

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	G7301A1	
配当期	前期	授業実施形態	通常					単位数	2 単位	
担当教員名	永家 重行	履修グループ	1I(GD/MD/ML/SD/SL)					授業方法	講義	
実務経験の内容	グラフィックデザイナーとして20年以上の経験に付け加え、他校デザイン系専門学校にて教師として4年のキャリアも持ちます。それらの経験を活かしてDTPソフトの使い方を親切丁寧に指導します。									
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身に付けることを主とする ・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、そしてCGクリエイター検定ベーシック試験に合格するため、復習を必ず行い、必要事項を覚えていきましょう。									
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 1.CGとは ・ハードウェアとソフトウェア ・CG制作のワークフロー ・CG制作のための事前準備の重要性	講義	教科書 chapter05 P210～221 chapter01 P06～020
第2回	2.表現の基礎 ・デッサン ・色と動き ・文字 ・レイアウト ・回答付き小テスト(テスト問題に慣れる)	別枠講義	教科書 chapter02 P022～052
第3回	3.2次元CGと写真撮影 ・2次元CG基礎 ・ラスタ形式とベクタ形式 ・写真撮影レタッチ ・回答付き小テスト(テスト問題に慣れる)	講義	教科書 chapter03 P54～88
第4回	1回目から3回目授業の振り返り 重要項目をおさらいしていきます ・総合問題回答付き小テスト(テスト問題に慣れる)	講義	教科書 chapter05 P210～221 chapter01 P06～020 chapter02 P022～052
第5回	5.3次元CGの制作1 ・モデリング ・マテリアル ・回答付き小テスト(テスト問題に慣れる)	講義	教科書 chapter04 P090～129
第6回	6.3次元CGの制作2 ・リギング ・アニメーション ・エフェクト ・回答付き小テスト(テスト問題に慣れる)	講義	教科書 chapter04 P129～159
第7回	7.3次元CGの制作3 ・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 chapter04 P160～177
第8回	8.3次元CGの制作4 ・レンダリング ・コンポジット ・総合問題回答付き小テスト(テスト問題に慣れる)	講義	教科書 chapter04 P178～197

第9回	5回目から8回目授業の振り返り 重要項目をおさらいしていきます ・総合問題回答付き小テスト(テスト問題に慣れる)	講義	教科書 chapter04 P090～129 chapter04 P129～159 chapter04 P160～177 chapter04 P178～197
第10回	10.3次元CGの制作5 ・編集 ・回答付き小テスト(テスト問題に慣れる)	講義	教科書 P147～154chapter06
第11回	11.全体の振り返り 再度全体を振り返り、知識を上塗りする	講義	教科書 P006～088まで
第12回	12.全体の振り返り 再度全体を振り返り、知識を上塗りする	講義	教科書 P089～
第13回	作品鑑賞	CG系映画鑑賞 感想文提出	
第14回	課題解決型授業1 ・CGが使われている映像作品鑑賞 ・感想文と科目の振り返り及び今後の目標の提出  期限:2026年6月1日～6月15日まで 提出:2026年6月17日の授業はじめ	遠隔授業	おすすめの作品 ・アバター ・キングダム ・ハリーポッターシリーズ ・ライオンキング ・X-MENシリーズ ・ジュラシックパークシリーズ ・トランスフォーマーシリーズ
第15回	課題解決型授業1 ・CGが使われている映像作品鑑賞 ・感想文と科目の振り返り及び今後の目標の提出  期限:2026年6月16日～6月29日まで 提出:2026年6月29日の授業はじめ	遠隔授業	おすすめの作品 ・トイ・ストーリー ・えんとつ町のプペル ・機動戦士ガンダム 復讐のレクイエム ・モンスターズ・インク ・ゴースト・イン・ザ・シェル ・トイ・ストーリーシリーズ ・THE FIRST SLAM DUNK