

科目名		時間数(90分)			
CG検定対策1		講義	演習	実習	合計
		15	15		30
科目概要	コンピュータグラフィックスに関する専門用語や技法の特徴などを学習することによって、グラフィックソフトのマニュアルやCG関連書籍を理解するための基礎的な知識を身につける。CGクリエイター検定に対応した過去問題等を行い、講義内容の確認と検定試験対策とする。				
学習到達目標	CG関連用語の意味や技法が理解できる。また、CGクリエイター検定試験ベーシックレベルに達する。				
講義計画	回	内容			
	1～2	CGとは			
	3～4	表現の基礎:デザインの基礎			
	5～6	表現の基礎:デッサンと形			
	7～8	表現の基礎:色			
	9～10	2次元CG:基礎			
	11～12	2次元CG:画像と効果			
	13～14	2次元CGから3次元CGへ			
	15～16	3次元CG:モデリング			
	17～18	3次元CG:マテリアル			
	19～20	3次元CG:ライトとカメラ			
	21～22	3次元CG:レンダリング			
	23～24	3次元CG:合成と編集			
	25～26	CGの基礎技術			
	27～28	知的財産権			
29	まとめ				
30	科目試験				
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	入門CGデザイン-CG制作の基礎-[改訂新版]	CG-ARTS協会		
	副教材	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		
実習環境					
目標資格	資格名		実施団体		
	CGクリエイター検定試験 ベーシック		CG-ARTS協会		
成績評価方法	・科目試験 (100%)		<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		