

科目名	検定対策 1						年度	2025	
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。									

科目名		検定対策 1			年度	2025	
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	CG映像の基礎知識	CGの歴史、産業応用、映像制作のワークフローとは？	1	CGの歴史	CGの歴史について理解している	1	
			2	産業応用	CGの産業応用について理解している		
			3	ワークフロー	映像制作のワークフローを理解している		
2	2D基礎知識	デッサン、遠近法、色の基礎とは？	1	デッサン	デッサンについて理解している	1	
			2	遠近法の種類	遠近法の種類について理解している		
			3	色	三原色や三属性について理解している		
3	動きと文字	動きにおける物理法則、表現方法、そして文字とは？	1	動き：物理法則	アニメーションにおける物理法則を理解する	1	
			2	動き：表現方法	アニメーションにおける表現方法を理解する		
			3	文字	タイポグラフィについて理解している		
4	デジタル画像の基礎	デジタル画像の基礎とは？	1	解像度	解像度について理解している	1	
			2	階調	階調について理解している		
			3	画像形式	ラスタ/ベクタ形式について理解している		
5	写真撮影	写真撮影において知っておくべきこととは？	1	構図	構図について理解している	1	
			2	露出、焦点距離	露出、焦点距離、被写界深度を理解する		
			3	色調	ホワイトバランスなど色調補正を理解する		
6	写真レタッチ	写真のレタッチについて知っておくべきこととは？	1	ヒストグラム	ヒストグラムの利用法を理解する	1	
			2	トーンカーブ	トーンカーブの利用法を理解する		
			3	合成	合成の基礎を理解する		
7	モデリング	モデリングの基礎知識とは？	1	座標系、構成要素	座標系、構成要素を理解している	1	
			2	移動や回転	移動や回転について理解している		
			3	表現方法	表現方法の違いを理解している		
8	マテリアル/アニメーション	マテリアルとアニメーションの基礎知識とは？	1	設定の基本	マテリアル設定基本パラメーターを理解する	1	
			2	質感表現	質感表現について理解している		
			3	手法	演出意図に応じた手法について理解する		
9	カメラワーク/ライティング	カメラワークとライティングによる演出とは？	1	フレーミング	フレーミングについて理解する	1	
			2	アングル	カメラアングルについて理解している		
			3	ライト	種類、強さと色、影について理解する		
10	レンダリング	レンダリングとは？	1	レンダリング	レンダリングとは何か理解する	1	
			2	手順	レンダリングの手順について理解する		
			3	表現	レンダリング各種の表現について理解する		
11	コンポジット	コンポジットの基礎とは？	1	合成基礎	合成の基礎について理解している	1	
			2	モンタージュ理論	モンタージュ理論について理解している		
			3	編集作業	編集作業の手順について理解している		
12	コンピューター基礎知識	知っておくべき用語とは？	1	ソフトウェア	ハードウェアとソフトウェアについて理解する	1	
			2	出力	作品出力時の注意点を理解している		
			3	サービス	ネットワーク上のサービスを理解する		
13	デジタルの基礎	デジタルの基礎とは？	1	基礎	デジタルの基礎について理解している	1	
			2	データ	デジタルデータについて理解している		
			3	ファイル形式	静止画、動画、音声などの形式を理解する		
14	知的財産権	知識財産権とは？	1	著作権	著作権について理解している	1	
			2	産業財産権	産業財産権について理解している		
			3	その他の権利	知的財産権に関連した他の権利を理解する		
15	模擬試験	学習した内容の総合確認	1	模擬テスト	模擬テストで50点以上得点できる	1	
			2				
			3				

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