

| | | | | | | | | | | | |
|---|---------------------------|-----|----|----------|---|----|---------|-----|----|----|---|
| 2022年度 日本工学院八王子専門学校 | | | | | | | | | | | |
| ゲームクリエイター科四年制 ゲームCGデザイナーコース | | | | | | | | | | | |
| 検定対策1 | | | | | | | | | | | |
| 対象 | 1年次 | 開講期 | 前期 | 区分 | 選 | 種別 | 講義 | 時間数 | 30 | 単位 | 2 |
| 担当教員 | 兼松 | | | 実務 経験 | 有 | 職種 | CGデザイナー | | | | |
| 授業概要 | | | | | | | | | | | |
| 検定試験合格のための対策講座を行います。 | | | | | | | | | | | |
| 到達目標 | | | | | | | | | | | |
| <p>「CG-ARTS協会」が主催する「CGクリエイター検定ベーシック」を受験し、合格する事を目標とする。又、単に資格を取るだけではなく、映像表現技術を理論として体系的に正しく理解する事で、実際にソフトウェアでCG制作をする上でも理解が深まり、自身の映像表現のクオリティ向上につながる。又、この資格を持っていることで就職の際に知識・スキルをアピールしやすくなる。</p> | | | | | | | | | | | |
| 授業方法 | | | | | | | | | | | |
| <p>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理解する。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]問題集」を解き、理解度を確認する。</p> | | | | | | | | | | | |
| 成績評価方法 | | | | | | | | | | | |
| <p>試験70%CGクリエイター検定ベーシックの模試の結果を評価対象とする。平常点30% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。</p> | | | | | | | | | | | |
| 履修上の注意 | | | | | | | | | | | |
| <p>次回授業内で扱う内容について事前に教科書に目を通して流れを把握しておくこと。問題集を解いて、理解に不足がある場合は復習を十分に行うこと。授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価しない(不合格とする)。</p> | | | | | | | | | | | |
| 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] | | | | | | | | | | | |
| 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知る | | | | | | | | | | |
| 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 | | | | | | | | | | |

検定対策1

| | |
|------|---------------------------------------|
| 第4回 | 色と動きについて、実例を見ながら確認する |
| 第5回 | 文字について、実例を見ながら確認する |
| 第6回 | 写真撮影とレタッチについて、実際のカメラとソフトの使用例を確認する |
| 第7回 | モデリングについて座標系や手法を知る |
| 第8回 | マテリアルについて質感やマッピングについて知る |
| 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知る |
| 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確認する |
| 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知る |
| 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 |