

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 ( <input checked="" type="radio"/> 有 ) ・ 無 ) Web制作・動画制作講師				
開講時期 1コマ90分	前期・ <input checked="" type="radio"/> 後期・通年・特別講義・その他		授業コマ数	32コマ	
	必須・選択・ <input checked="" type="radio"/> 選択必須		単位数	4単位	
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	<input checked="" type="radio"/> 講義 ・ <input checked="" type="radio"/> 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	//	