

入門CGデザインのご案内

Ver. 1.1 2015/2/26

[- CG制作の基礎 - 改訂新版]



書名 入門CGデザイン -CG制作の基礎- [改訂新版]

CGクリエイター検定ベーシック対応テキスト

定価 本体 2,700円+税

ISBN 978-4-903474-47-2

発行日 2015年3月3日

発行所 公益財団法人 画像情報教育振興協会 (CG-ARTS協会)

入門 CG デザイン 内容

chapter 1 CGとは

- 1-1 CGとは
 - 1-1-1 CGとは [更新](#)
- 1-2 CGの歴史
 - 1-2-1 CGの歴史
- 1-3 CGの産業応用
 - 1-3-1 エンタテインメント [更新](#)
 - 1-3-2 シミュレーション・視覚化 [更新](#)
 - 1-3-3 デザイン [更新](#)
- 1-4 CG映像制作のワークフロー
 - 1-4-1 CG映像制作のワークフロー [追加](#)

chapter 2 表現の基礎

- 2-1 デッサン
 - 2-1-1 デッサンとCG [更新](#)
 - 2-1-2 遠近法 [更新](#)
- 2-2 色と動き
 - 2-2-1 色
 - 2-2-2 動き [更新](#)
- 2-3 文字
 - 2-3-1 タイポグラフィ

chapter 3 2次元CGと写真撮影

- 3-1 2次元CGの基礎
 - 3-1-1 デジタル画像の基礎 [更新](#)
 - 3-1-2 ラスタ形式とベクタ形式
 - 3-1-3 ベクタ形式による描画
- 3-2 写真撮影とレタッチ
 - 3-2-1 写真撮影 [追加](#)
 - 3-2-2 写真のレタッチ [更新](#)

chapter 4 3次元CGの制作

- 4-1 モデリング
 - 4-1-1 座標系 [更新](#)
 - 4-1-2 点・線・面
 - 4-1-3 移動, 回転, スケール [更新](#)
 - 4-1-4 モデルの表示
 - 4-1-5 モデリング要素 [更新](#)
 - 4-1-6 モデリング手法 [更新](#)
- 4-2 マテリアル
 - 4-2-1 マテリアル設定の基本パラメータ [更新](#)
 - 4-2-2 マッピングによる質感表現 [更新](#)
 - 4-2-3 マッピングの適用方法 [更新](#)
- 4-3 アニメーション
 - 4-3-1 リギング [追加](#)
 - 4-3-2 アニメーション手法 [追加](#)
 - 4-3-3 アニメーションの実際 [追加](#)
- 4-4 カメラワーク
 - 4-4-1 フレーミング
 - 4-4-2 カメラアングル
 - 4-4-3 カメラのアニメーション [追加](#)
- 4-5 ライティング
 - 4-5-1 ライトの種類
 - 4-5-2 ライトの強さと色
 - 4-5-3 ライトによる影
 - 4-5-4 三灯照明
- 4-6 レンダリング
 - 4-6-1 レンダリング処理 [更新](#)
 - 4-6-2 さまざまなレンダリング表現 [更新](#)
 - 4-6-3 レンダリングの実際 [追加](#)
- 4-7 合成(コンポジット)
 - 4-7-1 合成の目的 [追加](#)
 - 4-7-2 合成の基礎 [追加](#)
 - 4-7-3 合成の実際 [追加](#)
- 4-8 編集

入門 CG デザイン 内容

4-8-1 モンタージュ理論 [追加](#)

4-8-2 編集作業の手順 [追加](#)

chapter 5 技術の基礎

5-1 ハードウェアとソフトウェア

5-1-1 ハードウェア [更新](#)

5-1-2 作品の出力 [更新](#)

5-1-3 ソフトウェア [更新](#)

5-1-4 さまざまなサービスの活用 [追加](#)

5-2 デジタルの基礎

5-2-1 2進法と16進法

5-2-2 アナログデータとデジタルデータ

5-2-3 ファイル形式 [更新](#)

chapter 6 知的財産権

6-1 知的財産権

6-1-1 知的財産権とは [更新](#)

6-1-2 著作権法での保護 [更新](#)

6-1-3 著作者と権利の発生・取得 [更新](#)

6-1-4 保護期間 [更新](#)

6-1-5 著作権侵害 [更新](#)

6-1-6 ©(マルシーマーク) 著作権表示 [更新](#)