

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 (<input checked="" type="radio"/> 有) ・ 無) Web制作・動画制作講師				
開講時期 1コマ90分	<input checked="" type="radio"/> 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 ・ <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 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	〃	