

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	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年に渡り各企業のディレクション業務を請け負う。その経験を活かし、演習制作を実践的に指導する。									
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										
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、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	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	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
総合評価割合	30	10			30		30	100		
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、理解力を確かめる。 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。
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、理解力を確かめる。 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、取り組む姿勢等で判断する。
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する。

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	Chapter1「CGとは」 CGの産業利用 歴史～CG作品 講義「作品鑑賞」課題「CGの調査」	課題01 講義・課題 (教室6-C)	教科書P8～25
第2回	Chapter1「CGとは」 CGの産業利用 歴史～CG作品 講義「作品鑑賞」課題「表現と技術」	課題02 講義・課題 (教室6-C)	教科書P8～25
第3回	Chapter2「表現の基礎」 デッサン～空気遠近法・透視図法 演習「一点透視」	課題03 演習 (教室6-C)	教科書P28～33
第4回	☆Chapter2「色」 色～三原色・三属性、配色の基本 演習「進出色・後退色」	課題04 演習 (教室6-C)	教科書P33～35
第5回	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 演習「ドット絵」	課題05 演習 (教室6-C)	教科書P46～49
第6回	Chapter2「解像度」 解像度(画素数)・算出方 課題「解像度と画素数の計算」	課題06～07 演習 (教室6-C)	教科書P44～45
第7回	Chapter2「解像度」 解像度(画素数)・算出方 課題「解像度と画素数の計算」	課題06～07 演習 (教室6-C)	教科書P44～45
第8回	Chapter3「2次元CGと写真撮影」 写真撮影 演習「変形パース」	課題08 演習 (教室6-C)	教科書P48～67・ 32～33
第9回	Chapter4「モンターージュと編集」 編集理論(情景と物語の制作) 演習「梅雨の詩画」	課題09 演習 (教室6-C)	教科書P122～123
第10回	Chapter3「2次元CGと写真撮影」 写真撮影 演習「煽り=ローアングル」	課題10 演習 (教室6-C)	教科書P48～67・ 102
第11回	Chapter2「動き」 アニメーション 演習「俯瞰=ハイアングル」	課題11 演習 (教室6-C)	教科書P36～37

第12回	Chapter3「文字」 文字 演習「明朝体とゴシック体」	課題12 演習 (教室6-C)	教科書P38～39
第13回	☆Chapter3「デジタル写真の撮影技術」 露出・画角・被写界深度・レンズ 演習「写真撮影と構図」	課題13 講義・課題 (教室6-C)	教科書P50～57
第14回	☆Chapter6「知的財産権(著作権)」 商標登録・実用新案・特許 演習「著作権」課題「OEMの調査」	課題14 演習 (教室6-C)	教科書P149～153
第15回	CG概論のまとめ アンケート調査 演習「自由作品」	課題15 演習 (教室6-C)	