

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2021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	授業実施形態	通常				単位数	2 単位		
担当教員名	山本 成樹	履修グループ	1J(GD/MD/SD/SL)				授業方法	講義		
実務経験の内容	企業においてゲーム開発10年、遊技機開発7年、映像制作3年の実務制作を行ってきた経験とプロデューサー業としてマネージング経験10年も活かした講義を行います。 それぞれの職種の映像を開示可能な範囲での情報を共有。 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します。									
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 ・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讐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)	学生が到達すべき行動目標								
	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	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	
	学部DP	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
	総合評価割合		40					60	100	

評価の要点	
評価方法	評価の実施方法と注意点
試験	試験定期試験はありません。
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に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

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	オリエンテーション アイズブレイク(自己紹介) ・知的財産権 (テキストchapter6)	講義	テキスト P147～154 keywordの見直し
第2回	・CG映像制作のワークフロー (テキストchapter1)	講義	テキストP6～26 keywordの見直し 映像資料閲覧
第3回	・表現の基礎(テキストchapter2)	講義	テキストP27～40 keywordの見直し
第4回	・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5回	2次元CGの振り返り	講義	中間テスト
第6回	・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7回	・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8回	・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9回	・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10回	「3次元CG制作」まとめ・振り返り	講義	中間テスト
第11回	・技術の基礎(テキストchapter5)	講義	テキスト P127～146 keywordの見直し

第12回	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回	「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回	作品鑑賞 感想文提出	講義	作品を分析し、 読み解く
第15回	作品鑑賞 感想文提出	講義	作品を分析し、 読み解く