

## 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	ITエクステンション	科目名	CG概論A			科目コード	S3019A1			
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	明石 美則	履修グループ	選択			授業方法	講義			
実務経験の内容	IT業界でプログラマー、システムエンジニアとして3年、製造業の生産管理統合システムに携わるのちに、ゲーム業界で約9年プログラマーとして、コンシューマーゲームの開発に携わるこれらの実務経験に基づき、プログラマーとしてデザイナーと仕事する上で必要な知識を指導する									
学習一般目標	CG（コンピュータグラフィック）を扱う上で基礎的な知識を習得する グラフィックデザイナーと共同で開発する際に、最低限のコミュニケーションがとれ、開発に必要なデータの話などができるようになる プログラムでグラフィックデータを扱うのに必要な知識を理解し、説明できるようになる									
授業の概要および学習上の助言	CGの知識がないところから、デザイナーと仕事の話ができるレベルを目指します。授業は講義ベースなので、自己学習で実際のデータに触れ理解を深めて欲しい。									
教科書 および 参考書	特になし									
履修に必要な予備知識や技能	特になし									
使用機器	特になし									
使用ソフト	特になし									
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	2Dグラフィックスの基礎的な用語を理解し説明できる								
	1	3Dグラフィックスの基礎的な用語を理解し説明できる								
	1, 2	プログラムでCGを扱うのに必要な知識を理解する								
	1, 2	ゲームで使われるCGの説明ができる								
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		60					40	100	
	学部 D P	1.知識・理解		50					10	60
		2.思考・判断		10					10	20
		3.態度								
		4.技能・表現								
	5.関心・意欲							20	20	
評価の要点	評価方法	評価の実施方法と注意点								
	試験									
	クイズ・小テスト	適時行う小テストにより評価する								
	レポート									
	成果発表 (口頭・実技)									
	作品									
	ポートフォリオ									
その他	出席および、授業の取組態度により評価する									

## 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 4/	授業概要・シラバス解説 はじめに	講義	
第2週 4/	知覚 モノがどのように見えるか	講義	
第3週 4/	色・デッサン ・色の特性 ・表現の基礎	講義	
第4週 5/	2次元CG (基本) ・デジタルデータ ・画像データの種類	講義	
第5週 5/	2次元CG (画像の加工) ・画像の特性 ・マスクとフィルタ	講義	
第6週 5/	2次元CG (応用) ・インデックスカラー ・アニメーション	講義	
第7週 5/	2次元CG (ゲームでの利用) ・リサイズ	講義	
第8週 6/	3次元CG (基本) ・3DCG制作のながれ	講義	
第9週 6/	3次元CG (モデリング) ・座標系 ・ポリゴン	講義	
第10週 6/	3次元CG (マッピング) ・マテリアルの設定 ・テクスチャ	講義	
第11週 6/	3次元CG (アニメーション) ・様々なリギング ・アニメーション手法	講義	
第12週 7/	3次元CG (カメラ) ・カメラワーク ・座標変換	講義	
第13週 7/	3次元CG (ライティング) ・ライトの種類	講義	
第14週 7/	3次元CG (レンダリング) ・隠面消去/クリッピング	講義	