

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／ゲームプランナー・ゲームプログラマーコース共通											
キャリアデザイン1											
対象	1 年次	開講期	前期	区分	選択	種別	講義	時間数	30	単位	2
担当教員	土井 克仁			実務 経験	有	職種	資格講座講師				
授業概要											
ゲーム制作において、画像や映像などのデジタル情報の知識、技術の習得は必要不可欠です。CG-ARTS検定分野からデジタル情報をどのように見せたら効果的か」「どのように活用したら効率的か」といったスキル習得を目的とする。キャラクタのモデリング、背景、色、アニメーションなどゲームを制作する上で基礎的な理解が中心となる。											
到達目標											
1. デジタルカメラ、モデリングについての知識、技術の理解と習得 2. レンダリング、アニメーションについての知識、技術の理解と習得 3. CG技術、関連知識についての知識、技術の理解と習得											
授業方法											
教科書と配布プリントによる授業内容の説明、解説するレクチャーと練習問題、小テスト、過去問題、模擬試験を通じて知識、理解を深める。資格取得を目指し学習すると共に、ゲーム制作の基礎的な知識の習得できるような授業展開となる。他のゲーム制作授業、実習と連動できるよう配慮し、この授業で学んだ知識、技術をゲーム作品に反映できるようにする。この授業で知りえた内容は、ゲーム業界で働く上で基礎となることを心得ること。											
成績評価方法											
試験・課題 40% 定期試験によって評価 成果発表 40% 授業内に行われるロールプレイング、グループワークによって評価 平常点 20% 授業態度（取り組み姿勢・挨拶・返事など）によって評価											
履修上の注意											
キャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習を心がけること。											
教科書教材											
毎回授業にて資料を提示する 参考書・参考資料等は授業中に指示をする											
回数	授業計画										
第1回	授業概要、検定案内、導入:CG表現の基礎										
第2回	デジタルカメラ① カメラワーク、座標系										
第3回	デジタルカメラ② 幾何学的モデル、ディジタル画像										
第4回	モデリング① 手法、モデル、形状表現										
第5回	モデリング② 二次曲線、マテリアル										
第6回	レンダリング① レンダリング処理、シェーディング										

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／ゲームプランナー・ゲームプログラマーコース共通	
キャリアデザイン1	
第7回	レンタリンク② ライティング、合成(コンポジット)
第8回	アニメーション① リギング、手法、技法
第9回	アニメーション② キーフレーム法、パスアニメーション
第10回	画像の濃淡処理、フィルタリング
第11回	CG技術、カメラの基礎知識
第12回	著作権
第13回	模擬試験CGクリエイター検定(過去問)
第14回	模擬試験CGエンジニア検定(過去問)
第15回	前期のまとめ、前期試験