

科目名		資格対策 1							年度	2024
英語科目名									学期	前期
学科・学年		ゲームクリエイター科四年制 ゲームプログラマーコース 1年次	必／選	必	時間数	60	単位数	4	種別※	講義
担当教員		土井 克仁 / 古郡 聡 講師 / 妹尾 彩子 講師			教員の実務経験		有	実務経験の職種		資格指導教員
【科目の目的】 CGエンジニア検定ベーシックに合格するスキルを習得するため、CGエンジニア検定の出題範囲を分野別、体系的に学習する。 分野別の過去問題を解き、その後解説を行いながら、試験の傾向と対策を示す。										
【科目の概要】 ゲーム業界での仕事に役立つ知識の取得、また資格取得を目指したITスキル等を学びます。										
【到達目標】 CGエンジニア検定ベーシックに合格するスキルを習得し、ゲーム制作に必要な画像処理、3DCG全般（モデリング質感表現、アニメーション）の基礎知識を身につける。 A. CGエンジニア検定ベーシックに合格する B. ゲーム制作に必要な画像処理、3DCG全般の基礎知識を身につける										
【授業の注意点】 授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習や予習を心がけること。社会人として正しいルールや態度を身に付けるために、遅刻、欠席は厳禁とする。万一、遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回授業までに入手し、放課後開放などで必ず確認しておくこと。ただし、授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができない。										
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	CGエンジニア検定ベーシックが合格である				CGエンジニア検定ベーシックが不合格である					
到達目標 B	CGエンジニア検定ベーシックの試験範囲に含まれる知識を深く理解し、様々な問題を解くことができる		CGエンジニア検定ベーシックの試験範囲に含まれる基礎知識を理解し、簡単な問題を解くことができる		CGエンジニア検定ベーシックの試験範囲に含まれる基礎知識を理解していない					
到達目標 C										
到達目標 D										
到達目標 E										
【教科書】 特になし										
【参考資料】 授業中に提示する										
【成績の評価方法・評価基準】 試験結果により評価する ※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。										

科目名		資格対策 1				年度	2024
英語表記						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	コンピュータグラフィックスの歴史	コンピュータグラフィックスの歴史	1	CG映像表現の歴史	CG映像表現の歴史の基礎知識を習得する	1	
			2	CGハードウェアの歴史	CGハードウェアの歴史の基礎知識を習得する		
5	デジタル画像と著作権	デジタル画像と著作権の基礎知識を学ぶ	1	コンテンツ制作に関連する著作権	著作権の基礎知識を習得する	1	
			2	生成AI	生成AIの基礎知識を習得する		
3	デジタルカメラモデル1	AD変換とカラー表現を学ぶ	1	AD変換	AD変換の基礎知識を習得する	1	
			2	カラー表現	カラー表現の基礎知識を習得する		
4	デジタルカメラモデル2	座標変換と投影変換を学ぶ	1	座標変換	座標変換の基礎知識を習得する	1	
			2	投影変換	投影変換の基礎知識を習得する		
5	モデリング 1	ポリゴンと多面体、曲線と曲面について学ぶ	1	ポリゴンと多面体	ポリゴンと多面体の基礎知識を習得する	1	
			2	曲線と自由曲面	曲線と自由曲面の基礎知識を習得する		
6	モデリング 2	集合演算と様々なモデリング手法について学ぶ	1	様々なモデリング手法	ポリウム表現や手続き型モデリングの基礎知識を習得する	1	
			2	集合演算	集合演算の基礎知識を習得する		
7	レンダリング 1	基本的なレンダリングのプロセスを学ぶ	1	レンダリング手法	レンダリングプロセスの基礎知識を習得する	1	
			2	陰面消去	陰面消去の基礎知識を習得する		
8	レンダリング 2	陰面消去法やテクスチャマッピングについて学ぶ	1	シェーディング	シェーディングの基礎知識を習得する	1	
			2	シャドウイング	シャドウイングの基礎知識を習得する		
			3	テクスチャマッピング	テクスチャマッピングの基礎知識を習得する		
9	アニメーション 1	基本的なアニメーション手法について学ぶ	1	アニメーション手法	アニメーション手法の基礎知識を習得する	1	
			2	キーフレームアニメーション	キーフレームアニメーションの基礎知識を習得する		
10	アニメーション 2	キャラクターアニメーションと変形アニメーションの基礎知識を学ぶ	1	キャラクターアニメーション	キャラクターアニメーションの基礎知識を習得する	1	
			2	デフォーメーション	デフォーメーションの基礎知識を習得する		
11	画像処理技術	画像のトーニングとフィルタリングを学ぶ	1	2D画像のトーニングとヒストグラム	2D画像のトーニングとヒストグラムの基礎知識を習得する	1	
			2	2D画像のフィルタリング	2D画像のフィルタリングの基礎知識を習得する		
12	画像解析	画像解析手法の基礎知識を学ぶ	1	画像解析	画像解析の基礎知識を習得する	1	
			2	パターンマッチング	パターンマッチングの基礎知識を習得する		
			3	シーンの復元	シーンの復元の基礎知識を習得する		
13	CGシステムと規格	コンピュータグラフィックスのハードウェア、ソフトウェア、データの規格を学ぶ	1	ハードウェアとソフトウェア	CG用ハードウェアとソフトウェアの基礎知識を習得する	1	
			2	画像フォーマット	画像フォーマットの基礎知識を習得する		
14	CGエンジニア検定模擬試験	過去問題を使用し、模擬試験を実施する	1	模擬試験	模擬試験で到達度判定を行う	1	
15	CGエンジニア検定問題解説	実際に受験したCGエンジニア検定の試験問題解説を行う	1	試験解説	試験問題の解説と解答の確認を行い、試験の合格判定を実施する	1	

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