

科目番号：mm-108

科目名		時間数(90分) [30単位時間]				
CG概論		講義	演習	実習	合計	
		15			15	
科目概要	コンピュータグラフィックス(CG)について、講義を通して、専門用語や技法など基礎となる知識を習得する。					
学習到達目標	ゲームクリエイターやGCクリエイターとして活躍するために必要な専門用語や技法を身に付ける。また、ゲームやCGを作成のためのソフトウェアに出てくる用語を理解できるようになる。					
講義計画	回	内容		回	内容	
	1	CGの基礎知識				
	2	画像のデジタル表現				
	3	色の特性とデジタル表現				
	4	ラスタ画像制作				
	5	ベクタ画像制作				
	6	形の特徴とタイポグラフィ				
	7	グラフィックデザイン				
	8	3DCGの基礎と3DCG造形				
	9	質感表現				
	10	ライティング				
	11	カメラワーク				
	12	レンダリング				
	13	CGの歴史と利用分野				
	14	知的財産権				
	15	科目試験				
使用教材	書籍名			出版社		
	主教材	入門CGデザイン		CG-ARTS協会		
実習環境						
目標資格	資格名			実施団体		
	CGクリエイター検定ベーシック			CG-ARTS協会		
成績評価方法	科目試験(50%) 検定試験結果(50%) 合格 : 50点 ランクB : 30点 ランクC : 10点 ランクD, E : 0点			<評価基準> 100~90点 : 秀 89~80点 : 優 79~70点 : 良 69~60点 : 可 59点以下 : 不可		