

授業科目名	CG 概論		科目コード	2302123	
開講クラス	情報システム科	コース	CG・映像クリエイター	学 年	1 年
担当教員	吉松 大志・谷山 珠之・岩城 吉男		実務経験教員 (<input checked="" type="checkbox"/> 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。				
開講時期	<input type="checkbox"/> 前期・後期・通年・特別講義・その他		授業コマ数	30 時間	
	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 ・ 選 択 ・ 選択必須		単 位 数	1 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	<input checked="" type="checkbox"/> 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。 7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 関係の内容は岩城が担当します。					
<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
回	授 業 内 容	備 考
1	CGの歴史、産業応用、映像制作のワークフロー等	吉松
2	//	//
3	デッサン、遠近法の種類、色(三原色、三属性について)	谷山
4	//	//
5	動き(アニメーション)における物理法則や表現方法	吉松・谷山
6	文字(タイポグラフィ)	//
7	デジタル画像の基礎(解像度、階調、ラスタ形式、ベクタ形式など)	岩城
8	//	//
9	写真撮影(構図、露出、焦点距離、被写界深度、ホワイトバランスなど)	谷山
10	//	//
11	写真のレタッチ(ヒストグラム、画像補正、トーンカーブ、合成、フィルタなど)	//
12	//	//
13	モデリング(座標系、構成要素、移動や回転、表示方法、手法など)	吉松
14	//	//
15	マテリアル(設定の基本パラメータ、質感表現)	//
16	アニメーション(演出意図に応じた手法について)	吉松・谷山
17	カメラワーク(フレーミング、カメラアングルなど)	//
18	ライティング(ライトの種類、強さと色、影)	//
19	レンダリングの手順、表現について	吉松
20	//	//
21	合成(コンポジット)の基礎について、モンタージュ理論	//
22	//	//
23	ハードウェアとソフトウェア、作品出力時の注意点、ネットワーク上のサービスなど	岩城
24	//	//
25	デジタルの基礎、デジタルデータについて	//
26	静止画、動画、音声などのファイル形式について	//
27	知的財産権(著作権、その他)	//
28	//	//
29	総合確認	吉松・谷山・岩城
30	//	//