

授業科目名	CGクリエイター概論Ⅰ	科目コード	644		
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	2年
担当教員	明野 はるか				
	実務経験教員（有・ 無 ）				
開講時期 1コマ90分	前期 ・後期・通年・特別講義・その他		授業コマ数	32コマ	
	必須・選択・ 選択必須		時間数	64時間	
使 用 テキスト1	書 名	入門CGデザイン-CG制作の基礎-[改訂新版]			
	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）			
使 用 テキスト2	書 名				
	著 者				
	出版社				
参考図書					
授業形態	講義 ・ 演習 ・実習・実験・その他（ ）				
<授業の目的・目標> テキストを使い、CG・映像クリエイターとして必要な知識を学習し、制作で活用できるスキルを身に着ける。					
<授業の概要・授業方針> CG（2D、3D）や映像、アニメーションなどの理解を深め、CGクリエイター検定の受験を想定した授業を行う。					
<成績基準・評価基準> 授業態度、出席状況、課題提出、試験 等 各項目において、4段階の評価（優、良、可、不可）を行い、最終評価を行う。					
<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					
<授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他> 特になし					

授業科目名		CGクリエイター概論Ⅰ
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	
2	〃	
3	〃	
4	デッサン、遠近法の種類、色について	
5	〃	
6	〃	
7	〃	
8	タイポグラフィ	
9	〃	
10	〃	
11	デジタル画像の基礎	
12	〃	
13	〃	
14	写真撮影	
15	〃	
16	〃	
17	写真のレタッチ	
18	〃	
19	〃	
20	モデリング	
21	〃	
22	〃	
23	マテリアル	
24	〃	
25	〃	
26	アニメーション	
27	〃	
28	〃	
29	カメラワーク	
30	〃	
31	ライティング	
32	〃	