

「実務経験のある教員による授業科目」の一覧

分野	学科	学年	科目コード	科目名	時間数	内容
工業	CG技術科	1	Y-K07	アナログアートワーク	150	現代美術作家の講師が、デザインや絵画等におけるすべての基礎能力になるデッサンの演習を行い、手で描く力や線描表現などについて演習を主体として指導する。
工業	CG技術科	1	Y-K11	3DCGI	210	CGプロダクションでデザイナーとして勤務実績のある教員が、3DCG制作における基礎として、モデリング手法、テクスチャ作成、UV展開、モーション作成の基礎を指導する。
工業	CG技術科	2	Y-K12	3DCGII	270	CGプロダクションでデザイナーとして勤務実績のある教員が、アニメーション・レンダリングを中心とした3DCG動画の制作など総合的な表現手法について指導する。
工業	CG技術科	1	Y-K14	DTPI	90	デザイン会社でデザイナーとして勤務実績のある教員が、コンピュータやソフトウェアの技術習得だけでなく、印刷技術に関する総合的な知識を指導する。
工業	CG技術科	2	Y-K15	DTPII	90	デザイン会社でデザイナーとして勤務実績のある教員が印刷に関する応用的なソフトウェアの技術を指導する。
工業	CG技術科	2	Y-K16	商業CG	120	デザイン会社でデザイナーとして勤務実績のある教員が、商品パッケージや販促品の企画およびデザイン計画を行い、見本となる実物作成および加工演習を指導する。
工業	CG技術科	1	Y-K17	クリエイティブワークI	120	デザイン会社でデザイナーとして勤務実績のある教員が、公募作品やコンテスト制作を通して、より応用的なニーズに沿った制作について指導する。
工業	CG技術科	2	Y-K18	クリエイティブワークII	120	デザイン会社でデザイナーとして勤務実績のある教員が、今まで制作してきた様々な制作物・コンテンツをまとめ、ポートフォリオ制作を指導する。
工業	CG技術科	2	Y-K21	ゲームCGI	60	フリーランスの現役デザイナーが、キャラクターや背景などゲームで利用される2DCG・3DCGについての制作基礎を指導する。
工業	CG技術科	3	Y-K22	ゲームCGII	60	フリーランスの現役デザイナーが、主にゲームCGを構築できるソフトウェアを使用し、ゲームCG実装に関する制作技術を指導する。
工業	CG技術科	2	Y-K23	アニメーションCGI	120	CGプロダクションでデザイナーとして勤務実績のある教員が、アニメーション表現における2DCGや3DCGでの構築やモーション等についての基礎を指導する。
工業	CG技術科	3	Y-K24	アニメーションCGII	60	CGプロダクションでデザイナーとして勤務実績のある教員が、アニメーション表現におけるカメラワークをはじめとする画面演出等について指導する。
工業	CG技術科	2	Y-K26	クロスメディアI	60	デザイン会社を主宰する講師が、実践的なWebサイトの制作のためのPHPやCMSを用いたサイト制作について指導する。
工業	CG技術科	3	Y-K27	クロスメディアII	120	デザイン会社を主宰する講師が、WordPressをカスタマイズし、機能的・効率的に活用できるよう指導する。

総合計

14

1,650