

科目名	検定対策 1							年度	2024
英語科目名	Certification test preparation 1							学期	前期
学科・学年	CG映像科 1 年次	必／選	選	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	長澤	教員の実務経験		有	実務経験の職種		J検試験作成委員		
【科目の目的】									
CGクリエイター検定ベーシック合格									
【科目の概要】									
各種検定(認定) 試験合格のためのスキルを修得します									
【到達目標】									
「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。									
【授業の注意点】									
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)。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力				
到達目標 A	表現の基礎として、デッサン、色と動き、文字。以上3項目について理解している		3項目中2項目について理解している		3項目中1項目について理解している				
到達目標 B	2次元CGと写真撮影として、2次元CGの基礎、写真撮影、レタッチ、以上3項目について理解している		3項目中2項目について理解している		3項目中1項目について理解している				
到達目標 C	3次元CGの制作として、モデリング、マテリアル、アニメーション、カメラワーク、ライティング、レンダリング、コンポジット：以上7項目について理解する		7項目中5項目について理解している		7項目中3項目について理解している				
到達目標 D	技術の基礎として、パイロ、A/D変換、標準化レベルと量子化レベル、可逆圧縮と非可逆圧縮、以上4項目について理解している		4項目中3項目について理解している		4項目中2項目について理解している				
到達目標 E									
【教科書】									
毎回プリントを配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。									
【参考資料】									
【成績の評価方法・評価基準】									
試験・課題50%完成した企画の完成度について評価する。 平常点 50%積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		検定対策 1			年度	2024
英語表記		Certification test preparation 1			学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	デッサン	遠近の表現方法（遠近法）	1 消失点	パニングポイントの有用性	3	
			2 透視図法	1点透視図法、2点透視図法、3点透視図法		
			3 空気遠近法	大気を考慮した遠近の表現方法		
2	色と動き	表現に及ぼす色の役割	1 R G B、C M Y	加法混色と減法混色の特徴と相違点	3	
			2 H S V	色相、彩度、明度の特徴		
			3 仮ね運動、加減速	フレームアニメーションの原理		
3	文字	フォントと文字組みを考慮したテキストの表現	1 和文フォント	明朝体、ゴシック体の特徴	3	
			2 欧文フォント	セリフ体、サンセリフ体の特徴		
			3 文字組み	行送り、字送り、行間、字間、禁則処理、カーニング		
4	2次元CGの基礎	2次元CGの表現形式	1 ラスタ形式	ペイント系の特徴	3	
			2 ベクタ形式	ドロー系の特徴		
			3 ベジェ曲線	アンカーポイント、パス、ハンドル		
5	写真とレタッチ	写真撮影の実務を通して3DCGにおけるカメラの基礎を知る	1 撮影基礎	ISO感度、絞りとF値、露出補正、被写界深度	3	
			2 ヒストグラム	ヒストグラムによるレベル補正		
			3 トーンカーブ	トーンカーブによるレベル補正		
6	モデリング	3Dモデル作成の基礎	1 座標	ワールド座標、ローカル座標	3	
			2 モデルの変形	サブディビジョンサーフェス、スカルプト		
			3 C S G	ブーリアン演算の和、差、積		
7	マテリアル	質感の表現	1 マテリアル基本①	環境光、拡散反射光、鏡面反射光	3	
			2 マテリアル基本②	透過と屈折、反射		
			3 マッピング	テクスチャーマッピング、凹凸表現		
8	アニメーション	動きの表現	1 リギング	階層構造、デフォーメーション、ブレンドシェイプ	3	
			2 アニメーション手法	キーフレーム法、パスアニメーション		
			3 アニメーションの実際	タイミング、エフェクトの表現		
9	カメラワーク	3DCGにおけるカメラの基礎	1 フレーミング	ロングショット、フルショット、ミディアムショット、クローズアップショット	3	
			2 カメラアングル	ハイアングル、ローアングル、アイレベル		
			3 カメラアニメーション	パン・ティルト、トラッキングショット、フォロー、ズーム		
10	ライティング	3DCGにおけるライティングの基礎	1 ライトの種類	ポイントライト、スポットライト、方向性ライト、面光源	3	
			2 ライトの強さと色	加法混色、R G B		
			3 三灯照明	キーライト、フィルライト、バックライト		
11	レンダリング	3Dから2Dへの変換	1 レンダリング処理	投影変換、クリッピング、隠面消去、シェーディング	3	
			2 レンダリング表現	グローバルイルミネーション、ノンフォトリアルスティック		
			3 レンダリング実際	屈折回数、シャドウサンプリング		
12	コンポジット	視覚的効果、動画の編集	1 合成の目的	実物とCGの合成、レンダリング成分	3	
			2 合成の基礎	マット合成、画像同士の合成、色調整		
			3 合成の実際	ブルーバック、グリーンバック、成分ごとのレンダリング		
13	バイトとA/D変換	PCにおけるアナログデータの扱い	1 バイト	2進数と16進数、ビット、バイト、KB、MB	3	
			2 A/D変換	アナログ、デジタル		
14	標本化レベルと量子化レベル	デジタルへの変換方法	1 標本化レベル	分割、画素数、サンプリング間隔	3	
			2 量子化レベル	濃淡レベル、画素値、疑似エッジ		
15	可逆圧出と非可逆圧縮	フィル形式	1 可逆圧縮	容量、転送速度、	3	
			2 非可逆圧縮	容量、転送速度、画質の劣化		

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等