4 プレゼン資料（Power-point データ）の提出と、A1 パネルのプレゼンボードを提出。
外部専門家評価	0%	

■学生へのメッセージ

テーマ c

画像や人、街など自分の身の回りにあるものに目をむける。常に疑問を持ち、考察し、手を動かすことで自分なりの答えを導き出す努力と好奇心に期待している。

テーマ d

Rhinoceros に限らず 3 次元 CAD のコマンドはもの凄い数があり、それらすべてを使うということはありません。私の場合もよく使うコマンドはせいぜい 50 がいいところだと思うが、使う順番や形状により無限に異なる形を創り出すことができる。そして使用するコマンドは、デザイナーが創りたい形や、そのアイテムによって微妙に変化していく。

逆に言えばコマンドを一つ一つ順番に覚えていっても何にもならない。あくまでもデザイナー各自が望む結果を出す過程において必要なコマンドは何か？ということから逆算して考えると、使う機能が自ずと見えてくる。それは誰かが教えてくれるものではないし、自分でいろいろと経験して導いていくしかない。トライアンドエラーの連続で、機能の発掘作業のようなものだ。スポーツや楽器の練習と同じで、練習のための練習ではなく、毎日の実践の積み重ねが大事である。

今回は短期間ではあるが、その工程を実践し学ぶことにより、実際にデザインする上での段取り力やアプローチ法を学べるのではないかと思う。この経験をベースとして、今後も試行錯誤しながら自分独自の形状が創れるよう造形製作を楽しんでほしい。

科目名

創作技法研究Ⅱ（マテリアル演習・古典技法研究）【両コース共通】

■科目のねらい

この授業は、試行錯誤をしながら「直接」の衣の創作を行う「創作技法研究Ⅰ」の発展である。「創作技法研究Ⅰ」と同様に「解放」の創作を行うことを主たる目的としながら、さらにそれぞれの創作目的に対応した技術の探求を行う。引き続き、様々な角度から創作の発動を促すために技法を通し、創作実践の上に研究を展開して行く。

【マテリアル演習】

「衣」の造形の、ある時は物質的出発点であり、ある時は構造的な出発点であり、又感性的な出発点であるマテリアルとそこからの創作研究を行う。「創作技法研究Ⅰ」において様々なマテリアルの可能性の探求をもとに、既存の衣服素材としての布に縛られることなく、二次元（平面）から三次元（立体）への展開、そして反復を特性として持ち合わせたマテリアルの体験的探求とそのマテリアルからの衣服形態（フォルム）の造形的可能性を求める。また、従来の衣服素材であるテキスタイルとの相互の関係性を探り、協調関係における「衣」の造形を行いながら「創作技法研究Ⅰ」の継続と発展を行う。

修了制作に向けての作品構想として、様々な素材に触れる。

【古典技法研究】

「身体が布を纏う」という原点に帰り、造形技法に重点を置いた古典研究を行う。ここで行うのは、それぞれの時代の身体を支持体としながら、①身体そのものに沿い活かすのか（例えばドレープ型のフォルチュニイやバイヤスから生まれるドレープが特徴的なヴィオネの衣服造形）、或いは②付属物の追加や装飾により身体から離れ、隠すのか（詰め物やベルチュガタン（vertugadin）腰に極端に膨らませた形状の総称一で形づけられた衣服造形など）という、「身体造形」としての衣服の創作技法研究である。「創作技法研究Ⅰ」の継続と発展を行う。

■到達目標

【マテリアル演習】

何も無いところから出発し、その造形すべきものの芯をとらえ、自ら方法を模索し、素材に関しての試行錯誤を繰り返して行う。テーマ（コンセプト）と素材との関係と造形への可能性を探りながら創作能力を養うことを目的とする。

【古典技法研究】

「創作技法研究Ⅰ」では布の大きさ・形をそのまま（裁断をしないあるいは少ない）使用した古典の衣服造形の模倣を課題とした。その継続と発展として、社会的地位・技法・美意識などが顕著に表現している衣服の造形を模倣する。布に裁断や表面の二次的な加工を施し、「何を表現したのか」「何を表現しなかったのか」「衣服造形によって何が表現されたのか」などの技法研究を目的とする。

■担当教員

【マテリアル演習】 田口雅子

【古典技法研究】 北折貴子

■授業計画・内容

	授 業		
	内 容	目 標	準備・素材
第1回 マテリアル演習	①【第2の皮膚としての「布」の可能性Ⅰ】 繊維を纏う 担当：田口	フェルト造形： ウール繊維を固めてシートを作ること で可能性を広げ、布への認識の拡大を図 ることを目標とする。	作業着、500ml 程度の瓶
第2回 マテリアル演習	②【第2の皮膚としての「布」の可能性Ⅱ】 織物を纏う 1 担当：田口	織物造形： 糸をつくり、短く細い繊維が長い糸となる 経験をする。織物の構造を理解し糸との 関係を探ることを実験的に行い、布の 可能性を広げること、意識の拡大を図 ることを目標とする。	糸、はさみ、定規
第3回 マテリアル演習	③【第2の皮膚としての「布」の可能性Ⅲ】 色を纏う 担当：田口	彩色： 様々な染色方法について探る。本時では 布をたたんで防染し、色彩や模様がどの ように表れるかなど、布との関係、表現 について考察する。	はさみ
第4回 マテリアル演習	④【第2の皮膚としての「布」の可能性】 素材からの表現 1 担当：田口	①～③で体験した技法をサンプルとし、 そこで得た構造や素材の特徴を元に、オ リジナルの要素を加えた実験的な布の 制作を行う。	各種素材、制作道具

第5回 古典技法研究	①【考案した技法による造形表現】 フォルチュニイ 担当：北折	フォルチュニイが提案してきた服飾造形の代表的作品を提示し、技法について解説する。デルフォスシリーズの中より1点選択して衣服造形を研究し、部分の表現を試作、ボディに装着した形で表現する。その過程で経験的に発見する造形技法を研究し、身体と布、布と加工との関係で考察する。「何を表現したのか」を体験することを目標とする。	記用具・洋裁用具、ボディ 資料配布（フォルチュニイ）
第6回 古典技法研究	②【考案した技法による造形表現】 ポール・ポアレ 担当：北折	コルセットの解放から直線のシルエットを研究する。その時代に行われた万国博覧会やゴッホなどの絵画、ジャポニズムと衣装について研究し、新たな素材の使い方と衣服造形について考察する。直線のシルエットを表現するために必要な素材と技術の関係を試作する。	薄物素材1m程度、製図用具、ノート・筆記用具・洋裁用具 資料配布（ポール・ポアレ、ジャポニズム絵画）
第7回 古典技法研究	③【考案した技法による造形表現】 ヴィオネ 担当：北折	ヴィオネの代表的な作品に使用されているバイヤスの素材特性について解説する。生地の方角と素材特性について考察する。 ヴィオネのバイヤス生地を使用した衣服の中より1点選択して衣服造形を模倣し、ボディに装着した形で表現する。その過程で経験的に発見する造形技法を研究し、身体と布の裁断技法、裁断と衣服造形の関係で考察する。「何を表現したかったのか」を体験することを目標とする。	定規、分度器、ノート・筆記用具・洋裁用具、ボディ 資料配布（ヴィオネ）
第8回 マテリアル演習	⑤【第2の皮膚としての「布」の可能性】 素材からの表現2 担当：田口	テーマ、素材、技法の関連性を考察し、材料としての布を越えた、布として独立した表現を試みる。	各種素材、制作道具
第9回 マテリアル演習	⑥【第2の皮膚としての「布」の可能性】 素材からの表現3 担当：田口	実験的な布の制作を通し、改めて布の可能性を自らに問い、衣服の材料である布への意識の拡大を図ることを目標とする。	各種素材、制作道具
第10回 古典技法研究	④【ステータスを技法によって表現した衣服造形】 ベラスケスの肖像画によるスペイン17世紀の衣服造形 担当：北折	ベラスケスが描いたスペイン王室の衣服の中でベルチュガタンを装着したドレスがある。その時代のステータスを表現した服飾造形を可能にした下揃えの素材との関係を考察する。 上記の衣服の中から立体衿を模倣し、ボディに装着した形で表現する。その過程で経験的に発見する造形技法を研究し、「何が表現されたのか」を体験することを目標とする。	立体衿制作材料 製図用具、ノート・筆記用具・洋裁用具、ボディ 資料配布（ベルチュガタン着装図、リボン）
第11回 古典技法研究	⑤【伝統工芸とファッション】 ホースヘア、竹細工 皮工芸 金属アクセサリ、プラスチック（イミテーション） 担当：北折	伝統工芸の技術を探ることにより、新たな表現方法を模索する。また、伝統的、代表的な日本の意匠について研究し、技法・意匠の表現を考察する。 プラ板による技法を試作し、各自で人体の一部に沿う形を表現する。	製図用具、ノート・筆記用具・洋裁用具 資料配布（日本の伝統工芸、プラ板）
第12回 古典技法研究	⑥【日本の伝統的技法を使った衣服造形】 イッセイ・ミヤケの仕事	アービング・ペンによるミヤケの造形表現からその源流が日本のどのような伝統的技法を根拠にしているかを求め、研究する。その過程で経験的に発見する造形技法を比較し、守るべき技法とイノベーションした創作技法を考察する。古典技法を使用するにあたり、著作権について	製図用具、ノート・筆記用具・洋裁用具 資料配布（イッセイ・ミヤケ、金箔・布用糊）

	担当：北折	議論する。 箔素材を布に貼る技術を学ぶ。
--	-------	-------------------------

■研究のための時間外準備

・マテリアル演習

授業は実験的要素がある。材料が持つ特性について考え、表現することを試み、その目的と結果について説明ができるよう準備を行う。そのため、第1～3回目の授業後には必ず作品の観察を行い、表現方法の考察を行う。

第1回 授業後：布の構造について復習する。また、繊維・糸・布と衣服との関係について考察し、どのような材料があるのか調査する。200分

第2回 授業前：織ることを想定し、既存の枠にとらわれず糸・ひも状のものを探し準備する 45分

第3回 授業前：布の彩色についてリサーチし、彩色について考察する 40分

第4回 授業前：1～3回の授業のまとめをし、テーマを設定した布の制作をするためのリサーチを行う。

テーマについて具体的に説明し、その後制作ができるよう材料などの準備をする。100分

授業後：制作計画を行う。

第8回 制作前：テーマを表現する方法を検討し、より具体的にするための方法を考える 100分

第9回 授業後：制作により得られた内容を伝えるという観点から効果的にまとめる。150分

・古典技法研究

1)提示してある時代の作品及び背景に関するリサーチ〔準備研究〕 90分×6回

2)1)に基づく研究ポイントの準備、質問事項の準備〔準備研究〕 45分×6回

3)授業で学んだことや試作に関する客観的分析〔授業終了後まとめ〕 60分×6回

→全ての回において、授業時にディスカッションによるフィードバック

■教科書・参考文献等

【マテリアル演習】

Mabel Ross: *the essentials of Yarn Design for handspunners*. Mabel Ross

Ann Sutton&Diane Sheehan: *IDEAS IN WEAVING*.

Sarah E.Braddock AND Marie O'Mahony: *Revolutionary Fabric for Fashion and Design*. Thames&Hudson

The Textile Design Book A&C Black

藍から青へ 建築資材研究所

【古典技法研究】

Xavier de Salas: *VELAZQUEZ* 1972 Phaidon Press

森洋子著 『ブリュッゲルの子供の遊戯』1989年 未来社

Betty Kirke 著『VIONNET ヴィオネ』求龍堂

R・ターナー・ウィルコックス著 石山彰訳『モードの歴史』文化出版社

三宅一生著『ISSEY MIYAKE BODYWORKS』小学館

■成績評価基準と方法

【マテリアル演習】

課題に取り組む姿勢と作品、プレゼンテーション、レポートを評価する。テーマ設定から制作に至る中での、発見、考察について反映されていること。

田口担当

課題・制作への取り組みの姿勢（経緯）	50%	自ら考察し、材料の準備や、狙いを持って取り組むための準備と質があるか
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション（結果）	50%	授業内プレゼンテーション、最終提出レポートの内容
外部専門家評価	0%	

【古典技法研究】

創作技法研究の古典技法研究において事前課題に取り組む姿勢と模倣研究で表現された造形を評価する。また授業内でプレゼンテーションとアクティブラーニングにおける学生と教員のディスカッションにより課題をより良いものに改善していき、最終授業でプレゼンテーションを講評し評価する。事前学習レポートと試作作品の写真をファイルに入れ、最終回に提出する。その後評価コメントを入れて返却する。

課題・制作への取り組みの姿勢（経緯）	40%	事前に課題に対して調べ、エスキースを行う。
授業内試験等、作品、レポート、プレゼンテーション（結果）	60%	授業最終日にプレゼンテーションで発表と作品写真と制作工程などのポートフォリオをA4ファイルで提出

		したものを評価する。
外部専門家評価	0%	

■学生へのメッセージ

【マテリアル演習】

既にある布にとらわれず自由な発想で布について考える。材料と向き合い実験的な試みをするにあたり、準備をすること。また、発見につなげること。自習時間の積極的な使い方を考えておくこと。

【古典技法研究】

課題と周辺領域に関するリサーチ、分析を積極的に行い知識やイメージを造形として表現できる能力を養う。そのプロセスを習慣づける。
