

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
デザイン実践		15		15	30
科目概要	<p>CGアプリケーション(「Photoshop」「Illustrator」「Maya」)を使ったデジタルコンテンツの制作について、講義と実習課題を通して基礎知識と基本操作を習得し、各アプリケーション間の連携作業を身に付ける。</p> <p>なお、本科目はコンテンツ開発企業でデザイン・CG映像制作に携わった実務経験を持つ講師が、その知識と経験を活かして授業を行う。</p>				
学習到達目標	<p>ゲーム会社やデザイン会社で実際に使われているソフトウェアを連携して使って、デジタルコンテンツ制作の基礎力を身に付ける。</p>				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	デジタルデザイン	19	マッピング	
	2	2次元グラフィックス	20	実習(マテリアル表現)	
	3	実習(ドロー系ソフトの基本操作)	21	シーンレイアウト	
	4	CGソフトにおける色の表現		ライティング	
	5	実習(ドロー系ソフトの応用操作)	22	カメラポジション	
	6	ペイント系ソフト		レンダリング	
	7	実習(フォトレタッチ)	23	実習(レンダリング)	
	8	写真撮影技法	24	様々な3DCG表現技法	
	9	実習(ラスタ画像編集)	25	合成処理	
	10	3次元グラフィックス	26	総合実習(デザインの考え方)	
	11	実習(3DCGソフトの基本操作)	27	総合実習(デザインの条件と意図の重要性)	
	12	様々なモデリング手法	28	総合実習(画像データの出力方法)	
	13	実習(基本モデリング)	29	アニメーションの基礎	
	14	実習(モチーフの観察と部品の設計)	30	科目試験	
	15	実習(モチーフのモデリング1)			
	16	モデルの構造、マテリアル表現の基礎			
	17	実習(モチーフのモデリング2)			
	18	実習(モチーフのモデリング3)			
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	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]	CG-ARTS		
実習環境	<ul style="list-style-type: none"> ・Photoshop(Adobe) ・Illustrator(Adobe) ・Maya(Autodesk) 				
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・科目試験(50%) ・実習評価(50%) 		<p><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</p>		