

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2022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	1J(GD/MD/SD/SL)				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、講義形式で指導します。									
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」合格レベルに相当する各種知識を理解できる ・映画・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	教科書「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毎回必ず持参してください。この科目ではノートを用意する必要はありません。教科書に直接書き込みむことで、オリジナルのノートを作り上げてください。そのため、授業では教科書に書き込めるペンとラインを引く用に蛍光ペン・マーカー等を用意してください。									
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	予習は必要ありません。毎回の授業の理解力を深めるために復習を必ず行いましょう。									
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		60						60
		2.思考・判断								
		3.態度							20	20
		4.技能・表現								
		5.関心・意欲							20	20
総合評価割合			60					40	100	
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。
小テスト	授業ごとに「キーワード」に関する、小テスト又は質疑での確認を行う。 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。 点数の高低ではなく皆さんの理解度や取り組みの姿勢によって評価を行います。
レポート	
成果発表(口頭・実技)	
作品	
ポートフォリオ	
その他	出席率、授業態度、授業内容の理解度、作品制作への取り組み姿勢や意欲などを総合的に評価します。 わからないところをそのままにせず積極的に質問してください。

### 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	科目オリエンテーション 講師紹介/自己紹介 ・CG映像制作のワークフロー(テキストchapter1) ・表現の基礎(テキストchapter2-1)	講義	
第2回	・知的財産権(テキストchapter6)	講義	テキストP147～154 keywordの見直し
第3回	・小テスト、又は質疑での確認(前回の振り返り) ・表現の基礎(テキストchapter2-2) ・2次元CGと写真撮影(テキストchapter3-1)	講義	テキストP27～40 keywordの見直し
第4回	・小テスト、又は質疑での確認(前回の振り返り) ・2次元CGと写真撮影(テキストchapter3-2)	講義	テキストP41～68 keywordの見直し
第5回	・小テスト、又は質疑での確認(前回の振り返り) ・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回	・小テスト、又は質疑での確認(前回の振り返り) ・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回	・小テスト、又は質疑での確認(前回の振り返り) ・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回	・小テスト、又は質疑での確認(前回の振り返り) ・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回	・小テスト、又は質疑での確認(前回の振り返り) ・技術の基礎(テキストchapter5)	講義	テキストP127～146 keywordの見直し

第10回	予備日 授業の進捗状況に沿って内容を変更します	予備日	
第11回	予備日 授業の進捗状況に沿って内容を変更します	予備日	
第12回	7/10の検定試験に向けた全体のまとめ、振り返り(質疑応答) 小テスト、又は質疑での確認(前回の振り返り)	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	自己採点	講義	
第14回	課題解決型授業1 CGの産業利用～歴史～作品  課題「CGの調査」 CGが使用されている好きな作品の「調査資料」と、 将来に対する「今後の目標」の作成  作成期間と提出期限 「調査資料」の作成は、2022年06月01日～15日 「調査資料」と「今後の目標」の提出期限は2022年07月13日	遠隔授業 実施時期:2期	
第15回	課題解決型授業2 CGの産業利用～歴史～作品  課題「CGの調査」 CGが使用されている好きな作品の「調査資料」と、 将来に対する「今後の目標」の作成  作成期間と提出期限 「調査資料」の作成は、2022年07月01日～13日 「調査資料」と「今後の目標」の提出期限は2022年07月13日	遠隔授業 実施時期:4期	