

科目名称：	CG応用演習	
担当者名：	廣瀬 元	
区分	授業形態	単位数
専門教育科目	演習	1
授業の目的・テーマ		
<p>「CG基礎演習」で学んだPhotoshop・Illustratorの基礎知識を基に、ビジネスやデザイン・出版のシーンで一般的によく制作されるコンテンツの制作方法を学びます。また2DCGだけでなく3DCGについてモデリングとレンダリング手法を学び、より作品の写実性を高め、また実際のプロダクトの完成品を3DCGでシュミレートします。</p>		
授業の達成目標・到達目標		
<ul style="list-style-type: none"> ・Photoshop、Illustratorを用いてCG作成が可能となる。 ・Shadeを用いた3DCG画像の作成が可能となる。 ・さらに、「映像と音楽編集」で学ぶ映像作成ソフト等、様々なソフトと組合わせたコンテンツ作成が可能となる。 		

ビジネス実務学科	ディプロマポリシー（卒業認定・学位授与の方針）	重点項目
DP(1)	自己理解を深め目標に向かって主体的に行動するとともに、多様性を尊重し、様々な価値観を持つ他者との良好な信頼関係を築いていくことができる。	
DP(2)	地域社会を理解し、様々な課題に取り組み幅広い教養を身につけるとともに、変化するビジネス社会に対応するための協働的な実践力を身につけている。	
DP(3)	ビジネス実務の分野において、基礎知識を身につけるとともに、専門的な知識や技能を修得し、各種資格取得を目指して専門性を磨き、これらを柔軟に活用していくことができる。	○

評価方法/ディプロマポリシー	定期試験	クイズ 小テスト	提出課題 (レポート含む)	その他	合計
ビジネスDP(1)					0
ビジネスDP(2)					0
ビジネスDP(3)			100		100
					100

実務経験のある教員の担当	担当教員の实務経験の内容（内容・経験年数を記載）	
なし	《内容1》	《経験年数1》
	《内容2》	《経験年数2》
	《内容3》	《経験年数3》
	《内容4》	《経験年数4》

備考

評価ルーブリック	すばらしい	とてもよい	よい	要努力
CGの学習に主体的に取り組もうとしている (関心・意欲・態度)	主体的な取り組みで授業時間を常に有効に使用している。	概ね主体的な取り組みで授業時間を有効に使用している。	主体的な取り組みで授業時間を有効に使用している姿勢が見られる場面と見られない場面がある。	主体的な取り組みで授業時間を有効に使用している姿がほとんど見られない。
他の受講生の作品発表や、グループでの作業の際に、他の受講生の良い部分や工夫を指摘し、自分の作品づくりに活かしている(思考・判断)	他の受講生の良い部分や工夫などを複数の具体例をあげて指摘し、自分の作品づくりに活かしている。	他の受講生の良い部分や工夫の一つは指摘し、自分の作品づくりに活かしている。	他の受講生の良い部分や工夫などを指摘しているが具体性に欠け、またそれを参考にしようとしているが、うまく活かせていない。	他の受講生の良い部分や工夫などに指摘がほとんどなく、それを参考にすることもほとんどない。
イラストレータ・フォトショップ・SHADE等CGソフトの技能(技能・知識)	頭に描いたものを、自分で描画、または画像素材を自分の思い通りに編集して作品をつくることができる。	概ね、頭に描いたものを自分で描画、または画像素材を編集して作品をつくることのできる。	自分で描画、または画像素材を編集して作品をつくることのできるものがある。	自分で描画、または画像素材を編集して作品をつくることのできるものがない。
CG作品の作成手順(構想・描画・撮影・編集・出力)の理解実践(技能・知識)	CG作品の作成手順についてよく理解しており、全ての工程を自分の力で行うことができる。	CG作品の作成手順について概ね理解しており、工程を自分の力で概ね行うことができる。	CG作品の作成手順について理解している部分とそうでない部分があり、工程を部分のよっては行うことができる。	CG作品の作成手順についてほとんど理解しておらず、工程を自分の力で行うことはほとんどできない。

授業の内容・計画	事前事後学修の内容	事前事後学修時間(分)
第1回 「CG基礎演習」の復習演習その1 PhotoShop演習	「CG基礎演習」で学んだPhotoShopについて復習をしてくること	40分
第2回 「CG基礎演習」の復習演習その1 PhotoShop続きレイヤーを使った技法など	第1回目の授業内で学んだ手法を用いて、使用する素材を全て編集加工しておくこと	30分
第3回 PhotoShop 写真修整と加工演習	第2回目の授業内で学んだ手法を用いて、課題を完成させておくこと	30分
第4回 Illustrator 雑誌表紙のレイアウト演習	「CG基礎演習」で学んだIllustratorについて復習をしてくること	60分
第5回 Illustrator 雑誌表紙の制作(自由素材課題演習)(授業内でディスカッションをしながら演習する)	第5回で使う雑誌表紙の自由素材の写真を撮影等して準備してくること	30分
第6回 Illustrator 雑誌の誌面レイアウト	Illustratorのテキストの配置やレイアウトについて予習をしてくること	30分
第7回 Illustrator 雑誌の誌面制作(自由素材課題演習)(授業内でディスカッションをしながら演習する)	第7回で使う雑誌誌面の写真やテキスト素材を準備してくること	30分
第8回 Shadeを用いた3D画像作成 その1 インターフェイス理解 3D画面の基礎 モデリング	3Dアニメーションが利用されている作品について調べてくこと	30分
第9回 Shadeを用いた3D画像作成 その2 表面材質・空間設定・カメラ	Shadeのインターフェイス理解 3D画面の基礎モデリングについて復習をしておくこと	30分
第10回 Shadeを用いた3D画像作成 その3 自由曲面、ブーリアン演算、様々な書出し方法	Shadeの表面材質・空間設定・カメラの機能について復習をしておくこと	30分
第11回 プロダクトデザイン 3DCGを利用したシミュレーションまで	Shadeの自由曲面、ブーリアン演算、様々な書出し方法について復習をしておくこと	30分
第12回 プロダクトデザイン 名刺 デザイン ポスターデザイン(授業内でディスカッションをしながら演習する)	プロダクトデザインで制作する、架空の商品についてアイデアをまとめておくこと	30分
第13回 最終課題制作演習(授業内でディスカッションをしながら演習する)	最終課題で制作するデザインのテーマについてアイデアをまとめておくこと	30分
第14回 最終課題制作演習(授業内でディスカッションをしながら演習する)	最終課題の制作途中で新たに必要となる画像やテキスト素材を準備しておく	30分
第15回 最終課題制作演習(授業内でディスカッションをしながら演習する)	最終課題について完成させ、作品についてレポートを作成する。	60分

事後学修時間については、受講するにあたっての最低限の目安を明記したが、単位取得のためには原則として授業時間と事前事後学修を含め学則第17条の2で規定された学修時間が必要である。
また、事前事後学修としては、復習課題および制作したコンテンツをサーバーにファイル保存してもらうことになる。

成績評価の方法・基準

定期試験は、実施しない。 その他の評価配分は、以下のとおりである。

毎回の課題提出60% 最終課題40%

課題に対するフィードバック

課題を評価・採点し本人に返却する。

教科書・参考書

なし 必要に応じて作成手順のプリントを配付する