

2023年度 日本工学院専門学校											
C G 映像科											
検定対策 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	星野 裕子			実務経験	無	職種	パソコン講師				
担当教員紹介											
コンピュータ分野において講演経験多数。本学科では資格指導担当として多くの学生の資格取得に貢献。											
授業概要											
この科目を受講する学生は、CG映像表現が如何に現代社会に広く浸透しているかを理解し、CGクリエイター検定に向けて、試験範囲となっている、CG（2D、3D）、映像、アニメーション、著作権試などについて理解を深め、CGクリエイター検定ベーシックの合格を目標としている。											
到達目標											
CG制作における、デッサン、モデリング、マテリアル、アニメーションなどの幅広い知識及び、コンピュータの基礎知識、法律（知的財産権）などを習得し、CG検定ベーシックの合格レベルの知識習得、並びに同検定合格を目標としている。											
授業方法											
毎回スライドによる授業及び関連画像や動画の視聴、テキストを使用しての分野解説を行う。検定模擬試験を実施し、解答後に正解の提示と問題の解説を行う。											
成績評価方法											
試験・課題 70% 課題毎に提出。点数により評価 成果発表 20% 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り評価 平常点 10% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する											
履修上の注意											
CGクリエイター検定試験を必ず受験する 授業中の私語や受講態度には厳しく対応する 理由のない遅刻・欠席は認めない 授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験の受験不可											
教科書教材											
入門CGデザイン（CG-ARTS協会） その他 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、産業応用、映像制作のワークフローなどを理解する										
第2回	デッサン、遠近法の種類について、色（三原色、三属性について）について理解する										
第3回	動き（アニメーション）における物理法則や表現方法について、文字(タイポグラフィ)について理解する										
第4回	デジタル画像の基礎（解像度、階調、ラスタ形式、ベクタ形式など）について理解する										
第5回	写真撮影について（構図、露出、焦点距離、被写界深度、ホワイトバランスなど）について理解する										

2023年度 日本工学院専門学校	
CG映像科	
検定対策 1	
第6回	写真のレタッチについて（ヒストグラム、画像補正、トーンカーブ、合成、フィルタなど）について理解する
第7回	モデリング（座標系、構成要素、移動や回転、表示方法、手法など）について理解する
第8回	マテリアル（設定の基本パラメータ、質感表現）、アニメーション（演出意図に応じた手法について）
第9回	カメラワーク（フレーミング、カメラアングルなど）ライティング（ライトの種類、強さと色、影）について理解する
第10回	レンダリングの手順、表現について理解する
第11回	合成（コンポジット）の基礎について、モンタージュ理論、編集佐合の手順について理解する
第12回	ハードウェアとソフトウェアについて、作品出力時の注意点、ネットワーク上のサービスなどについて理解する
第13回	デジタルの基礎、デジタルデータについて、静止画、動画、音声などのファイル形式について理解する
第14回	知的財産権（著作権、山号財産権、その他）について理解する
第15回	総合確認、模擬テストなど