

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2019年度)

専門分野区分	企画・表現基礎	科目名	CG概論 (教室 6-C)	科目コード	D3300A2
配当期	前期・後期・通年	授業実施形態	通常・集中	単位数	2単位
担当教員名	澤田 卓也	履修グループ	1L(DG/DM/DW/MA)	授業方法	講義
実務経験の内容	SPデザイナーとしてデザイン会社に2年、商品制作会社に2年。その後、フリーランスとして10年間に渡り、ディレクション業務を請け負った経験を活かして、CG分野における基礎知識や技術を講義する。				
学習一般目標	映画、アニメーション、ゲーム、写真、広告 (DTP、WEB) などのコンピュータグラフィックの歴史、用途について幅広く理解できる。文字、色を目的の応じた使い方があることを理解できる。各種CGファイル形式について、特徴と用途を理解できる。今後、自身が制作する作品などの知的財産権について理解できる。				
授業の概要および学習上の助言	2次元CG・3次元CG・デザインに関する基礎的な理解と知識の習得。 テキスト「入門CGデザイン」の各チャプターに合わせて進行するためテキストは毎回持参すること。 また、理解力を定着させるために授業の復習を各自で行うこと。 その他、様々な芸術分野の情報や作品を紹介するため、必ずメモ帳を持ってくること。				
教科書および参考書	「入門CGデザイン -CG制作の基礎-」				
履修に必要な予備知識や技能	CG、各種デザインに対し日ごろから興味を持って接すること。また、それらがどういった見せ方をしているか、色使い、フォント、構図 (レイアウト)、カメラワーク、トリミングなどについて、制作者がどのような意図をもたせているのか注意深く考察するよう心がけること。				
使用機器	講師用PC、プロジェクター、一眼レフカメラ				
使用ソフト	Adobe Illustrator、Adobe Photoshop				
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が達成すべき行動目標			
	1	CGの歴史と特性、産業分野における幅広いCGの利用のされ方について理解する。			
	1・2	CG制作の基礎知識として、デッサン、色と動きの基礎特性、文字について理解する			
	1・2	2次元CGにおける基礎知識、写真撮影及び加工について理解する。			
	1・4	ハードウェアとソフトウェア、アナログデータとデジタルデータの基礎を理解する。			
1	知的財産権について理解する。				

達成度評価	評価方法	試験	クイズ 小テスト	レポ ート	成果発表 (口頭・実技)	作品	ポ ー ト フ ォ リ オ	その他	合計	
	総合評価割合	30	10			30		30	100	
	学 部 D P	1.知識・理解	20	10						30
		2.思考・判断	10				10			20
		3.態度							20	20
		4.技能・表現					20			20
5.関心・意欲								10	10	
評価の要点	評価方法	評価の実施方法と注意点								
	試験	授業内において、講義内容に沿ったテストを出題し、理解力を確かめます。 基本的に授業内で取り上げた内容からの出題になるので復習を心掛けてください。								
	クイズ 小テスト	授業内において、講義内容に沿ったテストを出題し、理解力を確かめます。 基本的に授業内で取り上げた内容からの出題になるので復習を心掛けてください。								
	レポート									
	成果発表 (口頭・実技)									
	作品	課題に対する表現の工夫、取り組み姿勢等で判断します。								
	ポートフォリオ									
	その他	授業への出席、授業に対する取り組み姿勢・態度、授業内容の理解度など総合的に判断します。								

授業明細表

回数 日付	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1週 04/11(木)	Chapter1 「CG とは」 ・授業オリエンテーション ・CG の歴史～CG 作品にふれる	講義・ 作品鑑賞	
第2週 04/18(木)	Chapter1 「CG とは」 ・CG の産業利用 ・CG の歴史～CG 作品にふれる	講義・ 作品鑑賞	
第3週 04/25(木)	Chapter2 「表現の基礎」 ・デッサン～空気遠近法・透視図法 課題「一点透視で部屋の中を描く」	講義・ 練習課題	
第4週 05/09(木)	Chapter2 「色」 ・色～三原色・三属性、配色の基本 課題「進出色・後退色」	講義・ 練習課題	
第5週 05/16(木)	Chapter2 「動き」 ・アニメーション 課題「走るアニメーション」	講義・ 練習課題	
第6週 05/23(木)	Chapter2 「解像度」 ・解像度 (画素数)・算出方 課題「小テスト」	講義・ 練習課題	
第7週 05/30(木)	Chapter3 「文字」 ・文字 課題「明朝体とゴシック体」	講義・ 練習課題	
第8週 06/06(木)	Chapter3 「2次元CGと写真撮影」 ・解像度と画像サイズ、ラスタとベクタ 課題「ドット絵を描く」	講義・ 練習課題	
第9週 06/13(木)	Chapter3 「2次元CGと写真撮影」 ・写真撮影 課題「嘘パースのイラスト」	講義・ 練習課題	
第10週 06/20(木)	Chapter3 「2次元CGと写真撮影」 ・写真撮影 課題「俯瞰or あおりのイラスト」	講義・ 作品鑑賞	
第11週 06/27(木)	Chapter4 「3次元CGの制作」 ・3DCG制作の過程(動画)	講義・ 練習課題	
第12週 07/04(木)	Chapter5 「技術の基礎」 ・ハードウェアとソフトウェア ・ファイル形式	講義・ 練習課題	
第13週 07/11(木)	Chapter6 「知的財産権」 ・著作権	講義・ 練習課題	
第14週 07/18(木)	テストCG概論～まとめ～	講義・ 作品鑑賞	