

日本工学院八王子専門学校	開講年度	2019年度（平成31年度）	科目名	プレゼンテーション1	
<b>科目基礎情報</b>					
開設学科	ゲームクリエイター科四年制	コース名	ゲームCGデザイナーコース	開設期	前期
対象年次	1年次	科目区分	選択	時間数	45時間
単位数	3単位	授業形態	講義		
教科書/教材	入門CGデザイン、CGクリエイター検定エキスパート・ベーシック公式問題集 [改訂第二版]				
<b>担当教員情報</b>					
担当教員	兼松 貴世	実務経験の有無・職種	有・CGデザイナー		
<b>学習目的</b>					
<p>「CGクリエイター検定ベーシック」の勉強を通じて、CGによる映像コンテンツ制作のプロフェッショナルになるために必要な知識である映像制作技術の基本的な原理と、デジタル映像表現の様々な基礎知識を習得する。ここで修得するCG技術特有の専門用語の知識は、制作現場で円滑なコミュニケーションをとる上で欠かすことができず、映画、CM、アニメーション、ゲーム、ミュージックビデオ、バーチャルリアリティなど、各分野でCGに関連した仕事をする際に活かす事ができる。</p>					
<b>到達目標</b>					
<p>「CG-ARTS協会」が主催する「CGクリエイター検定ベーシック」を受験し、合格する事を目標とする。又、単に資格を取るだけでなく、映像表現技術を理論として体系的に正しく理解する事で、実際にソフトウェアでCG制作をする上でも理解が深まり、自身の映像表現のクオリティ向上につながる。又、この資格を持っていることで就職の際に知識・スキルをアピールしやすくなる。</p>					
<b>教育方法等</b>					
授業概要	教科書「入門CGデザイン」と授業内で配布される資料データを元に、様々な映像資料や実例を見ながら映像表現技術を理論として理解する。授業の最後に各自で問題集「CGクリエイター検定エキスパート・ベーシック公式問題集 [改訂第二版]問題集」を解き、理解度を確認する。				
注意点	次回授業内で扱う内容について事前に教科書に目を通して流れを把握しておくこと。問題集を解いて、理解に不足がある場合は復習を十分に行うこと。授業時間数の4分の3以上出席しない者は評価しない(不合格とする)。				
評価方法	種別	割合	備考		
	試験・課題	70%	CGクリエイター検定ベーシックの模試の結果を評価対象とする		
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表 (口頭・実技)	0%			
	平常点	30%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する		
<b>授業計画（1回～15回）</b>					
回	授業内容	各回の到達目標			
1回	CGクリエイター検定対策1	CGの歴史と特性、CGの産業分野での利用を知る			
2回	CGクリエイター検定対策2	CG映像制作のワークフローについて理解する			
3回	CGクリエイター検定対策3	デッサンや透視図法について実際に描きながら理解する			
4回	CGクリエイター検定対策4	色と動きについて、実例を見ながら確認する			
5回	CGクリエイター検定対策5	文字について、実例を見ながら確認する			
6回	CGクリエイター検定対策6	写真撮影とレタッチについて、実際のカメラとソフトの使用例を確認する			
7回	CGクリエイター検定対策7	モデリングについて座標系や手法を知る			
8回	CGクリエイター検定対策8	マテリアルについて質感やマッピングについて知る			
9回	CGクリエイター検定対策9	アニメーションについてリギングやキーフレームを知る			
10回	CGクリエイター検定対策10	カメラワークについてカメラアングルやカメラアニメーションを確認する			
11回	CGクリエイター検定対策11	ライティングについて三灯照明やライトの種類、レンダリングの種類について知る			
12回	CGクリエイター検定対策12	合成（コンポジット）と編集について理解する			
13回	CGクリエイター検定対策13	ハードウェアとソフトウェア、デジタルデータについての基礎知識を習得する			
14回	CGクリエイター検定対策14	知的財産権に関する基本的な考え方と、著作権についての知識を習得する			
15回	CGクリエイター検定対策15	模擬試験を実施し、習得度を把握する			