

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2020年度)

専門分野区分	企画・表現基礎	科 目 名	CG 概論	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	山下 貴司	履修グループ	1K(DA/DV/MC/SC)	授業方法	講義
実務経験の内容	企業において CM やテレビ番組、各種宣材用プロモーション映像制作やフリーランスとしてポストプロダクションスタジオでの映像制作、CG 制作してきた経験を活かし、また、CG 検定認定講師として CG デザインの基礎知識を講義する。				
学習一般目標	CG の基本を学び今後の作品制作に活かす知識を身に付ける <ul style="list-style-type: none"> 資格「CG クリエイター検定ベーシック」の合格レベルに相当する各種知識が理解できる。 映画やアニメーション、ゲームなどの CG 映像の制作において、表現技術や CG 理論の知識、CG ソフトウェアを効果的に用いる能力を身に付ける。 デジタルコンテンツ制作の基本的プロセスを理解できる。 				
授業の概要および学習上の助言	テキスト「CG 入門デザイン」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必ず持参してください。教科書にメモを取るための蛍光ペンとマーカーを用意してください。 また、理解力を深めるために授業の復習を各自で行いましょう。 この科目ではノートを用意する必要はありません。テキストに直接書き込みし、オリジナルのノートを作成してください。				
教科書および参考書	「入門CGデザイン -CG制作の基礎」 「CGクリエイター検定エキスパート・ベーシック公式問題集」				
履修に必要な予備知識や技能	この科目の目標を理解し、他の科目において学ぶ内容にもこの科目で得た知識を反映させ、理解を深めることに努めてほしい。				
使用機器					
使用ソフト					
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	3次元CG 制作におけるモデリング、マテリアル、アニメーション、カメラワーク、ライティング、レンダリング、コンポジット、編集の手法と表現方法について理解する。			
	3・5	学修目標を理解し、到達するために意欲的に取り組むことができる。			

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		40					60	100	
	学 部 D P	1.知識・理解		40						40
		2.思考・判断								
		3.態度							30	30
		4.技能・表現								
5.関心・意欲								30	30	
評価の要点	評価方法	評価の実施方法と注意点								
	試験	定期試験はありません。								
	クイズ 小テスト	授業ごとにキーワードに関する、筆記による小テストを行う。 基本的に前回の授業内で取り上げた内容からの出題となるので復習を心掛けてください。 皆さんの理解度を把握するためのテストですので、真剣に取り組むこと。								
	レポート									
	成果発表 (口頭・実技)									
	作品									
	ポートフォリオ									
	その他	授業態度、積極性を評価します。								

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 4/24	オリエンテーション アイスブレイク (自己紹介) ・CG映像制作のワークフロー (テキスト chapter1)	講義	
第2週 5/1	・表現の基礎 (テキスト chapter2)	講義	テキスト P27～40 keyword の見直し
第3週 5/8	・2次元CGと写真撮影 (テキスト chapter3)	講義	テキスト P41～68 keyword の見直し
第4週 5/15	2次元CGの振り返り	講義	中間テスト
第5週 5/22	・3次元CGの制作 (テキスト chapter4-1) ※モデリング	講義	テキスト P69～81 keyword の見直し
第6週 5/29	・3次元CGの制作 (テキスト chapter4-2、4-3) ※マテリアル・アニメーション	講義	テキスト P82～99 「確認課題」と keyword の見直し
第7週 6/5	・3次元CGの制作 (テキスト chapter4-4、4-5) ※カメラワーク・ライティング	講義	テキスト P100～110 keyword の見直し
第8週 6/12	・3次元CGの制作 (テキスト chapter4-6、4-7) ※レンダリング・合成・編集	講義	テキスト P111～126 keyword の見直し
第9週 6/19	「3次元CG制作」まとめ・振り返り	講義	中間テスト
第10週 6/26	・技術の基礎 (テキスト chapter5)	講義	テキスト P127～146 keyword の見直し
第11週 7/3	・知的財産権 (テキスト chapter7)	講義	テキスト P147～154 keyword の見直し
第12週 7/10	全体のまとめ、振り返り (質疑応答)	講義	keyword の見直し ※試験当日の回答は必ず控えてくるように
第13週 7/17	「CGクリエイター検定ベーシック」 答え合わせ	講義	※検定試験問題用 紙及び回答持参
第14週 7/24	作品鑑賞 感想文提出	講義	作品を分析し、 読み解く
第15週 8/21	作品鑑賞 感想文提出	講義	作品を分析し、 読み解く