

授業科目名	CG クリエイター概論Ⅱ		科目コード	645	
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	前期・後期・通年・特別講義・その他		授業コマ数	32 コマ	
1 コマ 90 分	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Ⅱ
回	授 業 内 容	備 考
1	前期復習	
2	//	
3	レンダリングの手順、表現について	
4	//	
5	//	
6	合成の基礎について	
7	//	
8	ハードウェアとソフトウェア	
9	//	
10	//	
11	デジタルの基礎、デジタルデータについて	
12	//	
13	静止画、動画、音声などのファイルについて	
14	//	
15	//	
16	知的財産権（著作権、その他）	
17	//	
18	模擬問題 1	
19	解説	
20	//	
21	模擬問題 1	
22	解説	
23	//	
24	模擬問題 1	
25	解説	
26	//	
27	映像演習／CG演習	
28	//	
29	//	
30	//	
31	//	
32	//	