

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		星野 裕子		教員の実務経験		無	実務経験の職種		

【科目の目的】

- CG映像制作の際には、美的感覚のみならず論理的思考も必要だと理解できる
- モデリング、アニメーション、合成等の実習と関連づけて、よりよい制作物へと適用できる
- CG映像表現の各種設定について理解し、特徴を理解できる

【科目の概要】

- CGクリエイター検定ベーシックの合格に向け、各講義の後に過去問から抜粋した練習問題に取り組む
- 試験範囲となっている、CG（2D、3D）、映像、アニメーション、著作権などについて理解を深め、結果的にCGクリエイター検定ベーシックの合格を目指す

【到達目標】

A. デッサン、モデリング、マテリアルの知識を習得する
 B. アニメーション（動き）の知識を習得する
 C. コンポジット、ライティングの知識を習得する
 D. 構図やカメラワークによる表現方法についての知識を習得する
 E. 知的財産権の定義を理解している

【授業の注意点】

授業時限数の4分の3以上出席しない者は定期試験・評価課題を受験することができない。
 教員の指示がない限り、授業と関係のない携帯電話・スマートフォンの使用を認めない。
 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。

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	デッサン、モデリング、マテリアルの知識を深く理解し、平素の制作へ活かすことができる		デッサン、モデリング、マテリアルの知識を理解することの必要性を認識している		デッサン、モデリング、マテリアルの知識を習得する必要性はないと考えている
到達目標 B	アニメーション（動き）の知識を深く理解し、平素の制作へ活かすことができる		アニメーション（動き）の知識を理解することの必要性を認識している		アニメーション（動き）の知識を習得する必要性はないと考えている
到達目標 C	コンポジット、ライティングの知識を深く理解し、平素の制作へ活かすことができる		コンポジット、ライティングの知識を理解することの必要性を認識している		コンポジット、ライティングの知識を習得する必要性はないと考えている
到達目標 D	構図やカメラワークによる表現方法についての知識を深く理解し、平素の制作へ活かすことができる		構図やカメラワークによる表現方法についての知識を理解することの必要性を認識している		構図やカメラワークによる表現方法についての知識を習得する必要性はないと考えている
到達目標 E	知的財産権について深く理解し、日々の制作活動や他者の作品を扱う際に活かすことができる		知的財産権の定義や具体的なケースを理解している		知的財産権にあたるケースに無関心で、権利保護の意識がない

【教科書】

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

【参考資料】

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。

【成績の評価方法・評価基準】

試験・課題 80% 課題で評価する（提出の仕様や期限も評価の対象とする）
 平常点 20% 授業参加態度によって評価を行う
 ※CGクリエイター検定試験を必ず受験する

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

