

日本工学院専門学校		開講年度	2019年度		科目名	ビジネススキル	
科目基礎情報							
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] (CG-ARTS協会)」						
担当教員情報							
担当教員	佐藤 淳、細川 一弘			実務経験の有無・職種		有・CGデザイナー	
学習目的							
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・合格するために、2次元CGと3次元CGの基礎、構図やカメラワークなどの映像制作の基本、モデリングやアニメーションなどの3次元CG制作の手法やワークフロー等の知識を習得する。ここで習得する知識は、どのソフトウェアの使用においても有用で、映画、CM、アニメーション、ゲーム、ミュージックビデオ、VRなど、各分野でCG作成のスキルを活かした仕事をする際に生かす事ができる。							
到達目標							
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。CG技術特有の専門用語の知識は、将来的に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、この資格を持っていることで就職の際に知識・スキルをアピールすることができる。また、映像表現技術を理論として体系的に正しく理解し、実際にソフトウェアでCG制作をする上での理解を深め、自身の映像表現のクオリティを向上させることができる。							
教育方法等							
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紹介する。併せて映像教材を使用し、具体的作例についても触れる。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]」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				
授業計画 (1回～15回)							
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理解する			
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、実例を見ながら理解する			
5回	CGクリエイター検定対策5			文字について、実例を見ながら理解する			
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理解する			
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理解する			
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を理解する			
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理解する			
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理解する			
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理解する			
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			