

2021年度 日本工学院専門学校											
ゲームクリエイター科四年制／CGデザイナーコース											
検定対策 2											
対象	1 年次	開講期	後期	区分	選択	種別	講義	時間数	30	単位	2
担当教員	星野 裕子			実務 経験	有	職種	プログラマー				
授業概要											
CG-ARTS協会が主催するCGクリエイター検定ベーシックを受験・合格するために、2次元CGと3次元CGの基礎、構図やカメラワークなどの映像制作の基本、モデリングやアニメーションなどの3次元CG制作の手法やワークフロー等の知識を習得する。ここで習得する知識は、どのソフトウェアの使用においても有用で、映画、CM、アニメーション、ゲーム、ミュージックビデオ、VRなど、各分野でCG作成のスキルを活かした仕事をする際に生かす事ができる。											
到達目標											
CGクリエイター検定ベーシックを受験し、合格する事を目標とする。CG技術特有の専門用語の知識は、将来的に制作現場で円滑なコミュニケーションをとる上で欠かすことができず、この資格を持っていることで就職の際に知識・スキルをアピールすることができる。また、映像表現技術を理論として体系的に正しく理解し、実際にソフトウェアでCG制作をする上での理解を深め、自身の映像表現のクオリティを向上させることができる。											
授業方法											
教科書「入門CGデザイン」と授業内で配布される資料データを元に、様々な映像資料や実例を見ながら映像表現技術を理論として紹介する。併せて映像教材を使用し、具体的作例についても触れる。授業の最後に各自で問題集「CGクリエイター検定エキスパート・ベーシック公式問題集〔改訂第二版〕」を解き、理解度を確認する。											
成績評価方法											
試験・課題 70% CGクリエイター検定ベーシック模試の結果を評価 平常点 30% 授業参加態度によって評価を行う											
履修上の注意											
CGクリエイター検定ベーシックを必ず受験する この授業では、理由のない出席遅刻は認めない 授業時数の4分の3以上出席しない者は評価しない(不合格とする)											
教科書教材											
「入門CGデザイン」 「CGクリエイター検定エキスパート・ベーシック公式問題集〔改訂第二版〕(CG-ARTS協会)」 その他必要のあるものは毎回授業にて資料配布を行う											
回数	授業計画										
第1回	CGの歴史と特性、CGの産業分野での利用を理解する										
第2回	CG映像制作のワークフローについて理解する										
第3回	デッサンや透視図法について実際に描きながら理解する										
第4回	色と動きについて、実例を見ながら理解する										
第5回	文字について、実例を見ながら理解する										
第6回	モデリングについて座標系や手法を理解する										

2021年度 日本工学院専門学校	
ゲームクリエイター科四年制／CGデザイナーコース	
検定対策 2	
第7回	モデリングについて座標系や手法を理解する
第8回	マテリアルについて質感やマッピングを理解する
第9回	アニメーションについてリギングやキーフレームを理解する
第10回	カメラワークについてカメラアングルやカメラアニメーションを理解する
第11回	ライティングについて三灯照明やライトの種類、レンダリングの種類について理解する
第12回	合成（コンポジット） と編集について理解する
第13回	ハードウェアとソフトウェア，デジタルデータについての基礎知識を習得する
第14回	知的財産権に関する基本的な考え方と、著作権についての知識を習得する
第15回	模擬試験を実施し、習得度を把握する