

科目名	資格対策 1						年度	2025	
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			
<p><b>【科目の目的】</b>  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。</p>									
<p><b>【科目の概要】</b>  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。</p>									
<p><b>【到達目標】</b>  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。</p> <p>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</p>									
<p><b>【授業の注意点】</b>  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。</p>									
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									
<p><b>【教科書】</b>  特になし</p>									
<p><b>【参考資料】</b>  授業中に提示する</p>									
<p><b>【成績の評価方法・評価基準】</b>  試験結果により評価する</p>									
<p>※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。</p>									

科目名		資格対策 1			年度	2025
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		
2	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