

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2026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	D3300A3		
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	1K(DG/DT/DW/MA/MT)				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、演習形式で指導を行います。									
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	01週目:課題01「未来へのアンケート」 ①ご挨拶 ②CG映像制作のワークフロー ③アンケート ※③のアンケートでは、9～10週目に実施する 「知的財産権」と連動した質問もありますが、 予習は必要ありません。	講義	教科書P12～ 13_chapter01～02
第2回	02週目:課題02「遠近法」 ①表現の基礎、デッサン、透視図法と視覚的遠近図法	演習	教科書P32～35_chapter02
第3回	03週 課題03「色彩の基本」 ①光と色の三原色 ②色の三属性(色相/明度/彩度) ※3週目～4週目の2回に渡って演習をします。	演習	教科書P33～35_chapter02
第4回	04週 課題04「色彩の基本」 ①配色の応用と基礎技術 ②11週目で実施する「CG概論の試験」の復習	演習	教科書P33～35_chapter02
第5回	05週 課題05「ラスター形式とベクター形式の標準化」 ①ラスター形式の理解 ②ベクター形式の理解 ③ラスター形式とベクター形式の標準化方法を演習。 ※6～7週目の授業と連動。①～③は、6週目で実施する 「解像度と画素数の計算」と7週目の「情報の圧縮と拡張子」 の基礎知識になります。	講義・演習	教科書P68～75_chapter03
第6回	06週 課題06「解像度と画素数の計算」 ①標準化と画素 ②解像度と画素数の計算 ③小テスト	講義・演習	教科書P68～75_chapter03
第7回	07週 課題07「情報の圧縮と拡張子」 ①保存データの取り扱い方 ②可逆圧縮と非可逆圧縮の違い ③画像データの拡張子の特性 ④小テスト	講義	教科書P137～142_chapter05
第8回	08週 課題08「明朝体とゴシック体」 ①文字の基礎知識 ②レタリングの演習	演習	教科書P42～43_chapter02
第9回	09週 課題09「知的財産権」 ①著作権、産業財産権、その他の権利 ※9週目～10週目の2回に渡って講義をします。	講義	教科書 p.216～ p.239_chapter06
第10回	10週 課題10「知的財産権」 ①著作権、産業財産権、その他の権利の復習 ②1週目で実施した「未来のアンケート」の項目に で回答した、知的財産権の答え合わせ。	講義	教科書 p.216～ p.239_chapter06

第11回	11週 課題11「CG概論の試験」 ①1～10週までの範囲での試験問題 ②答え合わせと解説。	講義	
第12回	12週 課題12「写真撮影と構図」 ①カメラの構造と露出設定 ②被写体の制作と配置 ※ 12週目～13週目の2回に渡って演習をします。	演習	教科書P76～83_chapter03
第13回	13週 課題13「写真撮影と構図」 ①構図と画角、課題12で制作した被写体の撮影 ②合評(評価と解説)	演習	教科書P76～83_chapter03
第14回	課題解決型授業1 14週 課題14「CG概論の復習」 範囲: CG概論で実施した1～7週までの復習範囲で 配布資料にある、小テストや演習課題など、 授業時間内で未完成の部分完成させる。 実施: 2026年05月16日～5月31日の期間で復習する 確認: 6月5日進捗の確認 提出: 2026年06月12日まで	遠隔授業 実施期間: 1期	
第15回	課題解決型授業2 15週 課題15「表現と技術」 範囲: 課題の内容に沿って「回答記入欄01」に記載 実施: 2026年06月16日～06月30日の期間で制作する 確認: 2026年07月03日に進捗を確認 提出: 2026年07月26日までに提出	遠隔授業 実施期間: 3期	