

科目名	CG概論 I											
科目名(英)	CG Literacy I											
単位数	2単位			時間数		30時間		担当者		高木 慎一		
実施年度	2020年度			実施時期		前期		実務家教員 担当科目				
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース2年／ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻2年											
授業概要	デザインや2次元CGの基礎から、構図やカメラワークなどの映像制作の基本、モデリングやアニメーションなどの3次元CG制作の手法やワークフローまで、表現に必要な多様な知識を学ぶ。 CGデザインの基礎知識をテキストに沿って学んでいき、後期CG検定取得を目指す。											
授業形式	講義： ○		演習：		実習：		実技：		※ 主たる方法：○ その他：△			
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標						
	○					CG制作のワークフローを説明できる						
	○					色と動きの基本特性、タイポグラフィについて説明できる						
	○					2次元CGの基礎、デジタルカメラによる写真撮影とレタッチについて説明できる						
	○					3次元CGによる映像作品の制作方法について説明できる						
	○					知的財産権、著作権について説明できる						
テキスト・教材 参考図書	入門CGデザイン_CG制作の基礎(CG-ARTS協会)											
授業計画		授業項目・内容						授業外学修指示				
	1	CGとは・CGの歴史										
	2	CG産業応用										
	3	CG映像制作のワークフロー・デッサン										
	4	色と動き・文字										
	5	2次元CGの基礎										
	6	写真撮影とレタッチ						確認テスト範囲をしっかりと復習しておく事。				
	7	確認テスト(2DCG)										
	8	モデリング										
	9	マテリアル										
	10	アニメーション										
	11	カメラワーク										
	12	ライティング										
	13	レンダリング										
	14	合成・編集						3DCGの復習をしっかりと行う事。				
	15	確認テスト(3DCG・カメラワーク)										
評価方法	①宿題・レポートを数回実施する。 ②定期試験(筆記)を実施する。以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。											
		言語情報		知的技能		運動技能		態度・意欲		その他		評価割合
	定期試験	◎										80%
	小テスト											
	宿題・レポート	◎						○				20%
	発表・作品											
履修上の注意												