

授業科目名	CG 概論Ⅱ		科目コード	104008		
開講クラス	情報システム科	コース	CG クリエイターコース	学 年	1 年	
担当教員	吉松 大志・黒澤 伸也・谷山 珠之		実務経験教員（ ☒ 有 ・ 無 ）			
	実務経験内容 ・現在、株式会社モーゲンテック代表取締役として、複数の会社に向けて CG ソフトを用いた 3D アバター制作や Unity による vtuber ライブ映像制作を行っている。企業に向けた制作経験を活かし、即戦力となる人材を育成する。（吉松） ・IT 企業に 3 年間勤務し、主に大手キャリアが提供するネットワーク監視チームに所属しつつ、人材育成研修も実施。また業務改善ツール開発も行った。その経験を活かし、実務でどう活用されるか踏まえ講義を行う。（黒澤）					
開講時期	前期・ ☒ 後期・通年・特別講義・その他			授業コマ数	60 時間	
	☒ 必須 ・ 選 択 ・ 選択必須			単 位 数	2 単位	
使 用 テキスト 1	書 名	入門 CG デザイン-CG デザインの基礎-[改訂新版]				
	著 者	入門 CG デザイン編集委員会				
	出版社	公益財団法人画像情報教育振興協会（CG-ARTS 協会）				
使 用 テキスト 2	書 名	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[改訂第二版]				
	著 者	CG-ARTS 協会				
	出版社	公益財団法人画像情報教育振興協会（CG-ARTS 協会）				
参考図書						
授業形態	☒ 講義 ・ ☒ 演習 ・ 実習					
<授業の目的・目標> CG・映像クリエイターとしての必要な知識を座学や練習問題を通して理解し、実際の制作で活かすことができる。 11 月に行う CG クリエイター検定ベーシック合格レベルの知識習得、及び合格を最終目標とする。						
<授業の概要・授業方針> CG（2D、3D）や映像、アニメーション、著作権などについて理解を深め、CG クリエイター検定の受験を想定した授業を展開していきます。 また CG 分野の内容は吉松、映像分野の内容は谷山、PC 関係の内容は黒澤が担当します。						
<成績基準・評価基準> 優：100～81 点 良：80 点～61 点 可：60～ ※出席率が 80%を満たしていない場合や課題未提出の場合は、評価を不可とします。						
<使用問題集・注意事項> 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 [改訂第二版] その他資料は毎回授業にて配布 履修上の注意点として CG クリエイター検定を必ず受験してもらいます。						
<授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他>						

授業科目名		CG 概論Ⅱ
回	授 業 内 容	備 考
1	映像演習/CG 演習 1 回転目	吉松・谷山
2	//	//
3	//	//
4	//	//
5	//	//
6	//	//
7	映像演習/CG 演習 2 回転目	吉松・谷山
8	//	//
9	//	//
10	//	//
11	//	//
12	//	//
13	デジタル処理、画素計算演習	黒澤
14	//	//
15	//	//
16	知的財産権(著作権、その他)	谷山
17	//	//
18	//	//
19	模擬問題 (CG 分野) 1	吉松
20	解説	//
21	//	//
22	模擬問題 (CG 分野) 2	//
23	解説	//
24	//	//
25	模擬問題 (CG 分野) 3	//
26	解説	//
27	//	//
28	模擬問題 (CG 分野) 4	//
29	解説	//
30	//	//

回	授 業 内 容	備 考
31	模擬問題（映像分野） 1	谷山
32	解説	//
33	//	//
34	模擬問題（映像分野） 2	//
35	解説	//
36	//	//
37	模擬問題（映像分野） 3	//
38	解説	//
39	//	//
40	模擬問題（映像分野） 4	//
41	解説	//
42	//	//
43	総合確認	吉松・谷山・黒澤
44	//	//
45	//	//
46	過去問題（2020 年後期）	吉松・谷山
47	解説	//
48	//	//
49	過去問題（2021 年後期）	//
50	解説	//
51	//	//
52	過去問題（2022 年後期）	//
53	解説	//
54	//	//
55	過去問題（2023 年後期）	//
56	解説	//
57	//	//
58	過去問題（2024 年後期）	//
59	解説	//
60	//	//