

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	ビジネス実務 I A			科目コード	15400101	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	講義	1 年次	前期	60	4	無
授業の概要・目的	<p>日々変化・進歩しているビジネス社会で働く「人材」には、仕事を処理するために必要な専門知識はもとより、基本的な社会常識やビジネスマナー、さらには優れたコミュニケーション能力が必要となってくる。</p> <p>そのために必要な社会常識、ビジネスマナー、コミュニケーション能力の習得を目的とした講義内容とする。</p> <p>テキストを通じた授業では、社会人としてのマナーを身に付け、実践する。学校行事に全力で取り組み、コミュニケーション能力を身につける。</p> <p>社会に出ていくうえで必要となる基礎的な情報を知り、自分のキャリアをどのように築いていけばいいかを考える。</p>					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ 明確な個人目標設定ができ、それに向かって努力ができる。 ・ マナー、礼儀を身に付け、社会人としての判断ができる。 ・ 自己理解の深化、職業理解の促進、キャリアプランニング能力の育成、社会で活躍するために必要なコミュニケーション能力、問題解決力、情報収集能力などのスキルの習得。 					
評価項目	期末試験 95%、出欠席 5%					
評価基準	<p>期末試験：各単元の理解度をはかる試験を実施し評価する。</p> <p>※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。</p>					
担当教員	鈴置 勝信			常勤		
実務経験者による授業						
テキスト・参考文献	<p>ビジネスマナー基本テキスト（日本能率協会マネジメントセンター）</p> <p>就活支援ブック 社会探求編（株式会社 キャリタス）</p>					
関連科目						
授業計画	<p>1. 学校行事</p> <p>①新入生オリエンテーション 15コマ</p> <p>②1年生合宿 12コマ</p> <p>2. ビジネスマナーの基本 4コマ</p> <p>①基本姿勢</p> <p>②重要性</p> <p>③身嗜み</p> <p>④言葉遣い</p> <p>⑤挨拶の基本</p> <p>⑥理解度チェック</p> <p>3. ビジネスマナーとルール 6コマ</p> <p>①目標の立て方</p> <p>②仕事の進め方</p> <p>③時間管理</p> <p>④報告連絡相談</p> <p>⑤理解度チェック</p>			<p>4. キャリア 16コマ</p> <p>①就活のプロセスの理解</p> <p>②自己理解</p> <p>③世の中、社会を知る</p> <p>④社会人基礎力</p> <p>⑤自己分析</p> <p>⑥ビジネスを知る</p> <p>⑦業界、職種を知る</p> <p>⑧価値観と適性</p> <p>⑨就活／社会人に向けて一計画行動と日々の習慣</p> <p>5. キャリアチャレンジ 5コマ</p>		

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	Illustrator 演習基礎			科目コード	15401701	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	1 年次	前期	45	3	無
授業の概要・目的	デザインに必要な技術やアプリケーション知識を習得する。(Illustrator 検定合格を目指す)					
到達目標	Illustrator クリエイター能力認定試験スタンダードレベルのアプリケーション操作スキルを身につける。					
評価項目	本試験 50%、期末試験 45%、出欠席 5%					
評価基準	本試験：検定試験 期末試験：本試験同等の試験を行い、その試験結果により判定し、評価する。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	赤木 沙英子			常勤		
実務経験者による授業	CM 企画・制作 11 年 ディレクター 9 年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	Illustrator 応用、グラフィックデザインⅠ、グラフィックデザインⅡ					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. Illustrator の基礎知識 2. Illustrator の基本操作 3. オブジェクト編集 4. テキストスタイル 5. 模擬問題 1 6. 模擬問題 2 7. 模擬問題 3 8. 模擬問題 4 9. 試験前対策 10. 検定問題解答解説 					

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	Photoshop 演習基礎			科目コード	15401901	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	1 年次	前期	30	2	無
授業の概要・目的	デザインに必要な技術やアプリケーション知識を習得する。 (Photoshop 検定合格を目指す)					
到達目標	Photoshop クリエイター能力認定試験スタンダードレベルのアプリケーション操作スキルを身につける。					
評価項目	本試験 50%、期末試験 45%、出欠席 5%					
評価基準	本試験：検定試験 期末試験：本試験同等の試験を行い、その試験結果により判定し、評価する。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	赤木 沙英子			常勤		
実務経験者による授業	CM 企画・制作 11 年 ディレクター 9 年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する。					
関連科目	Photoshop 応用、グラフィックデザインⅠ、グラフィックデザインⅡ、グラフィックデザインⅢ、グラフィックデザインⅣ					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. Photoshop の基礎知識 2. Photoshop の基本操作 3. 画像編集 4. 画像合成 5. 模擬問題 1 6. 模擬問題 2 7. 模擬問題 3 8. 模擬問題 4 9. 試験前対策 10. 検定問題解答解説 					

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	色彩概論Ⅰ			科目コード	15404001	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	講義	1 年次	前期	45	3	無
授業の概要・目的	デザイン制作に不可欠な「色彩学」の理論についての基礎知識を習得することにより、必要に応じて色を使いこなせるようにする。					
到達目標	色彩検定 3 級合格を目指し、色彩学についての基礎理論を習得する。					
評価項目	配色演習課題 50%、模擬試験 20%、小テスト&確認テスト 25%、出欠席 5%					
評価基準	カラーカードを使ってテキストの配色演習に自ら取り組み、毎時間の小テストおよび單元ごとの確認テストで知識を深め、模擬試験で 8 割以上取得できるか。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	松浦 登美子			常勤		
実務経験者による授業	Web ディレクター 2 年					
テキスト・参考文献	「色彩検定 3 級公式テキスト」色彩検定協会					
関連科目	色彩概論Ⅱ					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 光と色 2. 色の表示 3. 色彩心理 4. 色彩調和 5. ファッション 6. インテリア 7. 模擬試験 					

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	CG 基礎			科目コード	15401301	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	講義	1 年次	前期	30	2	無
授業の概要・目的	インターネットの必須常識、CG 制作における全体像を掴む。 (CG クリエイター検定合格を目指す)					
到達目標	CG クリエイター検定 ベーシック合格を目指す。					
評価項目	期末試験 95%、出欠席 5%					
評価基準	期末試験：CG クリエイター検定ベーシックの出題範囲にそった科目試験を行なう。 その試験結果により判定し評価する。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	鈴置 勝信			常勤		
実務経験者による授業	CG クリエイター 25 年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	色彩概論 I、色彩概論 II、デッサン I、デッサン II、デッサン III、3D 演習基礎、CG ディレクション					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. CG とは 2. 表現の基礎 3. 2 次元 CG と写真表現 4. 3 次元 CG の制作 5. 技術の基礎 6. 知的財産権 7. 検定対策 					

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	デッサンⅠ			科目コード	15402601	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	1年次	前期	30	2	無
授業の概要・目的	モチーフを立体的に捉える視点や、光の捉え方、鉛筆タッチの表現方法など、基本的なデッサンを学ぶ。					
到達目標	基礎デッサンによって培われる、観察力・客観的な視点の獲得。鉛筆デッサンを経験することによる、イラスト・アニメにおける描画能力の基盤づくり。					
評価項目	課題提出 70% 中間発表 25% 出席率 5%					
評価基準	課題提出：デッサンの完成度を評価。 確認テスト：中間目標の達成度により評価。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	赤木 沙英子			常勤		
実務経験者による授業	CM 企画・制作 11 年 ディレクター 9 年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	デッサンⅡ、デッサンⅢ、3D 演習基礎、CG ディレクション					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 画材の使い方、基本的な描画 2. 野菜 3. 果物 4. 手 5. 静物 6. 石膏像 					

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	デザイン概論			科目コード	15402401	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	講義	1 年次	前期	60	4	無
授業の概要・目的	デザインの基礎を学び、規定や仕様を理解したデザインができるようになる。					
到達目標	デザインの考え方を身につける。視覚表現力の基礎を習得する。					
評価項目	課題提出 70% 中間発表 25% 出席率 5%					
評価基準	課題提出：制作物、デザインコンセプトを評価。 中間発表：制作物発表。プレゼンテーションでの表現結果により評価。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	赤木 沙英子			常勤		
実務経験者による授業	CM 企画・制作 11 年 ディレクター 9 年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	色彩概論 I、色彩概論 II、デッサン I、デッサン II、デッサン III、3D 演習基礎、CG ディレクション					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. デザインの基礎知識 2. デザインの歴史 3. デザインリテラシー 4. レイアウトと媒体 5. 視覚伝達 6. 撮影技法 					

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	デザイン演習基礎			科目コード	15402501	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	1 年次	前期	40	2	無
授業の概要・目的	チラシ、ポスター等の制作を通じて、広告媒体の基礎的な制作技法を学ぶ。					
到達目標	既存の広告媒体を参考にし、基礎的なレイアウト力を身につける。					
評価項目	課題提出 70% 中間発表 25% 出席率 5%					
評価基準	課題提出：制作物、デザインコンセプトを評価。 中間発表：制作物発表。プレゼンテーションでの表現結果により評価。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	安藤 一生			非常勤		
実務経験者による授業	グラフィックデザイナー15 年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	色彩概論 I、色彩概論 II、デッサン I、デッサン II、デッサン III、3D 演習基礎、CG ディレクション					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. グラフィックデザインの基礎知識 2. ラフスケッチ 3. チラシ制作 4. ポスター制作 5. ロゴ制作 6. 公募制作 					

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	3D 演習基礎			科目コード	15401001	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	1 年次	前期	30	2	無
授業の概要・目的	初歩的な 3D ソフトを使って、モデリング、ライティング、レンダリングまで基礎を学ぶ。					
到達目標	3DCG の制作工程を実践できる。					
評価項目	課題提出 70% 中間発表 25% 出席率 5%					
評価基準	課題提出：制作物、コンセプトを評価。 中間発表：制作物発表。プレゼンテーションでの表現結果により評価。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	鈴置 勝信			常勤		
実務経験者による授業	CG クリエイター 25 年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	色彩概論 I、色彩概論 II、デッサン I、デッサン II、デッサン III、3D 演習基礎、CG ディレクション					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 3D CG の理解 2. 3D CG 制作 3. モデリング 4. サーフェス 5. レンダリング 6. 3D CG 制作 					

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	ビジネス実務 IIB			科目コード	15400201	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	講義	1 年次	後期	15	1	無
授業の概要・目的	日々変化・進歩しているビジネス社会で働く「人材」には、仕事を処理するために必要な専門知識はもとより、基本的な社会常識やビジネスマナー、さらには優れたコミュニケーション能力が必要となってくる。 そのために必要な社会常識、ビジネスマナー、コミュニケーション能力の習得を目的とし講義内容とする。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の強みを知り、効果的に自分を伝える方法を学ぶ。 ・社会人としてマナーの必要性を理解させるため、業界での必要とされる人材を意識させ、ロールプレイングを取り入れ、実践させていく。 ・明確な目標設定ができ、それに向かって努力ができる。 ・マナー、礼儀を身につけ、社会人としての判断ができる。 					
評価項目	期末試験（95%）、出欠席（5%）					
評価基準	<p>期末試験：各単元の理解度をはかる試験を実施し評価する。</p> <p>※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。</p>					
担当教員	鈴置 勝信			常勤		
実務経験者による授業						
テキスト・参考文献	ビジネスマナー基本テキスト（日本能率協会マネジメントセンター）					
関連科目						
授業計画	<p>1. 電話の応対 5 コマ</p> <p>①電話の基本マナー</p> <p>②電話の受け方・かけ方</p> <p>③不在者宛ての電話対応</p> <p>④伝言のポイント</p> <p>⑤携帯電話のマナー</p> <p>⑥電子メールの基本マナー</p> <p>3. 応対のマナー 5 コマ</p> <p>①来客応対</p> <p>②案内の基本</p> <p>③席次の基本知識</p> <p>④お見送りの基本</p> <p>⑤訪問の予約の取り方、取次依頼、面会時のマナー</p> <p>⑥名刺交換マナー</p> <p>⑦お茶の出し方</p>					

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	Illustrator 演習応用			科目コード	15401801	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	1 年次	後期	30	2	無
授業の概要・目的	デザインに必要な技術やアプリケーション知識を習得する。 (Illustrator エキスパート検定合格を目指す)					
到達目標	Illustrator クリエイター能力認定試験エキスパートレベルのアプリケーション操作スキルを身につける。					
評価項目	本試験 50%、期末試験 45%、出欠席 5%					
評価基準	本試験：検定試験 期末試験：本試験同等の試験を行い、その試験結果により判定し、評価する。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	赤木 沙英子			常勤		
実務経験者による授業	CM 企画・制作 11 年 ディレクター 9 年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	Illustrator 基礎					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. カラーマネジメントの基礎知識 2. フォントスタイルの基本知識 3. 模擬問題 1 4. 模擬問題 2 5. 模擬問題 3 6. 模擬問題 4 7. 試験前対策 8. 検定問題解答解説 					

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	Photoshop 演習応用			科目コード	15402001	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	1 年次	後期	45	3	無
授業の概要・目的	デザインに必要な技術やアプリケーション知識を習得する。 (Photoshop エキスパート検定合格を目指す)					
到達目標	Photoshop クリエイター能力認定試験エキスパートレベルのアプリケーション操作スキルを身につける。					
評価項目	本試験 50%、期末試験 45%、出欠席 5%					
評価基準	本試験：検定試験 期末試験：本試験同等の試験を行い、その試験結果により判定し、評価する。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	赤木 沙英子			常勤		
実務経験者による授業	CM 企画・制作 11 年 ディレクター 9 年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	Photoshop 基礎					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 保存形式の基礎知識 2. 印刷の基本知識 3. 模擬問題 1 4. 模擬問題 2 5. 模擬問題 3 6. 模擬問題 4 7. 試験前対策 8. 検定問題解答解説 					

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	グラフィックデザインⅠ			科目コード	15402201	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	1年次	後期	30	2	無
授業の概要・目的	企業ロゴ、チラシなど制作実習を通して、グラフィックデザインの基礎を学ぶ。					
到達目標	広告媒体における制作ルール、視覚表現力を身につける。					
評価項目	課題提出 70% 中間発表 25% 出席率 5%					
評価基準	課題提出：制作物、デザインコンセプトを評価。 中間発表：制作物発表。プレゼンテーションでの表現結果により評価。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	藤岡 勝利			常勤		
実務経験者による授業	デザイナー4年 イラストレーター15年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	デザイン概論、デザイン演習基礎、UI デザインⅠ、UI デザインⅡ、3D モデリングⅠ、3D 演習応用、					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. グラフィックデザインの基礎知識 2. ラフスケッチ 3. チラシ制作 4. ポスター制作 5. ロゴ制作 6. 公募制作 					

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	3D モデリング I			科目コード	15400901	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	1 年次	後期	60	4	無
授業の概要・目的	デッサンで培った物の形状や質感を把握する力を持って、作品内に登場する 3D 形状を作成する。					
到達目標	3DCG の形状制作工程を理解し、実践できる					
評価項目	課題提出 70% 中間発表 25% 出席率 5%					
評価基準	課題提出：制作物、デザインコンセプトを評価。 中間発表：制作物発表。プレゼンテーションでの表現結果により評価。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	鈴置 勝信			常勤		
実務経験者による授業	CG クリエイター 25 年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	デザイン概論、デザイン演習基礎、UI デザイン I、UI デザイン II、3D モデリング I、3D 演習応用、					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 立体造形の理解 2. モデリング課題① 3. モデリング課題② 4. モデリング課題③ 					

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	3D 演習応用			科目コード	15401101	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	1 年次	後期	60	4	無
授業の概要・目的	実際の CG 映像制作を通じて、各作業パートのノウハウを習得する。					
到達目標	3DCG の特徴と効能を理解し、制作技術の応用ができる。					
評価項目	課題提出 70% 中間発表 25% 出席率 5%					
評価基準	課題提出：制作物、デザインコンセプトを評価。 中間発表：制作物発表。プレゼンテーションでの表現結果により評価。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	鈴置 勝信			常勤		
実務経験者による授業	CG クリエイター 25 年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目	デザイン概論、デザイン演習基礎、UI デザイン I、UI デザイン II、3D モデリング I					
授業計画	1. 3D CG の理解 2. 3D CG 制作 3. モデリング 4. サーフェス 5. レンダリング 6. 3D CG 制作					

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	トライアル演習 I			科目コード	15402901	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	1 年次	後期	120	4	無
授業の概要・目的	クライアントワークの基礎から、多くの領域に考慮が必要な案件まで、実制作を通じて学ぶ。					
到達目標	制作技術の応用					
評価項目	課題提出 70% 中間発表 25% 出席率 5%					
評価基準	課題提出：制作物、デザインコンセプトを評価。 中間発表：制作物発表。プレゼンテーションでの表現結果により評価。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	鈴置 勝信			常勤		
実務経験者による授業	CG クリエイター 25 年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する。					
関連科目	デザイン概論、デザイン演習基礎、UI デザイン I、UI デザイン II、3D モデリング I、3D 演習応用、					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. ヒアリング 2. 計画書作成 3. データ作成 4. プレゼンテーション 					

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	デッサン II			科目コード	15402701	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	1 年次	後期	30	2	無
授業の概要・目的	モチーフを立体的に捉える視点や、光の捉え方、鉛筆タッチの表現方法など、基本的なデッサンを学ぶ。					
到達目標	デッサンによって培われる、観察力・客観的な視点の獲得。 モデリングのベースとなる形を捉える力をつける。					
評価項目	課題提出 70% 中間発表 25% 出席率 5%					
評価基準	課題提出：制作物、デザインコンセプトを評価。 中間発表：制作物発表。プレゼンテーションでの表現結果により評価。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	赤木 沙英子			常勤		
実務経験者による授業	CM 企画・制作 11 年 ディレクター 9 年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する。					
関連科目	デッサン II、デッサン III、3D 演習基礎、CG ディレクション					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 木材 2. 金属 3. 石膏 4. デッサン模写 5. 想定デッサン 					

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	情報アーキテクチャ			科目コード	15403901	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	1 年次	後期	30	2	無
授業の概要・目的	情報を整理・視覚化し、新たな発想を生み出すための手法について学ぶ。					
到達目標	情報を適切に伝えるための視覚表現力を身に付ける。					
評価項目	課題提出 70% 中間発表 25% 出席率 5%					
評価基準	課題提出：制作物、デザインコンセプトを評価。 中間発表：制作物発表。プレゼンテーションでの表現結果により評価。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	佐賀根 理沙			常勤		
実務経験者による授業	社内デザイナー6 年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する。					
関連科目	デザイン概論、デザイン演習基礎、UI デザイン I、UI デザイン II、3D モデリング I、3D 演習応用、					
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 情報整理とは 2. 自作の課題 3. フィードバック 4. 自作の課題 5. フィードバック 6. 自作の課題 7. フィードバック 					

CG デザイン学科 3DCG デザインコース 2025 年度

科目名	合同制作			科目コード	15403401	
区分		開講時期		時間数	単位数	企業連携
必修	演習	1 年次	後期	35	2	無
授業の概要・目的	上級生と合同でチームを編成し、外部クライアントの案件に臨む。チーム内での連携や相談など、実務で必須のチームワークについて学ぶ。					
到達目標	企業連絡の課題制作の手法を学び、個人制作では到達できない完成度を目指す。					
評価項目	制作工程のラフスケッチ (10%)、市場調査の質と量 (10%)、レイアウト (30%)、規約・要件を満たしているか (45%)、出欠席 (5%)					
評価基準	課題提出：デザインの完成度を評価。 確認テスト：中間目標の達成度により評価。 ※出席率が 80%未満の場合は、評価対象としない。					
担当教員	鈴置 勝信			常勤		
実務経験者による授業	CG クリエイター 25 年					
テキスト・参考文献	授業中に適宜資料を配布する					
関連科目						
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. オリエンテーション 2. 計画 3. 制作 4. 中間発表 5. 発表準備 6. プレゼン 					