

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26M101
授業科目名		授業形態		学科・コース	
デザインリロン デザイン理論		講義	対面	CGデザイン科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	20	1	深澤 裕明
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	デザインの基礎となる理論や法則を理解することを目的とする				
思考力・判断力・表現力	文字選択やサイズ、画像のサイズやトリミング、全体のレイアウトが、理論や法則を活かした表現ができるようにする				
学びに向かう力	それぞれの項目で学習する内容に沿った演習課題を行うことで、理論の活用を深めていく				
授業の概要					
デザインの基本となる、レイアウト論、文字（フォント）の選択、サイズ、画像のトリミングやサイズなど、人間の深層心理下で良いと思われる表現方法を理論や法則を通じて理解を深める。また各単元毎の演習課題を通して、仕様の理解と知識の定着を行い、活用ができるようにする。					
成績評価基準					
科目の出席時間数が総時間数の3分の2に満たない場合、成績評価は受けられず、単位も与えられない。各単元に演習課題があるため、その提出内容で評価を行う。				課題	80%
				日常評価	20%
使用テキスト・教材					
SB Creative デザイン入門教室-確かな力を身に付けられる学び、考え、作る授業- 坂本伸二著					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
1. デザインをはじめる前に	時間数	1	5. 文章のデザイン	3	
2. レイアウトの基本ルール		3	6. インフォグラフィック	3	
3. 写真と画像		3	7. 演習課題	4	
4. 文字と書体		3			
その他	関連科目				
この科目は補講を実施しない。					

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26M104
授業科目名		授業形態		学科・コース	
コミュニティサービス		演習	対面	CGデザイン科	
コミュニティサービス					
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
全学年	通期	必修	20	1	深澤 裕明 長谷川 真紀
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	地域に関連する様々な人とコミュニケーションをとりながら、地域貢献を中心とした活動ができる。				
思考力・判断力・表現力	自分のスキルを地域・社会でどのように活用できるかを考えられるようになる。				
学びに向かう力	社会貢献に必要な行動とその結果に対する責任を意識して、各種の行動に臨む。				
授業の概要					
地域社会に愛される技術者となるため、地域社会への貢献活動、奉仕活動などを通じて、社会人基礎力を養う。					
成績評価基準					
提出課題と地域貢献活動への参画度合を日常評価として判断する。 科目の出席時間数が総時間数の3分の2に満たない場合、成績評価は受けられず、単位も与えられない。				課題	50%
				日常評価	50%
使用テキスト・教材					
特になし					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
		時間数			
1. 地域貢献活動準備		8			
2. 地域貢献活動		12			
その他		関連科目			
この科目は補講を実施しない。					

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26M105
授業科目名		授業形態		学科・コース	
イッパンジョウシキ I ----- 一般常識 I		講義	対面	CGデザイン科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	20	1	小笹 隆一
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	就職活動に向け、基礎学力の向上を目的とする。				
思考力・判断力・表現力	SPI の対策を通して、読解力、論理的思考力を身につける。				
学びに向かう力	間違えた問題や苦手分野の振り返りを行い、基礎力の向上を目指す。				
授業の概要					
就職活動では、書類選考や面接だけでなく筆記試験も重要であり、その対策が必要となる。 この授業では基礎学力の向上と定着を目的としてSPI を中心に学習を行う。					
成績評価基準					
レポート課題と授業態度を総合評価する。 科目の出席時間数が総時間数の3分の2に満たない場合、成績評価は受けられず、単位も与えられない。				レポート	80%
				日常評価	20%
使用テキスト・教材					
SPI 基礎からはじめる問題集					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
1. オリエンテーション	時間数	1	4. 言語系		8
2. 数学の基本		1	二語関係、熟語		
3. 非言語系 損益算、料金の計算、速さ 表の読み取り、集計表、推論、 組み合わせ、確率、比率、 条件と領域、グラフ、 文章問題、割合		10	語の用法、長文読解 文の並べ替え		
その他	関連科目				
この科目は補講を実施しない。	一般常識Ⅱ				

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26M107
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ビジネスマナーI		講義	対面	CGデザイン科	
ビジネスマナーI					
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	30	1	田口 奈緒美
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	社会人としての基本的なマナーを身につけ、社会に出てから恥ずかしくない最低限のマナーを学習する。				
思考力・判断力・表現力	状況や相手に配慮して対応する力を身につける。				
学びに向かう力	人と人とが気持ちよく過ごしていくためのマナーを習得することを目的とする。				
授業の概要					
① 敬語、コミュニケーション等をベースとし、1年次では基礎作りをしっかりと。 ② 実務的なことをテキストやパワーポイントを通してわかりやすく伝えていく。 ③ なぜビジネスマナーが必要なのかを履修する。					
成績評価基準					
授業態度、小テスト、ロールプレイングを取り入れ、それらに加えて期末テストから評価する				筆記試験	40%
				小テスト	20%
				授業態度	20%
				ロープレ	20%
使用テキスト・教材					
ビジネスマナー／有限会社グロー 講師作成パワーポイント 演習課題					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
		時間数			
1. 学生と社会人との違い	2	5. 立ち居振る舞い			4
2. 敬語 言葉づかい ビジネス的慣用表現	6	お辞儀 姿勢 返事			
3. コミュニケーション 話し方 傾聴	8	挨拶 身だしなみ			
4. 報告・連絡・相談	6	6. 電話応対 基本			4
その他		関連科目			
※実務経験がある教員が担当する科目である。		ビジネスマナーⅡ、Ⅲ			

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26M110
授業科目名		授業形態		学科・コース	
キャリアデザインI		講義	対面	CGデザイン科	
キャリアデザインI					
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	20	1	長谷川 真紀
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	専門学校生として学ぶことの意義を明確にする。また、職業教育の礎となる業種・業界・職種についての基礎知識を身に付ける。				
思考力・判断力・表現力	自らの未来を作り出すのは自分自身であるという責任感や判断力を身に付け、在学中の履修計画を通じて将来設計を行うことができる。				
学びに向かう力	学ぶことと働くことの意義が重なり合い、専門学校生活が職業人生の始まりであることを自覚できる。				
授業の概要					
専門学校生として“何のため”に知識や技術を身に付けるのかを明確にするとともに、各授業が職業と深く結び付いていることを理解する。また、目標資格や習得すべき技能と目指す職業との関連性や、職業人としての在り方と必要なビジネスマナーなどを履修する。これにより職業教育を行う専門学校の学生としてのマインドを醸成する。					
成績評価基準					
授業中に実施した実習ごとに報告書を作成・提出・評価を受ける。 科目の出席時間数が総時間数の3分の2に満たない場合、成績評価は受けられず、単位も与えられない。				課題	50%
				日常評価	50%
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
		時間数			
1.	専門学校生のキャリアデザイン	2			
2.	働くことの意義、社会人の心構え、職業教育と業種・業界・職種の基礎知識	2			
3.	業界研究・企業研究セミナー	6			
4.	業界見学 (東京ゲームショウ)	8			
5.	ハンズオンセミナー	2			
その他		関連科目			
この科目は補講を実施しない。					

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26M114
授業科目名		授業形態		学科・コース	
シンリガク 心理学		講義	対面	CGデザイン科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	20	1	鈴木 由美
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	選択理論心理学の考え方を学ぶ。				
思考力・判断力・表現力	自分や他者の行動を、多面的・客観的に分析する。 他者の意見を尊重しつつ、議論できる。				
学びに向かう力	心理学的な知識を、学習方法・友人関係・生活習慣に活かし、自己をコントロールできるといふ考え方を身につける。				
授業の概要					
よい人間関係を作る為に「選択理論心理学」を学び、自己をコントロール出来る考え方と日常生活での人間関係を円滑にする方法を身につける。					
成績評価基準					
授業態度 (グループワークでの言動重視！) レポート提出 科目の出席時間数が総時間数の3分の2に満たない場合、成績評価は受けられず、単位も与えられない。				レポート	30%
				日常評価	50%
使用テキスト・教材					
オリジナル教材を用いる					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
1. 選択理論心理学概要 プチハッピー、マインドマップ制作	2	8. バランスコントロール	1		
2. 傾聴について	2	9. 人間関係の秘訣	1		
3. 5つの基本的欲求	1	10. ディベート	2		
4. 知覚された世界	1	11. アンガーマネジメント	2		
5. 外的・内的コントロール	1	12. Well-being 幸せについて	1		
6. 全行動、行動のシステム	1	13. 「期待」について考える	1		
7. リフレーミング	2	14. 強み診断 活かすには	1		
		15. 振り返り、自己評価	1		
その他	関連科目				
この科目は補講を実施しない。					

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26M115
授業科目名		授業形態		学科・コース	
アイシーティーキッズ ICT基礎		講義・演習	対面 メディア	CGデザイン科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	15	1	長谷川 真紀
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	Windows PCの基本操作や主要ツールの基本的な設定・操作方法を習得し、情報活用に必要な知識と技能を身につける。				
思考力・判断力・表現力	状況に応じた操作方法を自ら考え判断する力、適切に情報を扱い表現する力を養う。				
学びに向かう力	安全にICTを利用するための基礎的なリテラシー、情報社会に必要な態度・意識を持つ。				
授業の概要					
WindowsPCを扱うにあたり必要な基本設定や操作を確認しながら実際に操作して覚える。授業および学校で使用するツール (Teams、メール、Word、Excel) についても基本事項を実際に操作して覚える。また、安全にインターネットおよびPCを使うためのICTリテラシーを講義中心で学ぶ。					
成績評価基準					
テーマごと実施する確認課題により評価する。					課題 100%
使用テキスト・教材					
<ul style="list-style-type: none"> ・教員が配付する自作資料、説明動画 ・(パワーポイント) 5つの分野のICTリテラシーを学ぼう (総務省公表の教材) 					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
			時間数		
PC設定 (各種ツール含む)			3		
Windows操作			2		
Teams・メールの使い方			2		
ICTリテラシー			2		
Wordの使い方			2		
Excelの使い方			2		
PCの基本的な仕組み			2		
その他	関連科目				

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26M118
授業科目名		授業形態		学科・コース	
シーザーキソ CG基礎		講義	対面	CGデザイン科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	30	2	長谷川 真紀
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	CGの基礎知識や考え方、用語について理解する。				
思考力・判断力・表現力	各アプリケーションの授業とリンクする部分が多いので、いろいろな科目との関連を理解する。				
学びに向かう力	講義+小テストで理解度を高める。				
授業の概要					
2D・3DCGの制作に関する基本知識の他、著作権についても学習する。 専門用語や表現の考え方は、他のアプリケーションを習得する授業にも関連しているので、しっかり覚えていきたい。 CGクリエイター検定ベーシックレベルの知識の習得を目指す。					
成績評価基準					
学期末の筆記試験と授業内の小テストで評価する。 科目の出席時間数が総時間数の3分の2に満たない場合、成績評価は受けられず、単位も与えられない。				筆記試験	80%
				レポート	20%
使用テキスト・教材					
入門CGデザイン ―CG制作の基礎― オリジナル教材					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
1 CGとは	2	10	カメラワーク	2	
2 デッサン・色・文字	2	11	ライティングレンダリング	2	
3 デジタル画像	2	12	コンポジット・編集	2	
4 写真撮影	2	13	知的財産権	2	
5 レタッチ	2	14	期末試験	2	
6 モデリング	4				
7 マテリアル	2				
8 リギング・アニメーション	2				
9 エフェクト	2				
その他	関連科目				
	すべてのCG系の科目が関連する。				

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26M119
授業科目名		授業形態		学科・コース	
シーシーエンシュウ CG演習		演習	メディア	CGデザイン科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	20	1	長谷川 真紀
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	CGの基礎知識・用語について理解する。				
思考力・判断力・表現力	問題の意図を読み取り、適切な解答を選択する力をつける。				
学びに向かう力	自分の解答過程を振り返って誤答の原因を把握し、改善していく。				
授業の概要					
CG-ARTS協会主催のCGクリエイター検定ベーシックの対策授業を行う。 分野ごと、年度ごとの過去問題に取り組むことで、出題傾向に慣れると同時にCG基礎で習得した知識を確認していく。 AirCourseを使用する。					
成績評価基準					
各授業での小テストで評価する。					小テスト 100%
使用テキスト・教材					
入門CGデザイン -CG制作の基礎- AirCourse					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
1 検定対策 (分野別) モデリング、マテリアル、レンダリング アニメーション、カメラ、ライト 写真、画像処理 色・動き、著作権		時間数	4		
2 検定対策 (過去問題)			16		
その他			関連科目		
			CG基礎		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26M120
授業科目名		授業形態		学科・コース	
シキサイキン 色彩基礎		講義	対面	CGデザイン科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	30	2	相澤 たか子
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	配色の基本を理解する。				
思考力・判断力・表現力	目的に応じた配色スキルを身につける。				
学びに向かう力	色やデザインに興味を持ち、自分の作品に応用する意識を持つ。				
授業の概要					
基礎として光と色・色の表示・色彩心理・色彩調和。実践編としてファッション・インテリア等を学習する。配色レッスンではカラーカードや色鉛筆を使い自分で配色を作る。PCCS 色の三属性とトーンを覚えることは必須。幅広い内容なのでテキストをしっかりと読む。デザインで重要な役割を果たすカラーコーディネートにかかわりのある色の世界を広く学び、色彩検定3級合格レベルの知識を習得する。					
成績評価基準					
期末試験の得点、課題、学習意欲を総合的に評価する。 科目の出席時間数が総時間数の3分の2に満たない場合、成績評価は受けられず、単位も与えられない。				筆記試験	50%
				レポート	20%
				課題	%
				日常評価	30%
使用テキスト・教材					
色彩検定公式テキスト3級編・配色カラーカード199b・ノリ・ハサミ・色鉛筆					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
		時間数			
1. 色と親しむ：色の連想・身の回りの色	2	6. 配色イメージ：三属性・トーンとイメージ	2		
2. 光と色：色はなぜ見えるの？ 目のしくみ・照明、混色	6	7. ファッション：ファッションと色彩	2		
3. 色の表示：色の分類と三属性 PCCS・トーン表作成	6	8. インテリア：インテリアと色彩・心理	2		
4. 色彩心理：色の心理的・視覚的効果	4				
5. 色彩調和論：色相・トーンを手がかりにした配色、配色の基本的な技法	6				
その他	関連科目				
※実務経験のある教員が担当する科目である。 この科目は補講を実施しない。	色彩演習、色彩応用				

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26M121
授業科目名		授業形態		学科・コース	
シキサイエンシュウ 色彩演習		演習	対面	CGデザイン科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	20	1	相澤 たか子
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	色彩の基礎知識や配色の基本を理解する。				
思考力・判断力・表現力	問題の意図を読み取り、適切な解答を選択する力をつける。				
学びに向かう力	自分の解答過程を振り返って誤答の原因を把握し、改善していく。				
授業の概要					
色彩検定3級合格を目標とした対策授業を行う。					
成績評価基準					
各時間に行う検定対策の小テストをもとに評価する。 科目の出席時間数が総時間数の3分の2に満たない場合、成績評価は受けられず、単位も与えられない。					レポート 100%
使用テキスト・教材					
色彩検定公式テキスト3級編・配色カラーカード199b・ノリ・ハサミ・色鉛筆					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
検定試験対策		時間数 20			
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。 色彩検定3級取得者は認定となる。			色彩基礎、色彩応用		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26M123
授業科目名		授業形態		学科・コース	
デッサンI		演習	対面	CGデザイン科	
デッサンI					
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	40	1	望月 裕史
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	形の捉え方や光と影、遠近法などの基本的な知識を理解する。				
思考力・判断力・表現力	対象を分析し、構図やバランスなどを観察する力 明暗や陰影、ボリューム感など立体を表現する描画力				
学びに向かう力	ブラッシュアップを繰り返すことで完成度を上げていく。				
授業の概要					
幾何形体や静物の鉛筆デッサンを中心として、表現力と観察力を養う。					
成績評価基準					
作品提出物によって評価する。 提出期限内に課題が提出されない場合は評価ができない。 科目の出席時限数が総時限数の3分の2に満たない場合、成績評価は受けられず、単位も与えられない。					課題 100%
使用テキスト・教材					
プリント資料、デッサン用具					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
			時間数		
1. オリエンテーション、用具説明			2		
2. 鉛筆の濃淡とグラデーション			4		
3. 幾何形体デッサン①			8		
4. 幾何形体デッサン②			8		
5. 静物デッサン①			8		
6. 静物デッサン②			10		
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。 この科目は補講を実施しない。			デッサンII、III		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26M124
授業科目名		授業形態		学科・コース	
デッサンⅡ		演習	対面	CGデザイン科	
デッサンⅡ					
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	40	1	望月 裕史
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	形の捉え方や光と影、遠近法などの基本的な知識を理解する。				
思考力・判断力・表現力	対象を分析し、構図やバランスなどを観察する力 明暗や陰影、ボリューム感など立体を表現する描画力。				
学びに向かう力	ブラッシュアップを繰り返すことで完成度を上げていく。				
授業の概要					
デッサンⅠで学んだことをベースに、静物を中心とした鉛筆デッサンに取り組む。 面取りの石膏像が描けるレベルを目指す。					
成績評価基準					
作品提出物によって評価する。 提出期限内に課題が提出されない場合は評価ができない。 科目の出席時間数が総時間数の3分の2に満たない場合、成績評価は受けられず、単位も与えられない。					課題 100%
使用テキスト・教材					
デッサン用具					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
			時間数		
1. 手のデッサン①			6		
2. 手のデッサン②			6		
3. 手のデッサン③			6		
4. 静物デッサン①			8		
5. 静物デッサン②			8		
6. 石膏像デッサン (面取り)			12		
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。 この科目は補講を実施しない。			デッサンⅠ、Ⅲ		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26M127
授業科目名		授業形態		学科・コース	
マンガヒョウゲンI ----- 漫画表現I		演習	対面	CGデザイン科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	20	1	尾上 龍太郎
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能		発想力を身につける。			
思考力・判断力・表現力		個性、世界観を表現する。			
学びに向かう力		限られた時間の中で作品を完成させるよう進捗管理する。			
授業の概要					
出題される様々なテーマのイラストを描くことにより自己の内面にある独創性や世界観を把握できるようになる。また、他の人の作品を見ることにより自分にはない世界観や表現手法を知り創造の幅を広げることができる。どんなテーマでも独創的、個性的に表現する力と作品を丁寧に仕上げる姿勢を身に付けることは他の授業や自身の作品制作にも活かされる。					
成績評価基準					
個性的、独創的に描いているか？ デティールにこだわって描いているか？ 出席率、授業態度などを総合評価する。 科目の出席時間数が総時間数の3分の2に満たない場合、成績評価は受けられず、単位も与えられない。				課題	70%
				日常評価	30%
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
1. ガイダンス、自画像		時間数	2		
2. 毎回出題されるテーマについてイラストを描く			18		
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。 この科目は補講を実施しない。			漫画表現II		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26M129
授業科目名		授業形態		学科・コース	
スリーディーシージーキッズ 3DCG基礎		演習	対面 メディア	CGデザイン科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	50	2	長谷川 真紀
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	Autodesk Maya の基本操作を習得し、簡単なモデルを作成することができる。				
思考力・判断力・表現力	作りたいものを調査・観察し、それを形にするまでの過程を考える力をつける。				
学びに向かう力	仕様を理解し、期限内に課題を提出するよう進捗管理する。				
授業の概要					
簡単な形状のモデリングからレンダリングまでの基本の流れを理解し、静止画を作成する。段階的な課題を設定しているため、各課題でのテーマを理解し取り組んでほしい。					
成績評価基準					
提出課題で評価する。 出席時限数が総時限数の3分の2に満たない場合、成績評価は受けられず、単位も与えられない。					課題 100%
使用テキスト・教材					
オリジナル教材、公式チュートリアル					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
		時間数			
1.	インターフェース、ファイル管理 オブジェクトの作成と基本操作	2			
2.	クマのモデリング プリミティブ、マテリアル	6			
3.	剣のモデリング コンポーネント、UV展開、テクスチャ	10			
4.	モデリング課題①	10			
5.	背景モデリング	8			
6.	モデリング課題②	14			
その他		関連科目			
		3DCG演習、3DCG応用			

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26M130
授業科目名		授業形態		学科・コース	
スリーディーシージーエンシュウ 3DCG演習		演習	対面	CGデザイン科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	50	2	加藤 友規
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	一般的なアニメーションの原理を理解する。 モーション作成の基本を習得する。				
思考力・判断力・表現力	動きを観察する力、動きを再現する表現力を養う。				
学びに向かう力	仕様を理解し、期限内に課題を提出するよう進捗管理する。				
授業の概要					
3DCGのアニメーションは利用範囲が広く、ゲームやアニメ、映像分野の幅広い表現に合わせた高い基礎力が求められます。各ジャンルのアニメーションの表現と技法を知り、3DCG上のキーフレームで再現していくことで理解度を高めていきます。					
成績評価基準					
提出課題で評価する。評価ポイントは次のとおり。 制作物の品質／操作系の理解／仕様の理解／学習意欲 科目の出席時間数が総時間数の3分の2に満たない場合、成績評価は受けられず、単位も与えられない。					課題 100%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
		時間数			
1. アニメーションの一般技法		4			
2. MAYA のアニメーション系UI		4			
3. キーフレームと原画の関係		4			
4. アニメーションカーブと中割		4			
5. バウンシングボールの作成		12			
6. 人型リグの概要		8			
7. ポーズトゥポーズモーション		14			
その他		関連科目			
※実務経験のある教員が担当する科目である。 この科目は補講を実施しない。		3DCG基礎、3DCG応用、 モーシオンデザイン			

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26M134
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ガゾウシヨリ 画像処理		演習	対面	CGデザイン科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	前期・後期	必修	50	2	金刺弘師
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能		Adobe Photoshop の基本操作を習得する。			
思考力・判断力・表現力		目的に応じたツールの選択と操作ができる力をつける。			
学びに向かう力		仕様を理解し、期限内に課題を提出するよう進捗管理する。			
授業の概要					
CG 業界 広告業界 どちらの業界においても Photoshop の利用は必須であり、その基本から応用、表現のアプローチの方法などを習得することを目標とする。					
成績評価基準					
段階的な課題を設定。提出物にて評価する。 課題を提出しない場合には不可となる。 科目の出席時間数が総時間数の3分の2に満たない場合、成績評価は受けられず、単位も与えられない。					課題 100%
使用テキスト・教材					
オリジナル教材					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
			時間数		
1. 塗りつぶし			6		
2. ベジェ曲線			6		
3. 選択範囲 (各種)			6		
4. 色調補正			6		
5. 合成+補正			8		
6. フォトバッシュ			18		
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。 この科目は補講を実施しない。			デザイン系全般		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26M135
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ツデーシリーズ ----- 2DCG		演習	対面 メディア	CGデザイン科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	前期・後期	必修	50	2	長谷川 真紀
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	Adobe Illustrator の基本操作を習得する。				
思考力・判断力・表現力	自分がイメージしたものをどのツールを組み合わせるかで制作すればいいのか考えて表現する。				
学びに向かう力	仕様を理解し、期限内に課題を提出するよう進捗管理する。				
授業の概要					
Adobe Illustrator はデザイン業界においては必要不可欠なソフトウェアである。慣れるまでにはそれなりに時間がかかるため、忍耐強い修練が必要となる。この授業では、各ステップの課題によって基本操作の習得を目指す。					
成績評価基準					
各ステップ毎に課題を設け、その課題の出来栄によって評価を行う。 科目の出席時間数が総時間数の3分の2に満たない場合、成績評価は受けられず、単位も与えられない。					課題 100%
使用テキスト・教材					
オリジナル教材					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
		時間数			
1	Adobe Illustrator の概要	2			
2	基本図形によるイラスト作成	4			
3	複雑な図形とイラスト作成	6			
4	ベジェ曲線の演習	4			
5	ベジェ曲線を使ったトレース	20			
6	グラデーションメッシュ	8			
7	アピアランス	6			
その他		関連科目			
この科目は補講を実施しない。		DTP概論、DTP演習、DTP応用 ポートフォリオI、II			

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26M138
授業科目名		授業形態		学科・コース	
アニメーションキソ アニメーション基礎		演習	対面 メディア	CGデザイン科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	40	2	長谷川 真紀
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	アニメーションの仕組み、基本用語を理解する。 Adobe After Effects で短いアニメーションを制作できる。				
思考力・判断力・表現力	オペレーションだけでなく効果的な見せ方などを工夫する。				
学びに向かう力	各演習を期限内に完成させるよう進捗管理する。				
授業の概要					
Adobe After Effects の基本操作からアニメーションの作成方法までを学習する。 段階的な演習を設定しており、テーマとオペレーションを理解しながら学習していく。					
成績評価基準					
提出課題で評価する。 科目の出席時間数が総時間数の3分の2に満たない場合、成績評価は受けられず、単位も与えられない。					課題 100%
使用テキスト・教材					
オリジナル教材、Udemy					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
		時間数			
1. アニメーションの原理、基本用語	1	5. 鳥が飛ぶアニメーション			
2. 制作環境と基本操作	1	仕様理解と素材作成		2	
3. 弾むボールのアニメーション		アンカーポイントの考え方		2	
ボールの移動とパスの編集	2	コンポジションのネスト		2	
グラフエディタの使い方	4	制作		4	
誇張表現	2	6. キャラクターアニメーション			
制作	4	素材準備		2	
4. 動画の出力	2	セットアップ		6	
		歩く、走る		6	
その他		関連科目			
		アニメーション演習			

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26M139
授業科目名		授業形態		学科・コース	
アニメーションエンシュウ アニメーション演習		演習	対面 メディア	CGデザイン科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	40	2	長谷川 真紀
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	Adobe After Effects で30秒程度のアニメーションが作成できる。 Adobe Premiere Pro で短い動画編集ができる。				
思考力・判断力・表現力	仕様に沿ったアニメーションの制作ができる。				
学びに向かう力	課題制作において期限内に完成させるよう進捗を管理する。				
授業の概要					
アニメーション基礎の内容をベースに、Adobe After Effects でさまざまな素材を組み合わせて映像を作成する方法を学習する。 また、Adobe Premiere Pro を使った動画編集の基礎について学習する。					
成績評価基準					
提出課題で評価する。 科目の出席時間数が総時間数の3分の2に満たない場合、成績評価は受けられず、単位も与えられない。					課題 100%
使用テキスト・教材					
オリジナル教材、Udemy					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
		時間数			
1.	広告風アニメーションの作成	20			
2.	Premiere Pro 基本操作	4			
3.	動画のつなぎ合わせ、トランジション	4			
4.	音の編集	2			
5.	映像制作課題	10			
その他		関連科目			
		アニメーション基礎			

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26M145
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ディティーパーガイロン DTP概論		講義	対面	CGデザイン科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	30	2	深澤 裕明
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	印刷物制作の基本となる知識・技術を理解し、それらをアプリケーション活用に活かせるようになることを目的とする。				
思考力・判断力・表現力	DTPの作業で必要となるカラーモード、フォント、画像、用紙規格などの基礎知識を、仕様や制作時の判断に活用できるようにする。				
学びに向かう力	仕様を厳守するための、規格寸法など数値的な判断も必要となるため、細かい配慮が必要となる				
授業の概要					
印刷物制作に必要な技術と知識を、印刷物制作のオペレーティング作業を通して理解を深めていく。					
成績評価基準					
科目の出席時間数が総時間数の3分の2に満たない場合、成績評価は受けられず、単位も与えられない。評価はレポート課題と筆記試験にて行う。				筆記試験	90%
				レポート	10%
使用テキスト・教材					
オリジナルの資料を使用する。					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
1. DTPの位置付けと印刷物制作の流れ	時間数 2	4. 書式設定 行送り、カーニング、トラッキング	4		
2. 紙面製作構成の基礎 版型、立ち落とし、トンボ、カラーモード、ガイド、単位	6	5. 画像について 画像フォーマット、圧縮、画像解像度、カラーモード	8		
3. フォントの基礎知識 フォント規格、サイズと単位、書体とファミリー、ウェイト、	6	6. 校正と校了 初校、再校、文字校、色校、責了	4		
その他	関連科目				
※実務経験のある教員が担当する科目である。 この科目は補講を実施しない。	DTP演習				

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26M146
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ディーティーピーエンシュウ DTP演習		演習	対面	CGデザイン科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	60	2	深澤 裕明
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	DTP概論で得た知識を元に、印刷物の企画から制作、入稿までの制作の流れを、演習を通して実践の技能を養う				
思考力・判断力・表現力	クライアントの求めるものを理解し、自身のデザインや感性を組み込んだ制作を行うため、日頃からの情報収集も重要となる。				
学びに向かう力	自身だけでなくクライアントを説得するため、表現の理由を明確にすることが必要となり、周囲との積極的な情報交換をしながら視野を広める。				
授業の概要					
各演習課題のオリエンテーションを実施後、企画とイメージボード作成、ラフ案描画を行った後、実制作に入る。制作後は、その都度校正を行い、制作物の精度を上げていく。制作後には、評価会を実施し、他者の作品との表現力の違いなどの比較を行う。					
成績評価基準					
科目の出席時間数が総時間数の3分の2に満たない場合、成績評価は受けられず、単位も与えられない。評価は、課題の提出にて行うが、提出締め切りおよび提出仕様の厳守、課題毎の評価会での評価も成績に反映される					課題 100%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
1. 印刷物制作の流れについて	2	3. 演習課題2			
2. 演習課題1		課題内容オリエンテーション		2	
課題内容オリエンテーション	2	情報収集・イメージボード作成		6	
情報収集・イメージボード作成	6	ラフ案作成		6	
ラフ案作成	6	演習(校正含む)		12	
演習(校正含む)	12	評価会		2	
評価会	2	4. 授業総括			2
その他	関連科目				
※実務経験のある教員が担当する科目である。 この科目は補講を実施しない。	DTP概論				

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26M149
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ウェブデザインガイロン ----- WEBデザイン概論		講義・演習	対面	CGデザイン科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	60	2	深澤 裕明
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	WEB サイト構築に必要なコーディングの基礎を学び、レスポンシブサイトの構築の原理を理解することを目的とする				
思考力・判断力・表現力	HTML5、CSS3 を使い、画像や文章も踏まえたレスポンシブサイトの構築ができるようにする。				
学びに向かう力	それぞれの項目で行われる演習課題を通して、構築方法の理解を深めていく				
授業の概要					
授業は座学を通して演習問題を繰り返し行う中で、HTML5 やCSS3 の記述方法を学んでいく。また制作したサイトは、指定されたWEB サーバ上にアップロードを行い、実際にサイトが閲覧できる状態までできるようにする。					
成績評価基準					
科目の出席時間数が総時間数の 3 分の 2 に満たない場合、成績評価は受けられず、単位も与えられない。また演習課題は指定されたWEB サーバ上にアップロードされたものを評価する。				レポート	70 %
				課題	30 %
使用テキスト・教材					
オリジナルのテキスト資料を使用					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
	時間数				
1. コーディング事前知識と準備	2	7. 総合演習 2			4
2. WEB サイトの構造化とレスポンシブ化	5	10. JQuery プラグインの利用			4
1. クラス定義	3	バーガーメニュー 1、2			4
2. ヘッダー部のコーディング	6	スライダー			2
3. ナビゲーション部のコーディング	6	ライトボックス			2
4. 総合演習 1	6	11. 総合演習 3			5
5. サイト記事のコーディング	3				
6. 内部リンクと位置固定	6				
その他	関連科目				
この科目は補講を実施しない。	WEBデザイン演習				

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26M150
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ウェブデザインエンシェウ WEBデザイン演習		演習	対面	CGデザイン科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	30	1	深澤 裕明
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	HTML5, CSS3 を使い、課題テーマに沿った制作ができるようになることを目的とする。				
思考力・判断力・表現力	各課題の仕様を理解し、その仕様や内容に沿った制作を行う。				
学びに向かう力	期日内に制作から指定 WEB サーバへのアップロード (公開) までを行えるよう進捗管理を行う。				
授業の概要					
HTML5、CSS3、jQuery プラグインを用いたサイト制作を、ワイヤーフレームから、制作、アップロードまでの一連の流れでの演習制作を行う。それぞれの課題の仕様を厳守し、期日内にアップロードが完了することが重要					
成績評価基準					
科目の出席時間数が総時間数の3分の2に満たない場合、成績評価は受けられず、単位も与えられない。テーマに沿った演習課題を設け、その提出で評価を行う。課題は指定のWEBサーバ上にアップロードされたものを評価する					課題 100%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
1. 演習課題1 課題内容のオリエンテーション 演習	時間数 1 7	3. 演習課題3 (最終課題) 課題内容のオリエンテーション 事前準備 (モチーフサイトの選定・ 素材確保) 演習	1 4 9		
2. 演習課題2 課題内容のオリエンテーション 演習	1 7				
その他	関連科目				
この科目は補講を実施しない。	WEBデザイン概論				

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26M157
授業科目名		授業形態		学科・コース	
カダイセイサク I 課題制作 I		演習	対面 メディア	CGデザイン科	
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	40	2	長谷川 真紀
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	仕様を理解する力を身につける				
思考力・判断力・表現力	企画力、構成力、コンセプトを形にする力を養う。				
学びに向かう力	各作品を期限内に完成させるよう進捗管理する。				
授業の概要					
<p>公募作品やポートフォリオの制作を行う。</p> <p>1年間で学んだことの集大成として、自分の将来の希望職種に合わせた課題制作に取り組む。作品は年度末に開催する展示会で公開する。また、1年次のポートフォリオを作成・製本する。</p>					
成績評価基準					
<p>提出課題で評価する。</p> <p>課題が提出されない場合は不可とする。</p> <p>科目の出席時間数が総時間数の3分の2に満たない場合、成績評価は受けられず、単位も与えられない。</p>					課題 100%
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
			時間数		
1. 公募課題			14		
2. ポートフォリオ制作			8		
3. 年度末課題			18		
その他			関連科目		
			ポートフォリオ I		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2026年度
				科目コード	NJB26M160
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ポートフォリオI		演習	対面	CGデザイン科	
ポートフォリオI					
履修年次	開講時期	必修・選択	標準時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	30	1	瀧澤 正和
授業の目的・目標 (科目のねらい)					
知識・技能	ポートフォリオの重要性を理解する。				
思考力・判断力・表現力	希望する職種に合わせたポートフォリオの構成を考える。				
学びに向かう力	仕様を理解し、期限内に課題を提出するよう進捗管理する。				
授業の概要					
希望する職種、業界について研究し、受験企業を想定したポートフォリオの制作を行っていく。初回のオリエンテーションでポートフォリオの必要性和制作の流れについて説明。それ以降は段階的にポートフォリオを作成、各時間で講評を行い、ブラッシュアップを重ねていく。					
成績評価基準					
提出課題により評価する。筆記試験は実施しない。 科目の出席時間数が総時間数の3分の2に満たない場合、成績評価は受けられず、単位も与えられない。					課題 100%
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画 (対面授業の場合は授業進行計画、オンデマンド授業は標準学習時間の積算)					
			時間数		
1. ポートフォリオとは			2		
2. オリエンテーション			4		
3. バージョン1 評価			6		
4. バージョン1.5 評価			6		
5. バージョン2 評価			6		
6. ポートフォリオ評価			6		
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。 この科目は補講を実施しない。			ポートフォリオII		