

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 | 藤田 哲夫 | 履修グループ | 1K(DA/DV/MC/SC) | | | | | 授業方法 | 講義 | |
| 実務経験の内容 | グラフィックデザイナー・ディレクターとして20年デザイン事務所/広告代理店勤務～10年来フリーデザイナー・WEBデザイナー・イラストレーターの実務経験を活かし、2次元CG・3次元CG・デザインに関する基礎知識を講義します。 | | | | | | | | | |
| 学習一般目標 | CGクリエイター検定の合格が目標。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必ず毎回持参すること、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、必ず教科書に重要点にメモを書くこと。 その他メモ帳(ノート)も持ってくることを強く勧めます。 | | | | | | | | | |
| 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 | 6-B教室 | | | | | | | | | |
| 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、産業分野別に幅広い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 | オリエンテーション 当授業の目標について 入門CGデザイン-CGの基礎-の読み方・使い方 課題:CGの調査 | 講義・課題 | 参照)P1～ |
| 第2回 | Chapter1「CGとは」 CGの歴史から産業応用など 課題:表現と技術 | 講義・課題 | 参照)P6～ |
| 第3回 | Chapter2「表現の基礎」 デザイン・色と動き・文字 演習 例:「一点透視」 | 講義・演習 | 参照)P28～ |
| 第4回 | ☆Chapter3「二次元CGと写真撮影」 2次元CGの基礎・写真撮影とレタッチ 演習 例:「進出色・後退色」 | 講義・演習 | 参照)P42～ |
| 第5回 | 【重要】CGとは・表現の基礎・2次元CGと写真撮影の振り返り 実際の利用例や用語のおさらい | 講義 | 参照)P6～ P28～ P42～ |
| 第6回 | 【抜粋テスト】CGとは・表現の基礎・2次元CGと写真撮影より基礎知識の習得 | 課題解決型授業 | 参照)P6～ P28～ P42～ |
| 第7回 | Chapter4「3次元CGの制作①」 モデリング・マテリアル より | 講義・演習 | 参照)P70～ |
| 第8回 | Chapter4「3次元CGの制作②」 アニメーション・カメラワーク より | 講義・演習 | 参照)P91～ |
| 第9回 | Chapter4「3次元CGの制作③」 ライティング・レンダリング より | 講義・演習 | 参照)P106～ |
| 第10回 | Chapter4「3次元CGの制作④」 合成(コンポジット)・編集 より | 講義・演習 | 参照)P118～ |
| 第11回 | 【重要】3次元CGの制作の振り返り 実際の利用例や用語のおさらい Chapter5:技術の基礎 | 講義・演習 | 参照)P70～ P128～ |
| 第12回 | 【抜粋テスト】3次元CGの制作・技術の基礎より基礎知識の習得 | 課題解決型授業 | 参照)P70～ P128 |
| 第13回 | Chapter6:知的財産権 etc. 【重要】CG概論授業の振り返り | 講義・課題 | 参照)P148～ |

| | | | |
|------|-------------------------------|-------|---------------|
| 第14回 | CGクリエイター試験・模試答え合わせ | 講義・演習 | 模試答え合わせ・本試験対策 |
| 第15回 | CGクリエイター試験問題答え合わせ CG概論のまとめ | 講義・演習 | |