

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2023年度)

専門分野区分	専門エクステンション	科目名	CG概論A					科目コード	S3019J1	
配当期	前期	授業実施形態	通常					単位数	2 単位	
担当教員名	明石 美則	履修グループ	選択					授業方法	講義	
実務経験の内容	IT業界でプログラマー、システムエンジニアとして3年、製造業の生産管理統合システムに携わるのちに、ゲーム業界で約9年プログラマーとして、コンシューマーゲームの開発に携わるこれらの実務経験に基づき、プログラマーとしてデザイナーと仕事する上で必要な知識を指導する									
学習一般目標	CG(コンピュータグラフィック)を扱う上で基礎的な知識を習得する グラフィックデザイナーと共同で開発する際に、最低限のコミュニケーションがとれ、開発に必要なデータの話などができるようになる プログラムでグラフィックデータを扱うのに必要な知識を理解し、説明できるようになる									
授業の概要および学習上の助言	CGの知識がないところから、デザイナーと仕事の話ができるレベルを目指します 授業は講義ベースなので、自己学習で実際のデータに触れ理解を深めて欲しい									
教科書および参考書	特になし									
履修に必要な予備知識や技能	特になし									
使用機器	特になし									
使用ソフト	特になし									
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が到達すべき行動目標								
	1	2Dグラフィックスの基礎的な用語を理解し説明できる								
	1	3Dグラフィックスの基礎的な用語を理解し説明できる								
	1/2	プログラムでCGを扱うのに必要な知識を理解する								
	1/2	ゲームで使われるCGの説明ができる								
	5	プログラム以外の業種の知識も意欲をもって吸収できる								
達成度評価	評価方法	試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計	
	学部DP	1.知識・理解		50					10	60
		2.思考・判断		10					10	20
		3.態度								
		4.技能・表現								
		5.関心・意欲							20	20
総合評価割合			60					40	100	
評価の要点										
評価方法		評価の実施方法と注意点								

試験	
小テスト	適時行う小テストにより評価する
レポート	
成果発表(口頭・実技)	
作品	
ポートフォリオ	
その他	出席および、授業の取組態度により評価する

授業明細表

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	授業概要・シラバス解説 はじめに+知覚 モノがどのように見えるか	講義	
第2回	色・デッサン ・色の特性 ・表現の基礎	講義	
第3回	2次元CG(基本) ・デジタルデータ ・画像データの種類	講義	
第4回	2次元CG(画像の加工) ・画像の特性 ・マスクとフィルタ	講義	
第5回	2次元CG(応用) ・インデックスカラー ・アニメーション	講義	
第6回	2次元CG(ゲームでの利用) ・リサイズ	講義	
第7回	2次元CG(企画書レイアウト) ・レイアウト	講義	
第8回	3次元CG(基本+モデリング) ・3次元CG作成の流れ ・座標系 ・ポリゴン	講義	
第9回	3次元CG(マッピング) ・マテリアルの設定 ・テクスチャ	講義	
第10回	3次元CG(アニメーション) ・様々なリギング ・アニメーション手法	講義	
第11回	3次元CG(カメラ) ・カメラワーク ・座標変換	講義	
第12回	3次元CG(ライティング) ・ライトの種類	講義	

第13回

3次元CG(レンダリング)
・隠面消去／クリッピング

講義