

授業科目名	CG 表現Ⅱ		科目コード	105008	
開講クラス	情報システム科	コース	動画・映像クリエイターコース	学 年	1 年
担当教員	谷山 珠之		実務経験教員 (有 ・ <input type="checkbox"/> 無)		
	実務経験内容				
開講時期	前期・ <input type="checkbox"/> 後期・通年・特別講義・その他		授業コマ数	60時間	
	<input type="checkbox"/> 必須 ・ 選 択 ・ 選択必須		単 位 数	2 単位	
使 用 テキスト1	書 名	Blender 公式チュートリアル			
	著 者	https://www.blender.org/support/tutorials/			
	出版社				
使 用 テキスト2	書 名	図解できちんと理解する After Effects モーショングラフィックパーフェクトガイド			
	著 者	石坂アツシ、山下大輔			
	出版社	ラトルズ			
参考図書	After Effects モーションデザイン すぐに使える実用アイデア見本帳				
授業形態	講義 ・ <input type="checkbox"/> 演習 ・ <input type="checkbox"/> 実習				
<p><授業の目的・目標> 2D・3D 表現を用いた作品作りを演習や実習を通して身につける。また、授業課題・発表を通してクリエイターとしての管理能力・プレゼン力を身につける。 志望業種・職種に向けた制作ができることを最終目標とする。</p>					
<p><授業の概要・授業方針> Blender を通じて、モデリング、マテリアル、アニメーションなどの基本技術を習得し、CG アートの制作能力を高めるとともに、学生が自らのアイデアを具現化する機会を提供します。授業では実際のプロジェクトに近い形で、クリエイティブな課題に取り組み、学生が自己成長を実感できるようサポートする。</p>					
<p><成績基準・評価基準> 授業態度・出席・制作物にて評価 ・成績基準 優：80 点以上 良：79 点～70 点 可：69～60 不可：59 点以下 ・成績評価 ①授業態度、出席 60% ②制作物 40%</p>					
<p><使用問題集・注意事項> ・e-ラーニング『Any』 受動的な取り組みではなく、能動的に、自らで制作するよう心がけてください。</p>					
<p><授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他> ・インプットとアウトプットをする習慣を身につけるために、いろいろなものを見て分析し、作品に取り入れていきましょう。 ・毎週、授業内容に合わせた課題を出します。週末までに提出をしましょう。 ・CG 表現Ⅰ、映像制作Ⅰ、制作実習Ⅰ、モーショングラフィックスⅠ</p>					

授業科目名		CG 表現Ⅱ
回	授 業 内 容	備 考
1	オリエンテーション	
2	VFX・3DCG に関して	
3	撮影処理とは	
4	モデリング基礎	
5	//	
6	//	
7	マテリアル基礎	
8	//	
9	//	
10	//	
11	//	
12	//	
13	テクスチャ基礎	
14	//	
15	//	
16	ライティング・レンダリング基礎	
17	//	
18	//	
19	クリエイティブ制作の流れ	
20	クリエイティブ制作/準備/リファレンス	
21	//	
22	クリエイティブ制作/準備/絵コンテ	
23	//	
24	クリエイティブ制作/準備/スケジュール	
25	クリエイティブ制作	
26	//	
27	//	
28	クリエイティブ発表	
29	//	
30	//	

回	授 業 内 容	備 考
31	合成処理/アニメーション	
32	//	
33	//	
34	//	
35	//	
36	//	
37	//	
38	//	
39	//	
40	//	
41	//	
42	//	
43	//	
44	//	
45	//	
46	自主制作/準備/リサーチ	
47	//	
48	自主制作/準備/絵コンテ	
49	//	
50	自主制作/準備/スケジュール	
51	自主制作	
52	//	
53	//	
54	//	
55	//	
56	//	
57	//	
58	自主制作発表	
59	//	
60	//	