

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2025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	1I(DV/MC/MV/SC)				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で2年、商品制作会社で2年間の経験を積んだ後、フリーランスとして10年以上にわたり、各企業のディレクション業務を担当しました。この経験を活かし、実践的な知識とスキルを学べるよう、講義形式で指導を行います。									
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。メモ帳やノートを用意してください。また教科書や配布する資料に直接書き込みむことで、オリジナルの試験対策ノートを作り上げてください。 【下記の基本的な文具を用意してください】 ①教科書やノートに書き込む筆記具(シャーペン・ボールペン) ②重要事項をピックアップする蛍光マーカーペン(赤・青・青) ③定規 ④消しゴム ⑤カッター、ハサミ、ホッチキス。									
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。 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	科目のオリエンテーションと自己紹介 ・表現の基礎、CG映像制作のワークフロー表現の基礎 ・回答付き小テスト(テスト問題に慣れる)	講義	教科書P27～40_chapter01～02
第2回	知的財産権 ・著作権、産業財産権、その他の権利 ・回答付き小テスト(テスト問題に慣れる)	別枠講義	教科書P147～154_chapter06
第3回	解像度と画素数の計算 ・解像度の基礎知識と計算方法 ・回答付き小テスト(テスト問題に慣れる)	別枠講義	教科書P44～46_chapter03
第4回	写真の世界 ・露出設定、写真撮影、2次元CG、レタッチ ・回答付き小テスト(テスト問題に慣れる)	講義	教科書P53・55_chapter03
第5回	3DCGの世界 ・3D空間、モデリング ・回答付き小テスト(テスト問題に慣れる)	講義	教科書P69～81_chapter04
第6回	3次元のCG制作 ・マテリアル・アニメーション ・回答付き小テスト(テスト問題に慣れる)	講義	教科書P82～99_chapter04
第7回	3次元のCG制作 ・カメラワーク・ライティング ・回答付き小テスト(テスト問題に慣れる)	講義	教科書P100～110_chapter04
第8回	3DCGの制作 ・マテリアル、レンダリング・合成・編集 ・回答付き小テスト(テスト問題に慣れる)	講義	教科書P111～126_chapter04
第9回	コンピューターの基礎 ・基本用語、ハードウェア、システム 解像度と画素数の計算【復習】 ・解像度の基礎知識と計算方法	別枠講義	教科書P127～146_chapter06 教科書P44～46_chapter03

第10回	知的財産権【復習】 ・著作権、産業財産権、その他の権利 ・回答付き小テスト(テスト問題に慣れる)	別枠講義	教科書P147～154_chapter06
第11回	個別面談 ・課題解決型授業の確認(進捗状況に沿って確認します)	講義	
第12回	復習日(授業の進捗状況に沿って内容を変更します)	講義	
第13回	復習日(授業の進捗状況に沿って内容を変更します)	講義	
第14回	課題解決型授業1 課題:配布用紙の「キーワードの理解」に沿って書込む。 範囲:P01-01～P06-02まで 期限:2025年05月16日～5月31日まで 提出:2025年05月31日以降の授業中に確認します	遠隔授業 実施時期:1期	キーワードの意味と理解
第15回	課題解決型授業2 課題:配布用紙の「キーワードの理解」に沿って書込む。 範囲:P07-01～P12-01まで 期限:2025年06月16日～06月30日まで 提出:2025年06月16日以降の授業中に確認します	遠隔授業 実施時期:3期	キーワードの意味と理解