

デザイン美術学科

科目名 (科目コード)	コンピュータグラフィックス【2130】	配当年次	1	担当教員	平沢 卓	対象 区分	—	—	—																
	単位数	1	—				—	—																	
授業の ねらい	創造性を重視し、コンピュータ上で自由に美しい画像をディスプレイできるよう、学習する。 (動く絵本制作)																								
授業の 計画	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">1.PHOTOSHOP について</td> <td style="width: 50%;">9.実習・制作</td> </tr> <tr> <td>2.ILLUSTRATOR について</td> <td>10.画像編集</td> </tr> <tr> <td>3.PREMIERE について</td> <td>11.実習・制作</td> </tr> <tr> <td>4.イラスト(絵本)制作</td> <td>12.実習・制作</td> </tr> <tr> <td>5.実習・制作</td> <td>13.音編集</td> </tr> <tr> <td>6.実習・制作</td> <td>14.実習・制作</td> </tr> <tr> <td>7.画像の配置とストーリー制作</td> <td>15.合評</td> </tr> <tr> <td>8.実習・制作</td> <td></td> </tr> </table>									1.PHOTOSHOP について	9.実習・制作	2.ILLUSTRATOR について	10.画像編集	3.PREMIERE について	11.実習・制作	4.イラスト(絵本)制作	12.実習・制作	5.実習・制作	13.音編集	6.実習・制作	14.実習・制作	7.画像の配置とストーリー制作	15.合評	8.実習・制作	
1.PHOTOSHOP について	9.実習・制作																								
2.ILLUSTRATOR について	10.画像編集																								
3.PREMIERE について	11.実習・制作																								
4.イラスト(絵本)制作	12.実習・制作																								
5.実習・制作	13.音編集																								
6.実習・制作	14.実習・制作																								
7.画像の配置とストーリー制作	15.合評																								
8.実習・制作																									
教科書	なし																								
持参物	筆記用具、ノート、USBメモリー(4GB以上)																								
評価方法	受講態度、作品による総合評価																								