

科目名	CG論			
授業形態	講義	学年	1	
開講時期	2022年度 前期	単位数	2	
担当教員	横尾 誠			
内容および計画	<p>画像処理技術やコンピューターグラフィックスの基本原理について学ぶことは、情報化社会になった今日のコンテンツ産業におけるデザインにとって必要な知識の一つである。</p> <p>仮想空間上で2次元と3次元のCGの生成や表示・動作に関する仕組みと基本用語についての説明など、原理と実践を交えながら講義を進めていく。</p>			
1	ガイダンス・画像処理とCG			
2	2次元CGの基礎（ラスターデータ）			
3	2次元CGの基礎（ラスターデータ）（チェックシート）			
4	2次元CGの基礎（ベクターデータ）			
5	2次元CGの基礎（ベクターデータ）（チェックシート）			
6	3次元CGの基礎（モデリング）			
7	3次元CGの基礎（モデリング）			
8	3次元CGの基礎（モデリング）（チェックシート）			
9	3次元CGの基礎（レンダリング）			
10	3次元CGの基礎（レンダリング）			
11	3次元CGの基礎（レンダリング）（チェックシート）			
12	アニメーション技術			
13	アニメーション技術			
14	アニメーション技術（チェックシート）			
15	アニメーション技術			
教科書				
	タイトル	著者名	出版社	発行年
教科書を使用しない。				
参考書	デジタル映像表現 -CGによるアニメーション制作-[改訂新版] 画像情報教育振興協会 CG-ARTS協会 入門CGデザイン -CG制作の基礎-[改訂新版] 画像情報教育振興協会 CG-ARTS協会			
成績評価				
	評価方法			割合(%)
出席状況				15
チェックシート（計5回）				25
最終課題				60
学習到達目標	CGに関する用語の理解と基本的な表現ができるようになることを目標とする。			
先修条件				

実務経験	
その他	