

授業科目	フィギュア・雑貨造形 I	講義	実技	演習	単位時間32-単位2 単位時間64-単位4 単位時間96-単位6	前期	後期
教科担当	山本晋也/村瀬大輔	実務経験		実務経験なし/一級建築士			
授業クラス(コース)学年	デザイン学科 (造形デザインコース) 1年	担任		井上誠			
授業の概要	フィギュア造形全般の基礎知識・技術の習得						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. フィギュア造形解説 フィギュアを制作するにあたり、技術解説を行う</li> <li>2. スケッチ制作 制作するフィギュアの多方向からのスケッチを行い実制作可能か確認</li> <li>3. 原型制作(樹脂) 型取りを行う為のパーツ分割を計画し、原型制作を行う</li> <li>4. 雑貨：メラミンチップを使用したデスクトップ小物のアイデア展開</li> <li>5. 型取り枠制作 原型より型制作を行う為の型枠を制作。シリコンを使用し型取りA面を制作</li> <li>6. 雑貨：メラミンチップを使用したデスクトップ小物の制作</li> <li>7. 型取りB面シリコンを使用し、型取りB面を制作</li> <li>8. 雑貨：メラミンチップを使用したデスクトップ小物の制作</li> <li>9. 複製1(樹脂) シリコン型にスチロール樹脂を流し込み、フィギュアの複製を制作する。</li> <li>10. 塗装、仕上げ1 複製したフィギュアの仕上げ、また塗装を施し完成させる。</li> <li>11. 塗装、仕上げ2 複製したフィギュアの仕上げ、また塗装を施し完成させる。</li> <li>12. 雑貨：1/5スケールの椅子のアイデア展開</li> <li>13. 雑貨：1/5スケールの椅子の制作製図</li> <li>14. 雑貨：1/5スケールの椅子の制作</li> <li>15. 雑貨：1/5スケールの椅子の制作</li> <li>16. 完成フィギュア撮影 完成したフィギュア3点を撮影</li> <li>17.</li> </ol>						
使用テキスト 教材等							
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点							

授業科目	デザイントリアル I	講義	実技	演習	単位時間32→単位2 単位時間64→単位4 単位時間96→単位6	前期	後期
教科担当	高橋伸明	実務経験		プロダクトデザイナー			
授業クラス(コース)学年	デザイン学科 (造形デザインコース) 1年	担任		井上誠			
授業の概要	<p>産学、コンペ作品への挑戦や学外作品展の見学を通し、実践的なクリエイターの「仕事」や「意識」を修得する。 またポートフォリオ制作の必要性を理解し、順次ファイリング作成する。 特にデザイン分野への就職希望者には、会社訪問用作品の制作をする。</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 産学、コンペ作品、自主制作作品の制作について概要説明。</li> <li>2. 制作1</li> <li>3. 制作2</li> <li>4. 制作3</li> <li>5. 制作4</li> <li>6. 制作5</li> <li>7. 制作6</li> <li>8. 制作7</li> <li>9. 制作8</li> <li>10. 制作9</li> <li>11. 制作10</li> <li>12. 制作11</li> <li>13. 制作12</li> <li>14. 制作13</li> <li>15. 制作14</li> <li>16. 制作15</li> <li>17. 制作16</li> </ol>						
使用テキスト 教材等							
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点							

授業科目	美術史概論	講義	実技	演習	単位時間32-単位2 単位時間64-単位4 単位時間96-単位6	前期	後期
教科担当	久保 智史	実務経験		アーティスト			
授業クラス(コース) 学年	デザイン学科(グラフィック・広告コース)1年 デザイン学科(造形デザインコース)1年 デザイン学科(企画デザインコース)1年	担任		久保智史、井上誠			
授業の概要	美術分野の歴史・理論を学習し、美術分野全般の幅広い知識を習得する。 (学期末試験有)						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 導入：美術史とは？参考作品を見ながら、美術史の流れについて。</li> <li>2. 原始古代①：洞窟壁画、古代エジプト美術。</li> <li>3. 原始古代②：古代ギリシア、古代ローマの歴史、絵画や彫刻。</li> <li>4. 中世①：初期キリスト教美術。</li> <li>5. 中世②：ロマネスク、ゴシックの美術。</li> <li>6. ルネサンス①：フィレンツェを中心に活躍した画家、彫刻家、建築家。</li> <li>7. ルネサンス②：盛期ルネサンス。 レオナルド・ダ・ヴィンチ、ミケランジェロ、ラファエロなど。</li> <li>8. ルネサンス③：マニエリスム、北方ルネサンス。</li> <li>9. 印象主義①：モネ、ルノアールなど印象派の画家たち。</li> <li>10. 印象主義②：ゴッホ、セザンヌ、ゴーギャン、後期印象派の画家たち。</li> <li>11. 江戸絵画：江戸時代の絵画や浮世絵。</li> <li>12. 20世紀美術①：マティス、ピカソを中心に様々な美術運動について。</li> <li>13. 20世紀美術②：ダダ、シュールレアリスムについて。</li> <li>14. 20世紀美術③：抽象絵画。</li> <li>15. 現代美術①：アメリカの現代美術作家を中心に。</li> <li>16. 現代美術②：インスタレーションなど、多様な表現について。</li> <li>17.</li> </ol>						
使用テキスト 教材等	すぐわかる西洋の美術、授業プリント						
成績評価方法 及び基準	各単元終了時に確認テストを実施し、学期末のテスト【100点満点】を行う。 採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D（不合格）とする。						
履修にあたっての 留意点	合同授業。クラスごとに着席。各自、ノートを用意する。						

授業科目	プロダクトデザインⅡ	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	前原 文行	実務経験		プロダクトデザイナー			
授業クラス(コース)学年	デザイン学科 (造形デザインコース) 1年	担任		井上 誠			
授業の概要	☆「プロダクトデザインⅠ」を基礎を活かして、具体的なモノをテーマにし、プロダクトデザインの各プロセスを体験しながら提案。☆最後に総まとめ。						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. プロセス体験：テーマ設定。</li> <li>2. プロセス体験：コンセプト。</li> <li>3. プロセス体験：アイデアスケッチ。</li> <li>4. プロセス体験：ラフプレゼンテーション。</li> <li>5. プロセス体験：モデリング準備、ラフ図面。</li> <li>6. プロセス体験：モデリング。</li> <li>7. プロセス体験：最終デザイン図面。</li> <li>8. プロセス体験：プレゼンテーション。</li> <li>9. デザイントレーニング：例「子供用イスのデザイン」コンセプト。</li> <li>10. デザイントレーニング：例「子供用イスのデザイン」アイデアスケッチ。</li> <li>11. デザイントレーニング：例「子供用イスのデザイン」ラフプレゼンテーション。</li> <li>12. デザイントレーニング：例「子供用イスのデザイン」モデリング準備、ラフ図面。</li> <li>13. デザイントレーニング：例「子供用イスのデザイン」モデリング。</li> <li>14. デザイントレーニング：例「子供用イスのデザイン」モデリング改良。</li> <li>15. デザイントレーニング：例「子供用イスのデザイン」最終デザイン図面。</li> <li>16. デザイントレーニング：例「子供用イスのデザイン」プレゼンテーション。</li> <li>17. まとめ：1学年前期・後期の総まとめ。</li> </ol>						
使用テキスト 教材等	必要に応じて資料、情報を提示。						
成績評価方法 及び基準	作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができていない【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。						
履修にあたっての 留意点	☆プロダクトデザインとは主に①外観形状のこと、②使うこと、③作ることをトータルに検討して社会的ニーズに応えるモノづくりと理解し、個人の自己表現(自分の好きなモノづくり)とは区別する。☆工具、刃物使用の場合はケガをしない、させない、壊さないことに注意を払う。						

授業科目	アクセサリーデザインⅠ	講義	実技	演習	単位時間32-単位2 単位時間64-単位4 単位時間96-単位6	前期	後期
教科担当	山本晋也	実務経験					
授業クラス(コース)学年	デザイン学科 (造形デザインコース) 1年	担任		井上 誠			
授業の概要	アクセサリー制作において必要な「貴金属」や「宝石」について基礎的な知識を習得させる。						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 貴金属について 使用の起源・加工用地金・一般的特徴・種類と用途と語源と伝統的な素材・割金と合金・品位・刻印とホールマーク・めっき・と張り・特性(比重・融点・硬さ・加工硬度・熱処理・熱伝導率)</li> <li>2. 貴金属について 使用の起源・加工用地金・一般的特徴・種類と用途と語源と伝統的な素材・割金と合金・品位・刻印とホールマーク・めっき・と張り・特性(比重・融点・硬さ・加工硬度・熱処理・熱伝導率)</li> <li>3. 貴金属について 使用の起源・加工用地金・一般的特徴・種類と用途と語源と伝統的な素材・割金と合金・品位・刻印とホールマーク・めっき・と張り・特性(比重・融点・硬さ・加工硬度・熱処理・熱伝導率)</li> <li>4. 貴金属について 使用の起源・加工用地金・一般的特徴・種類と用途と語源と伝統的な素材・割金と合金・品位・刻印とホールマーク・めっき・と張り・特性(比重・融点・硬さ・加工硬度・熱処理・熱伝導率)</li> <li>5. シルバーについて 地金・種類・地金の形状・硫化防止と硫化除去・めっき仕上げと古美仕上げ・デザインポイント・加工ポイント</li> <li>6. シルバーについて 地金・種類・地金の形状・硫化防止と硫化除去・めっき仕上げと古美仕上げ・デザインポイント・加工ポイント</li> <li>7. ゴールドについて 地金・カラーゴールドの種類・デザインポイント・加工ポイント</li> <li>8. ゴールドについて 地金・カラーゴールドの種類・デザインポイント・加工ポイント</li> <li>9. プラチナについて 地金・種類・デザインポイント・加工ポイント</li> <li>10. プラチナについて 地金・種類・デザインポイント・加工ポイント</li> <li>11. ゴールドについて 地金・カラーゴールドの種類・デザインポイント・加工ポイント</li> <li>12. 分野別貴金属まとめ</li> <li>13. 宝石について 使用の起源・慣用語・研磨(ダイヤモンド・カラーストーン)・主な産出地・カットイングスタイル・ダイヤモンドのプロポーシジョンと各ファセットの名称・一般的特徴について(硬度・靱性・劈開・裂開・断口)</li> <li>14. 宝石について 使用の起源・慣用語・研磨(ダイヤモンド・カラーストーン)・主な産出地・カットイングスタイル・ダイヤモンドのプロポーシジョンと各ファセットの名称・一般的特徴について(硬度・靱性・劈開・裂開・断口)</li> <li>15. 宝石について 使用の起源・慣用語・研磨(ダイヤモンド・カラーストーン)・主な産出地・カットイングスタイル・ダイヤモンドのプロポーシジョンと各ファセットの名称・一般的特徴について(硬度・靱性・劈開・裂開・断口)</li> <li>16. 宝石について 使用の起源・慣用語・研磨(ダイヤモンド・カラーストーン)・主な産出地・カットイングスタイル・ダイヤモンドのプロポーシジョンと各ファセットの名称・一般的特徴について(硬度・靱性・劈開・裂開・断口)</li> <li>17.</li> </ol>						
使用テキスト教材等	プリント配布						
成績評価方法及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての留意点							

授業科目	ビジュアルプランニングⅡ	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	池田亜紀子	実務経験		インテリアコーディネーター			
授業クラス(コース) 学年	デザイン学科 (造形デザインコース) 1年	担任		井上誠			
授業の概要	前期講義で学んだ内容をふまえ、テイストをより細分化したビジュアルプレゼンシートを作成する。						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. ビジュアルプレゼンシートの作成 テーマ: プリティ (本制作) 2. ビジュアルプレゼンシートの作成 テーマ: プリティ (本制作→提出) 3. ビジュアルプレゼンシートの作成 テーマ: カントリー (本制作) 4. ビジュアルプレゼンシートの作成 テーマ: カントリー (本制作→提出) 5. ビジュアルプレゼンシートの作成 テーマ: クール (本制作) 6. ビジュアルプレゼンシートの作成 テーマ: クール (本制作→提出) 7. ビジュアルプレゼンシートの作成 テーマ: ダンディー (本制作) 8. ビジュアルプレゼンシートの作成 テーマ: ダンディー (本制作→提出) 9. ビジュアルプレゼンシートの作成 テーマ: 和風 (本制作) 10. ビジュアルプレゼンシートの作成 テーマ: 和風 (本制作→提出) 11. ビジュアルプレゼンシートの作成 テーマ: クラシック (本制作) 12. ビジュアルプレゼンシートの作成 テーマ: クラシック (本制作→提出) 13. ビジュアルプレゼンシートの作成 テーマ: ゴージャス (本制作) 14. ビジュアルプレゼンシートの作成 テーマ: ゴージャス (本制作→提出) 15. 課題発表 前後期を通じて1点作品をプレゼンテーション (発表) する 16. 課題発表 前後期を通じて1点作品をプレゼンテーション (発表) する						
使用テキスト 教材等	テキスト: 無し。必要に応じて資料プリントを配布 教材: 新配色カード						
成績評価方法 及び基準	作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに平常点【20点】を加算して算出する。平常点は、授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D (不合格) とする。						
履修にあたっての 留意点	個人の趣味ではなく一般社会に通用するものをつくる為にイメージスケールをしっかりと身につけること。						

授業科目	CAD演習	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	／村瀬大輔／樋谷建一	実務経験		一級建築士／一級建築士			
授業クラス(コース) 学年	デザイン学科 (造形デザインコース) 1年	担任		井上誠			
授業の概要	様々な実務に使用されているCAD (AUTOCAD) の基礎操作・作図の修得。自己作品の表現手段の充実を目的とした2次元・3次元の作図、プレゼンテーションの作成。他ソフト (Illustrator等) との互換性と併用表現の修得。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 家具図面作成 (平面・立面図・アイソメ図)</li> <li>2. 家具図面作成 (平面・立面図・アイソメ図)</li> <li>3. インテリア小物図面作成 (平面・立面・アイソメ図)</li> <li>4. インテリア小物図面作成 (平面・立面・アイソメ図)</li> <li>5. 照明器具図面作成 (平面・立面・パース)</li> <li>6. 照明器具図面作成 (平面・立面・パース)</li> <li>7. デスクトップ小物図面作成 (平面・立面・パース)</li> <li>8. デスクトップ小物図面作成 (平面・立面・パース)</li> <li>9. インテリア空間図面作成 (平面・立面・パース)</li> <li>10. インテリア空間図面作成 (平面・立面・パース)</li> <li>11. インテリア空間図面作成 (平面・立面・パース)</li> <li>12. オリジナル造形課題 (着想)</li> <li>13. オリジナル造形課題 (スケッチ)</li> <li>14. オリジナル造形課題 (作図)</li> <li>15. オリジナル造形課題 (作図)</li> <li>16. オリジナル造形課題 (プレゼン)</li> <li>17.</li> </ol>						
使用テキスト 教材等							
成績評価方法 及び基準	作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D (不合格) とする。						
履修にあたっての 留意点	各課題 (家具・小物・照明) を完成し、9・10・11コマで統合図として作図していきます。						

授業科目	キャリアガイダンスⅡ	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	瀧田龍晃	実務経験		カウンセリング歴21年			
授業クラス(コース) 学年	全学科 1年	担任		全クラス担任			
授業の概要	<p>専門学生として今後のキャリア形成を行なう上で必要なビジネスマナーや企業や社会における一般常識、会社組織のしくみ等 自身の将来に向けた目標設定や就職や進路に有益な知識を学ぶ。キャリアガイダンスⅡでは主に就業規則やコンプライアンスに関する内容から就職活動に関連した内容を学ぶ。</p>						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 学生生活から職場生活への変化</li> <li>2. 仕事の基本となる8つの意識</li> <li>3. 基本姿勢とコンプライアンス</li> <li>4. 就業ルール</li> <li>5. 社内文書と税金</li> <li>6. 求人票の見方、企業選択の基礎知識</li> <li>7. 募集電話の応対 履歴書の書き方</li> <li>8. 自己チェックシート</li> <li>9. 自己分析シート</li> <li>10. 志望動機をまとめる</li> <li>11. 自己アピールの書き方</li> <li>12. 就職活動のスケジュール管理</li> <li>13. 就職活動の流れをつかむ</li> <li>14. エントリーシートの書き方</li> <li>15. 郵送の方法 就職関連各種書類</li> <li>16. 各種御礼文書の書き方 ①</li> <li>17. 各種御礼文書の書き方 ②</li> </ol>						
使用テキスト 教材等	マイロード2 1 関連資料(授業用レジメ) 毎時配布 A4クリアファイル						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができていない【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに平常点【20点】を加算して算出する。平常点は、授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	卒業までⅠ～Ⅲまで3部構成で行う。段階を追ってキャリア形成に必要な知識やマナー、応対例を学ぶ。この授業で学び日常でそれを実践してこそ、学習の成果となる。努力をしてキャリアアップして欲しい。						

授業科目	コンピュータ演習Ⅱ	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	岡本洋介・門井由佳	実務経験		グラフィックデザイナー			
授業クラス(コース) 学年	デザイン学科 造形デザインコース1年	担任		井上 誠			
授業の概要	コンピュータ演習Ⅰで学習したIllustratorの操作方法の復習と共に、写真素材を使用してPhotoshopの基本操作を学習し、写真合成やフォトタッチを学習する。(但し産学連携が入った場合はクライアントの希望する納期に合わせる。)						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Photoshop基本操作Ⅰ-新規ドキュメント作成・各ツール説明</li> <li>2. Photoshop基本操作Ⅰ-解像度の解説・メニュー操作・ショートカット</li> <li>3. Photoshop基本操作Ⅱ-画像配置のやり方に関する注意事項</li> <li>4. Photoshop基本操作Ⅱ-ファイル管理・フォルダの作成</li> <li>5. Photoshop基本操作Ⅲ-選択範囲の制作バリエーション</li> <li>6. Photoshop基本操作Ⅲ-画像のコピーペーストとレイヤーの説明</li> <li>7. Photoshop実習Ⅰ—フォトタッチⅠ 配布画像の修正・ゴミ取り・色変更</li> <li>8. Photoshop実習Ⅰ—フォトタッチⅡ 配布画像の色調補正</li> <li>9. Photoshop実習Ⅰ—写真合成Ⅰ 配布画像2枚を使用して画像の合成 「植物と彫刻」</li> <li>10. Photoshop実習Ⅰ—写真合成Ⅱ 配布画像2枚を使用して画像の合成 「Imacと金平糖」</li> <li>11. Photoshop実習Ⅱ—フォトタッチⅢ 配布画像を使用して画像の季節を変更</li> <li>12. Photoshop実習Ⅱ—ロゴ制作Ⅰ 指定フォントを使用してレイヤースタイルによる立体的なロゴ制作</li> <li>13. Photoshop実習Ⅱ—ロゴ制作Ⅱ 指定フォントでテキストの入力とリサイズ</li> <li>14. Photoshop実習Ⅱ—ロゴ制作Ⅲ レイヤースタイルを適用してロゴを立体化・表面に質感の表現を加える</li> <li>15. Photoshop実習Ⅲ—スキャナ使用方法 スキャナへの接続と画像の保存</li> <li>16. Photoshop実習Ⅲ—Illustrator連携 IllustratorデータをPhotoshopへの書き出し等の実習</li> <li>17. 各提出用データを指定のフォルダに提出</li> </ol>						
使用テキスト 教材等	各課題ごとにプリント配布。						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができていない【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ Photoshop (スキャナ使用方法・貼付データ管理) の操作方法は必ずメモを取る。</li> <li>・ データの保存 (USB, サーバーアクセス) を確実に行う。</li> <li>・ 毎回必ずノートとUSBを用意する。</li> </ul>						