科目名	CG概論				
担当教員	吉富克弥		実務授業の有無	×	
対象学科	CGデザイン科	対象学年	1	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数		時間数	156
授業概要、目的、授業の進め方	マルチメディアに関わる専門知識を学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	<ul style="list-style-type: none"> マルチメディアに関わる知識を持ち、デジタル機器、ネットワークなどの利用に役立てる。 CG・ARTS協会主催の検定を取得する。 				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	CG・ARTS刊『入門マルチメディア』『入門CGデザイン』				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～5	マルチメディア、デジタル端末の特徴		『入門マルチメディア』1章～2章		
6～20	コンテンツ制作のためのメディア処理		『入門マルチメディア』3章		
21～30	インターネット 通信とサービス		『入門マルチメディア』4章～5章		
31～35	デジタル技術とライフスタイル		『入門マルチメディア』6章～7章		
36～42	社会の中のマルチメディア		『入門マルチメディア』8章		
43～50	情報リテラシー		『入門マルチメディア』9章		
51～55	CG技術の歴史と特性		『入門CGデザイン』1章		
56～62	CGの表現基礎		『入門CGデザイン』2章		
63～112	2次元と3次元 CGの制作方法		『入門CGデザイン』3章～4章		
112～130	ハードウェアとソフトウェア デジタルデータの運用		『入門CGデザイン』5章～6章		
131～156	検定問題対策		各テキスト問題集		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
検定取得40% 問題集解答結果40% 学習意欲20% 成績評価基準：A(80点以上)・B(60点以上)・C(41点以上)・D(40点以下)			他授業での進めていく実技と合わせ、実際に現場で応用できる知識として習得すること。検定対策として、単なる用語の記憶だけではなく、成り立ちについて詳しく説明できる能力として習得すること。		
実務経験教員の経歴	-				

科目名	2DCG				
担当教員	大関 馨		実務授業の有無	○	
対象学科	CGデザイン科	対象学年	1	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数		時間数	130
授業概要、目的、授業の進め方	アドビソフト『Illustrator』『Photoshop』の習得を通し、ポスター、チラシ、書籍表紙などの特に印刷用平面図案を作成する技術を身に付ける。 外部からの制作依頼も受け、実践的な作品作りに臨む。				
学習目標 (到達目標)	上記ソフトの習得 上記ソフト利用検定の取得				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ウイネット刊『Illustratorクイックマスター』『Photoshop』クイックマスター				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～5	illustrator基本操作		『illustratorクイックマスター』テキストP 8～P 28		
6～10	オブジェクトの基本操作①		『illustratorクイックマスター』テキストP 30～P 38		
11～15	オブジェクトの基本操作②		『illustratorクイックマスター』テキストP 39～P 49		
16～20	レイアウト機能		『illustratorクイックマスター』テキストP 50～P 59		
21～25	パスツール①		『illustratorクイックマスター』テキストP 60～P 69		
26～30	パスツール②		『illustratorクイックマスター』テキストP 70～P 75		
31～35	カラー設定 レイヤー 文字		『illustratorクイックマスター』テキストP 76～P 124		
35～40	実習 名刺制作		自分の個性を色や図形、動物などに例えて図案に活かす		
41～45	Photoshop基本操作		『Photoshopクイックマスター』テキストP 2～P 32		
46～50	選択範囲の作成		『Photoshopクイックマスター』テキストP 34～P 47		
51～55	画像の移動と変形		『Photoshopクイックマスター』テキストP 48～P 61		
56～60	カラーモード 色調補正		『Photoshopクイックマスター』テキストP 62～P 75		
61～65	ペイント		『Photoshopクイックマスター』テキストP 76～P 101		
66～70	レイヤー操作		『Photoshopクイックマスター』テキストP 102～P 117		
71～75	パス シェイプ		『Photoshopクイックマスター』テキストP 118～P 131		
76～80	テキスト		『Photoshopクイックマスター』テキストP 132～P 138		
81～130	作品制作		各種コンペ応募、仕事依頼に合わせて進める。		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
作品制作40% 制作進行管理(締切を守る)30% 学習意欲30% 成績評価基準:A(80点以上)・B(60点以上)・C(41点以上)・D(40点以下)			実際の作品制作を通してソフトを習得していく。そのため、ソフトの習得だけではなく、作品の到達度、進行管理などにも注力し、自らの制作実績の履歴を厚くしていくことを大きな目標とすること。		
実務経験教員の経歴	グラフィックデザイナーとして個人事務所を経営				

科目名	Drawing				
担当教員	吉富克弥		実務授業の有無	○	
対象学科	CGデザイン科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	13
授業概要、目的、授業の進め方	人、物、風景などを描く基礎、画材の使用法、デッサン法を学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	見たものを自分の手で再現できる描画法を習得する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	学科作成プリント 写真資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	えんぴつの使い方		削り方や持ち方を実践させる。		
2	平行線、四角形、丸の描き方		コツを示し、ひたすら同じ作業を続ける。		
3	顔の描き方		コツを示し、練習させる。		
4	身体の骨と筋肉		人体の成り立ちについて学び、骨と筋肉の図を模写する。		
5	デッサン法		モチーフのスケールを計る方法を教える。		
6	ポーズの描き方		クラスメートをモデルに短時間で交代しながら描く練習。		
7	ポーズの描き方		クラスメートをモデルに短時間で交代しながら描く練習。		
8	手、足の描き方		コツを示し、モチーフ写真を模写する。		
9	生活小物の描き方		コツを示し、モチーフ写真を模写する。		
10	パース		学科作成プリント配布を使用し練習する。		
11	家 風景の描き方		学科作成プリント配布を使用し練習する。		
12	樹木の描き方		コツを示し、練習させる。		
13	乗り物の描き方		コツを示し、練習させる。		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
学習意欲50% 課題制作50%			モノをよく見て、その特徴を正確にとらえるデッサン力を鍛えることが大事。描画法を頼りに授業外の日常的な観察眼を磨いていくことをテーマとする。		
成績評価基準：A(80点以上)・B(60点以上)・C(41点以上)・D(40点以下)					
実務経験教員の経歴	デパートの装工部にて約10年間、店舗ディスプレイを行なう。				

科目名	FLASH				
担当教員	片野 史高		実務授業の有無	○	
対象学科	CGデザイン科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	42時間
授業概要、目的、授業の進め方	Adobeのアニメーション動画制作ソフトFLASHを使用し、アニメーションの基本技術と知識を習得する。				
学習目標 (到達目標)	FLASHの基礎知識と技術の習得を目標とする。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	技術評論社 『速習デザイン FLASH CS6』				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	FLASHの基礎講座(概要、ワークスペース、ワークフロー)		テキストにて行う。		
2～3	基本図形		テキストにて行う。		
4～5	シンボル		テキストにて行う。		
6～7	レイヤー		テキストにて行う。		
8～10	伸縮・回転		テキストにて行う。		
11～12	色		テキストにて行う。		
13	テキスト入力		テキストにて行う。		
14	アニメーション基礎		テキストにて行う。		
15	変形・回転		テキストにて行う。		
16	モーションプリセット		テキストにて行う。		
17	フィルター		テキストにて行う。		
18～20	圧縮データ、ビデオ読み込み、サウンド読み込み		テキストにて行う。		
21～23	モーションエディタ、ボーン		テキストにて行う。		
24	パブリッシュ		テキストにて行う。		
25～31	課題作成①		実習課題 提出期限を守る。		
32～42	課題作成②		実習課題 提出期限を守る。		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
課題80%、平常点20% 成績評価基準:A(80点以上)・B(60点以上)・C(41点以上)・D(40点以下)			課題のテーマと条件に沿ったFLASH作品を制作し、期限内に提出すること。		
実務経験教員の経歴	WEB制作においてFLASHを用いての商用サイトの素材制作に8年間関わっていた。				

科目名	デザイン				
担当教員	吉富克弥		実務授業の有無	○	
対象学科	CGデザイン科	対象学年	1	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数		時間数	45
授業概要、目的、授業の進め方	<ul style="list-style-type: none"> ・色の知識、色彩構成を学ぶ。 ・色彩検定の受験 色彩検定テキスト、問題集のワークを中心に進める。 ・特に配色の考え方を実践的なレベルで身に付ける。 				
学習目標 (到達目標)	<ul style="list-style-type: none"> ・色彩検定3級の取得 				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	色彩検定協会刊『色彩検定公式テキスト』『同問題集』				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～2	色のはたらき		『色彩検定公式テキスト』P 4		
3～6	光と色		『色彩検定公式テキスト』P 4～P 23		
7～12	色の表示		『色彩検定公式テキスト』P 24～P 40		
12～18	色彩心理		『色彩検定公式テキスト』P 42～P 58		
19～24	色彩調和		『色彩検定公式テキスト』P 62～P 86		
25～30	色彩効果 色彩と生活		『色彩検定公式テキスト』P 90～P 95		
31～32	ファッション		『色彩検定公式テキスト』P 98～P 104		
33～34	インテリア		『色彩検定公式テキスト』P 106～P 110		
35	慣用色名		『色彩検定公式テキスト』P 112～P 117		
36～38	過去問題①		『同問題集』		
39～41	過去問題①		『同問題集』		
42～44	過去問題①		『同問題集』		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
検定取得30% 課題制作50% 授業意欲20% 成績評価基準：A(80点以上)・B(60点以上)・C(41点以上)・D(40点以下)			色相環作成やカラーダイヤル、カラーカードを利用したワークなど色の構成を理論と実践で身に付けます。根気強く取り組む姿勢が検定取得につながります。		
実務経験教員の経歴	デパートの装工部にて約10年間、店舗ディスプレイを行なう。				

科目名	CGWeb【就職実務】				
担当教員	吉富克弥		実務授業の有無	×	
対象学科	CGデザイン科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	50
授業概要、目的、授業の進め方	1. 就職活動に必要な知識、情報を得る。 2. 筆記試験練習（一般常識、SPI、CAB・GAB）を行なう。 3. 模擬面接（面接練習）を行なう。				
学習目標 (到達目標)	実際に就職活動を行なえる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ウイネット 勝つための就職ガイドSUCCESS				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	就職活動の心構え①		なぜ就職するのか、企業が求める人材とは、身だしなみなどを学ぶ。		
2	就職活動の心構え②		就職活動の流れ、就職活動のルールと諸注意、求職登録と校内模擬面接などを学ぶ。		
3~4	自分と職業を理解する①		ライフスタイルを考える、自己分析で考えるポイント、自己PRの作り方などを学ぶ		
5~7	自分と職業を理解する②		業種と職種、仕事と関連資格、志望動機の作り方などを学ぶ。		
8~9	情報収集のポイント、企業研究の方法		情報の収集方法と活用ポイント、就職課の利用、就職情報サイトの利用、求人票の見方などを学ぶ。		
10	作成書類①		エントリーシートの書き方、履歴書の書き方などを学ぶ。		
11	作成書類②		履歴書の下書きを作成する。		
12	企業訪問		企業訪問とは、企業訪問の準備、アポイントメントの取り方などを学ぶ。		
13	就職試験		就職試験の概要などを学ぶ。		
14	面接試験対策①		面接試験の形式、面接試験の受け答えなどを学ぶ。		
15	面接試験対策②		圧迫面接、スピーチの訓練、本番前の自己チェックなどを学ぶ。		
16	筆記試験対策		適性検査、一般常識、作文・小論文などを学ぶ。		
17	受験後の報告		内定したときにすべきこと、不合格だったときの振り返りなどを学ぶ。		
18~19	履歴書の作成		履歴書の清書を完成する。		
20~22	求職票の作成		求職票を完成する。		
23~35	筆記試験問題演習		一般常識試験、SPI、CAB・GABなどの問題演習を行なう。		
36~50	面接準備、練習		面接の準備をし、模擬面接を行なう。		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
定期試験90%、平常点10% 成績評価基準:A(80点以上)・B(60点以上)・C(41点以上)・D(40点以下)			履歴書、求職票の提出期限を厳守する。		
実務経験教員の経歴	-				

科目名	CGWeb【コミュニケーション】				
担当教員	川崎瑠美		実務授業の有無	×	
対象学科	CGデザイン科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	17
授業概要、目的、授業の進め方	1. コミュニケーション検定初級の合格に必要な知識を学ぶ。 2. 社会人常識マナー検定3級の合格に必要な知識を学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	1. コミュニケーション検定初級レベルの知識を習得する。 2. 社会人常識マナー検定3級レベルの知識を習得する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	サーティファイ コミュニケーション検定公式ガイドブック&問題集 全国経理教育協会 社会人常識マナー検定テキスト2・3級、社会人常識マナー検定試験過去問題集3級				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	コミュニケーションセオリー		コミュニケーションの目的・ポイント・手段、傾聴、話の組み立て方、5W2H、AIDMA、敬語などを学ぶ。		
2	コミュニケーションプラクティス①		来客対応、電話対応などを学ぶ。		
3	コミュニケーションプラクティス②		アポイントメント、訪問、挨拶、情報共有の重要性などを学ぶ。		
4	コミュニケーションプラクティス③		チームコミュニケーション、接客・営業などを学ぶ。		
5	コミュニケーションプラクティス④		クレーム対応、会議・取材・ヒアリング、面接など学ぶ。		
6~8	問題演習		コミュニケーション検定初級過去問題1~3の演習、解説		
9	社会常識①		社会人としての自覚、組織と役割、社会の変化、仕事と目標などを学ぶ		
10	社会常識②		主体性と組織運営、幅広い社会常識、日本語の意思伝達、その他の基礎用語・基礎知識などを学ぶ。		
11	コミュニケーション①		仕事の成果と人間関係、敬語を使いこなす、効果的に伝えるなどを学ぶ。		
12	コミュニケーション②		確実な情報共有、社外への発信などを学ぶ。		
13	ビジネスマナー①		職場のマナー、来客対応、電話対応、交際業務などを学ぶ。		
14	ビジネスマナー②		受発信文書の取り扱い、会議、ファイリングなどを学ぶ。		
15~17	問題演習		社会人常識マナー検定3級過去問題1~3の演習、解説		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
検定結果90%、平常点10% 成績評価基準:A(80点以上)・B(60点以上)・C(41点以上)・D(40点以下)			問題演習はホームワークとなる場合がある。		
実務経験教員の経歴	-				

科目名	ビジネス著作権				
担当教員	吉富克弥		実務授業の有無	×	
対象学科	CGデザイン科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	26
授業概要、目的、授業の進め方	<ul style="list-style-type: none"> ・ 創作者の持つ権利を知り、尊重していく心を持つ。 ・ 知的財産権の一部である著作権法を学びます。 ・ ビジネス著作権検定の取得を目指します。 				
学習目標 (到達目標)	<ul style="list-style-type: none"> ・ ビジネス著作権検定【ベーシック】の取得 				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	サーティファイ刊『ビジネス著作権検定公式テキスト』『同問題集』				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1~2	著作権とは何か		『ビジネス著作権検定公式テキスト』 P1~P3 同問題集		
3~5	著作権で保護されるもの		『ビジネス著作権検定公式テキスト』 P7~P22 同問題集		
6~7	著作者の定義		『ビジネス著作権検定公式テキスト』 P23~P30 同問題集		
8~9	著作権の内容		『ビジネス著作権検定公式テキスト』 P31~P62 同問題集		
10~12	著作権の保護期間		『ビジネス著作権検定公式テキスト』 P63~P72 同問題集		
13~14	著作権の譲渡		『ビジネス著作権検定公式テキスト』 P73~P82 同問題集		
15~18	著作権の利用制限		『ビジネス著作権検定公式テキスト』 P83~P116 同問題集		
19~21	著作隣接権		『ビジネス著作権検定公式テキスト』 P117~P132 同問題集		
22~23	著作権の侵害		『ビジネス著作権検定公式テキスト』 P133~P155 同問題集		
24	過去問題①		『同問題集』		
25	過去問題②		『同問題集』		
26	過去問題③		『同問題集』		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
検定取得30% 過去問題解答50% 授業意欲20% 成績評価基準：A(80点以上)・B(60点以上)・C(41点以上)・D(40点以下)			法律の勉強になりますので、参考となる判例を多く調べ、法の運用について具体的に学ぶことで身に付けていくこと。		
実務経験教員の経歴	-				

科目名	C G 概論				
担当教員	吉富克弥		実務授業の有無	無	
対象学科	CGデザイン科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	90
授業概要、目的、授業の進め方	<ul style="list-style-type: none"> ・ 2 D C G, 3 D C G のデザインに関する基礎的な理解を深める。 ・ C G 映像制作に利用する知識を持つ。 				
学習目標 (到達目標)	<ul style="list-style-type: none"> ・ C G クリエイター検定エキスパートの取得 				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	C G A R T S 刊『デジタル映像表現』『入門C G デザイン』				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～6	C G の歴史と産業利用		『デジタル映像表現』1章		
7～13	C G 映像制作のワークフロー		『デジタル映像表現』2章		
14～20	2次元C G デッサン 色 文字		『デジタル映像表現』3章		
21～27	3次元C G デッサン 色 文字		『デジタル映像表現』4章		
28～34	2次元C G の基礎 写真撮影とレタッチ		『デジタル映像表現』5章		
35～41	3次元C G モデリング マテリアル		『デジタル映像表現』6章		
42～48	3次元C G カメラワーク アニメーション		『デジタル映像表現』7章		
49～55	3次元C G レンダリング 合成		『デジタル映像表現』8章		
56～62	3次元C G 編集		『デジタル映像表現』9章		
63～69	ハードウェアとソフトウェア		『デジタル映像表現』10章		
70～75	知的財産権に関する基本的な知識		『デジタル映像表現』11章		
76～80	過去問題①		『同問題集』		
81～85	過去問題②		『同問題集』		
86～90	過去問題③		『同問題集』		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
検定取得30% 過去問題解答50% 授業意欲20% 成績評価基準：A(80点以上)・B(60点以上)・C(41点以上)・D(40点以下)			1年次の初級知識をベースに映像技術を加えた、より具体的な作品制作に関わる知識を深めます。検定取得に偏らず、作品のクオリティを上げるための知識として活用してほしい。		
実務経験教員の経歴	-				

科目名		ビジネス著作権Ⅱ			
担当教員	吉富克弥		実務授業の有無	無	
対象学科	CGデザイン科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	26
授業概要、目的、授業の進め方	<ul style="list-style-type: none"> ・ 創作者の持つ権利を知り、尊重していく心を持つ。 ・ 知的財産権の一部である著作権法を学びます。 ・ ビジネス著作権検定の取得を目指します。 				
学習目標 (到達目標)	<ul style="list-style-type: none"> ・ ビジネス著作権検定【初級】の取得 				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	サーティファイ刊『ビジネス著作権検定公式テキスト』『同問題集』				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1~2	著作権とは何か		『ビジネス著作権検定公式テキスト』 P1~P3 同問題集		
3~5	著作権で保護されるもの		『ビジネス著作権検定公式テキスト』 P7~P22 同問題集		
6~7	著作者の定義		『ビジネス著作権検定公式テキスト』 P23~P30 同問題集		
8~9	著作権の内容		『ビジネス著作権検定公式テキスト』 P31~P62 同問題集		
10~12	著作権の保護期間		『ビジネス著作権検定公式テキスト』 P63~P72 同問題集		
13~14	著作権の譲渡		『ビジネス著作権検定公式テキスト』 P73~P82 同問題集		
15~18	著作権の利用制限		『ビジネス著作権検定公式テキスト』 P83~P116 同問題集		
19~21	著作隣接権		『ビジネス著作権検定公式テキスト』 P117~P132 同問題集		
22~23	著作権の侵害		『ビジネス著作権検定公式テキスト』 P133~P155 同問題集		
24	過去問題①		『同問題集』		
25	過去問題②		『同問題集』		
26	過去問題③		『同問題集』		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
検定取得30% 過去問題解答50% 授業意欲20% 成績評価基準：A(80点以上)・B(60点以上)・C(41点以上)・D(40点以下)			法律の勉強になりますので、参考となる判例を多く調べ、法の運用について具体的に学ぶことで身に付けていくこと。		
実務経験教員の経歴	-				