

科目名	検定対策 2					年度	2025
英語科目名	Certification test preparation 2					学期	後期
学科・学年	CG映像科 1年次	必/選	選	時間数	30	単位数	2
担当教員	星野 裕子		教員の実務経験	無	実務経験の職種		講義
<b>【科目の目的】</b> ・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さらに理解し、特徴を理解できる							
<b>【科目の概要】</b> ・CGクリエイター検定ベーシック受験後のフォローアップ ・CGクリエイター検定エキスパート受験に向けた試験範囲のCG（2D、3D）、映像、アニメーション、著作権試などについて、一般的な知識についての講義、模擬問題の実施、問題の解説 ・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、ベーシック不合格者フォローアップ、及び合格者へのエキスパート受験への必要な知識の講義、問題の解説							
<b>【到達目標】</b> A:CG制作におけるデッサン、モデリング、マテリアルやライティングについて幅広い知識を得る B:アニメーション、リギングについてエキスパート合格レベルの理解をする C:コンピュータの基礎知識、法律（知的財産権）、制作工程や職種と役割を理解する D:合成やシーン構築の必要知識を身に着ける E:CGクリエイター検定ベーシック不合格および未受験者は、ベーシックを含め合格をする							
<b>【授業の注意点】</b> 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、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		デッサン、モデリング、マテリアル、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		デッサン、モデリング、マテリアル、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 B	アニメーション（動き）、リギ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		アニメーション（動き）、リギング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）、リギ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 C	コンピュータの基礎知識、制作関連の法律、制作の工程や職種等を深く理解し、平素の制作や就職活動へ活かすことができる		コンピュータの基礎知識、制作関連の法律、制作の工程や職種等を理解することの必要性を認識している		コンピュータの基礎知識、制作関連の法律、制作の工程や職種等を理解する必要性はないと考えている		
到達目標 D	合成やシーン構築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		合成やシーン構築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		合成やシーン構築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	ベーシック、エキスパート共に合格をする		ベーシック合格		両方不合格		
<b>【教科書】</b> デジタル映像表現（CG-ARTS協会）							
<b>【参考資料】</b> 毎回授業にて配布する資料							
<b>【成績の評価方法・評価基準】</b> 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							
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。							

科目名		検定対策2			年度	2025	
英語表記		Certification test preparation 2			学期	後期	
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	実写撮影	実写撮影に必要な知識とは？	1	写真撮影基礎	構図や露出、被写界深度を理解する	1	
			2	ライティング	ライティングの表現方法を理解する		
			3	動画撮影基礎	ショットやラインについて理解する		
2			1	カメラ操作	カメラオペレーションの種類を知る	1	
			2	撮影スピード	撮影スピード別の表現方法を理解する		
			3	カラーコレクション	カラーコレクションの基本を理解する		
3	映像編集	映像編集の基礎と実際とは？	1	連続性の維持	時間、空間、論理の連続性を理解する	1	
			2	演出と編集手法	編集手法別の演出効果を理解する		
			3	映像と音の演出	音の種類と演出について理解する		
4	モデリング	モデリングに必要な知識とは？	1	モデリング基礎	モデリング要素、マッピングを理解する	1	
			2	モデリング手法	基本的なモデリング手法を理解する		
			3	後工程の考慮	設定やデータの後工程への影響を理解する		
5		手順や手法、モデリング以外の工程との関係や注意点とは？	1	キャラクター	キャラクターモデリング時の流れを理解する	1	
			2	背景	背景モデリング時の流れを理解する		
			3	メカニック	メカニックモデリング時の流れを理解する		
6	リギング	リギングの基礎知識とは？	1	変形のための手法	ブレンドシェイプ等変形のための手法を理解する	1	
			2	制御のための手法	階層構造やIK・FK等の手法を理解する		
			3	コントローラー	設定上の注意点について理解する		
7		リギングの実際とは？	1	キャラクタ	キャラクタのリギングの注意点を理解する	1	
			2	メカニック	メカニックのリギングの注意点を理解する		
			3	カメラ制御	カメラを制御するためのリギングを理解する		
8	アニメーション	CGアニメーションの基礎と手法とは？	1	制作手法	制作手法の分類について理解する	1	
			2	種類	手付、プロシージャルについて理解する		
			3	サンプリング	モーショキャプチャーなどを理解する		
9		アニメーションの実際とは？	1	キャラクタ	キャラクタアニメーションの基本を理解する	1	
			2	フェイシャル	表情とリップシンクについて理解する		
			3	セルルック	日本の伝統的な手描きアニメ手法を理解する		
10	シーン構築	レイアウトとマテリアル表現とは？	1	レイアウト	工程の内容と重要性を理解する	1	
			2	マテリアル要素	マテリアル設定に影響を与える要素を理解する		
			3	マテリアル表現	シェーダなどの高度な表現を理解する		
11		ライティングとレンダリングの知識とは？	1	影響と特性	ライティングによる演出やライトの特性を理解する	1	
			2	レンダリング	アルゴリズムやCGカメラについて理解する		
			3	表現方法	被写界深度等の表現手法を理解する		
12		合成の際の注意点とは？	1	必要性	合成処理が必要な表現的・技術的理由を理解する	1	
			2	手法と注意点	合成処理の手法と合成時の注意点を理解する		
			3	実写とアニメ	合成素材ごとの合成について理解する		
13	リアルタイムCG	リアルタイムCGの基礎と実際とは？	1	基礎	リアルタイムCGの基本的概念を理解する	1	
			2	制約	表現上の制約と可能性を理解する		
			3	技法	リアルタイムCGに適した技法を理解する		
14	プロダクションワーク	制作工程の実際と必要スキルとは？	1	要因	制作の内容を決定する要因を理解する	1	
			2	ワークフロー	制作の流れと工程を理解する		
			3	職種	スタッフの名称と役割を理解する		
15	知的財産権	自他の権利を保護するための知識とは？	1	概要	知的財産権の目的と概要を理解する	1	
			2	著作権	ルール、侵害行為、表示を理解する		
			3	産業財産権	不正競争防止法を含めた目的と概要を理解する		

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