

授業概要

情報ビジネス科

科目名	CGデザイン概論		
担当教員	横山 孝		
対象学生	情報ビジネス科1年		
曜日・時間	週4コマ 全52コマ 時間数46.8		
授業形態	講義		
科目の概要	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びます。		
授業の到達目標	CGの歴史と特性、CGの産業分野での利用、CG映像制作のワークフローについて説明できる。 2次元CG、写真撮影や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手順、制作手法について説明できる。 知的財産権や著作権についての説明できる。		
授業方法・学習上注意	講義を中心に授業を進める。 この科目での知識をグラフィクス実習で実践することで理解を深めること。 授業時間外でも様々な作品を見ることで、学んだ知識への理解を深めて自分の作品制作にいかすこと。		
成績評価の方法と基準	最終考査、問題演習、授業への取り組み姿勢から総合的に判断する。 配点は（期末考査50%、問題演習30%、授業への姿勢20%）		
使用テキスト	書籍名	出版社	I S B N
	入門CGデザインCG制作の基礎	CG-ARTS協会	978-4-903474-47-2
	CGクリエイター検定公式問題集	CG-ARTS協会	978-4-903474-55-7
教材・参考文献・図書等	書籍名	出版社	I S B N
授業計画（内容）			
			時間
1	CGとは		2
2	CGの歴史		2
3	CGの産業応用		2
4	CG映像作成のワークフロー		2
5	デッサン		2
6	色と動き		2
7	文字		2
8	2次元CGの基礎		2
9	写真撮影とレタッチ		2
10	モデリング		2
11	マテリアル		2
12	アニメーション		2

13	カメラワーク	2	
14	ライティング	2	
15	レンダリング	2	
16	合成 (コンポジット)	2	
17	編集	2	
18	ハードウェアとソフトウェア	2	
19	デジタルの基礎	2	
20	知的財産権	2	
21	問題演習	10	
22	最終考査	2	
		合計	52
		授業時数	46.8

