

科目名		時間数(90分)			
CG検定対策（後期）		講義	演習	実習	合計
		5	10		15
科目概要	<p>CG-ARTS 検定に出題される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。</p> <p>1. CGクリエイター検定 ベーシック 2. CGクリエイター検定 エキスパート 3. マルチメディア検定 エキスパート 4. CGエンジニア検定 ベーシック または エキスパート</p> <p>上記の順に受験し、資格別にクラス編成を行う。</p> <p>※ 2学年であれば「CG 検定対策（前期）2」のように、科目名の後ろに「学年」を付ける。</p>				
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、受験するCG-ARTS 検定試験に合格する。				
講義計画	回	内容			
		別紙に記載			
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	
		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	
		実践マルチメディア		CG-ARTS協会	
	副教材	配布プリント			
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			
	CGクリエイター検定試験 エキスパート	CG-ARTS協会			
	マルチメディア検定 エキスパート	CG-ARTS協会			
	CGエンジニア検定 ベーシック	CG-ARTS協会			
	CGエンジニア検定 エキスパート	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			

CGクリエイター検定 ベーシック

講義計画	回	内容
	1	CGとは
	2	表現の基礎:デザインの基礎
	3	表現の基礎:デッサンと形
	4	表現の基礎:色
	5	2次元CG:基礎
	6	2次元CG:画像と効果
	7	2次元CGから3次元CGへ
	8	3次元CG:モデリング
	9	3次元CG:マテリアル
	10	3次元CG:ライトとカメラ
	11	3次元CG:レンダリング
	12	3次元CG:合成と編集
	13	CGの基礎技術
	14	知的財産権
	15	科目試験

CGクリエイター検定 エキスパート

講義計画	回	内容
	1	
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	テーマ別に問題演習
	7	・解答・解説を行う
	8	・小テストの実施
	9	
	10	
	11	
	12	
	13	
	14	仕上げテスト①
	15	仕上げテスト②

マルチメディア検定 エキスパート

講義計画	回	内容
	1	
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	テーマ別に問題演習
	7	・解答・解説を行う
	8	・小テストの実施
	9	
	10	
	11	
	12	
	13	
	14	仕上げテスト①
	15	仕上げテスト②

CG エンジニア検定 ベーシック

講義計画	回	内容
	1	
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	テーマ別に問題演習
	7	・解答・解説を行う
	8	・小テストの実施
	9	
	10	
	11	
	12	
	13	仕上げテスト①
	14	仕上げテスト②
	15	仕上げテスト③

CG エンジニア検定 エキスパート

講義計画	回	内容
	1	
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	テーマ別に問題演習
	7	・解答・解説を行う
	8	・小テストの実施
	9	
	10	
	11	
	12	
	13	仕上げテスト①
	14	仕上げテスト②
	15	仕上げテスト③