

平成 25 年度「成長分野等における中核的専門人材養成の戦略的推進」

# CG分野における 積上げ式モデル・カリキュラムの 達成度評価指標

CGクリエイター養成の新たな学習システムの基盤整備プロジェクト

## 目次

1.まえがき	3
2.はじめに	4
3.積み上げ式カリキュラム科目設定一覧	5
4.習得技術と科目ユニット一覧	6
5.仕上がり像	7
・CG技術基礎	9
・CG技術応用	10
・CG専門技術基礎	11
・CG専門技術応用	12
6.ユニット評価シート	13
・CG技術基礎 (CG01)	
・CGデザイン基礎 (CG01-001)	15
・CG映像技術基礎 (CG01-002)	23
・造形/デザイン基礎 (CG01-003)	29
・関連知識基礎 (CG01-005)	31
・CG技術応用 (CG02)	
・CGデザイン応用 (CG02-001)	33
・映像技術応用 (CG02-002)	37
・造形/デザイン応用 (CG02-003)	40
・関連知識応用 (CG02-005)	44
7.総合評価票	47
・CG技術基礎	49
・CG技術応用	50
・CG専門技術基礎	51
・CG専門技術応用	52
・評価基準と運用法	53
8.あとがき	55

# 1. まえがき

本書は、社会人等の実践的な職業能力を育成する効果的な学習体系の構築を目指し、実際の専門学校のカリキュラムをベースとして編集されたモデルカリキュラムの達成度評価指標を示すものである。

## 1. 1. 本書の目的

本書は、社会人等のまとまった時間を確保する事が困難な人を対象とした、短期教育プログラムの開発・モジュール化の促進や、これらの短期教育プログラムの積み上げによって、正規課程修了に繋げる事のできる仕組みのモデルを構築する事を目指して作成されたものである。

カリキュラム全体を、目指す仕上がり像ごとにレベル分けし、履修状態によって習得したスキルの可視化を実現する事を目的として作成している。

また、現行の専門学校のカリキュラムに、実践的な内容の新規科目を新設し、既存カリキュラムの弱点を補う事も目指している。

## 1. 2. 本書の構成

本書ではまず、各カテゴリごとの習得技術および科目設定を、各レベルごとにマトリックスで表現し、各科目のユニット一覧と、各科目のユニット評価シートおよび総合評価シートから構成されている。

## 2. はじめに

2020年には世界の文化産業全体の市場規模は900兆円以上になるといわれ、その中で日本の内需産業である文化産業を外需産業へ転換しシェアを拡大することが重要な戦略として位置づけられている。インターネット技術の進展や情報・映像機器の高度化・多様化に対応したCGクリエイターの需要が拡大し、その育成が求められているとともに国際的に評価の得られるコンテンツ技術者の育成が急務である。本事業は、昨年度の成果である標準カリキュラムに基に検討した積上げ式のカリキュラムのくお地区・整備を行った。さらに単位互換制度や履修証明制度等について体制・仕組みを検討し協議した。

現在多くの専門学校で2年課程が採用されているが、現時点で1年次の12月から就職活動が解禁され、他のカテゴリーの学生と歩調を合わすかの如く、就職活動を開始している。この場合、入学後8カ月しか学ぶ期間がない。これではCGクリエイターに必要な技術教育の授業が十分に行われず、即戦力として国際的に評価の得られるコンテンツ技術者の育成には程遠い状況である。

そこで、個人として評価を得られる作品の制作が出来るための技術教育を2年間しっかりと行い、その後作品制作に従事できるカリキュラム構成を作成しました。さらに産学連携を強化し、企業と学生の共同作業のプロジェクト作成などを行い、CG分野の中核的専門人材養成の教育基盤整備を推進する。また多くのCG制作プロダクションが、学生に求めるものとして、①仕事に取り組む前向きな姿勢、②協調性や柔軟性、③情報収集への意欲、④プレゼンテーション能力などのヒューマンスキルがあげられている。それへの対策として、2年間でみっちり基礎を習得し、3年次にチームでの作品制作に携わる事により、これらのヒューマンスキルを磨いていくカリキュラム構築を意識したい。

CG分野における積上げ式カリキュラムの構築において、技術進歩の速い分野だけに、カリキュラムそのものの構成を時代とともに変更出来る柔軟性も持たせたい。

### 3. CG分野における積み上げ式カリキュラム科目設定一覧

カテゴリ レベル		CGデザイン系	映像系	造形系	プログラミング系	関連知識・就業支援
ミドルレベル	4年次 CG専門技術 応用	CG制作実践	映像コンテンツ制作		システム設計応用	就職支援応用
	3年次 CG専門技術 基礎	CG制作応用	先端映像技術研究		システム設計基礎	就職支援基礎
エントリーレベル	2年次 CG技術応用	CGデザイン応用	映像技術応用	造形/デザイン応用	CGプログラミング応用	関連技術応用
	1年次 CG技術基礎	CGデザイン基礎	映像技術基礎	造形/デザイン基礎	CGプログラミング基礎	関連技術基礎

## 4. 習得技術と科目ユニット一覧

### ■専門学校4年課程

レベル	技術コード	技術名	科目コード	科目名	ユニットコード	ユニット名			
エントリーレベル	1	CG01	CG技術基礎	CG01-001	CGデザイン基礎	CG01-001-001	CG制作Ⅰ		
						CG01-001-002	CG制作Ⅱ		
						CG01-001-003	CG制作実習Ⅰ		
						CG01-001-004	CG制作実習Ⅱ		
						CG01-001-005	視覚表現演習Ⅰ		
						CG01-001-006	視覚表現演習Ⅱ		
						CG01-001-007	CG表現演習Ⅰ		
						CG01-001-008	CG表現演習Ⅱ		
						CG01-001-009	2D-VFX制作実習Ⅰ		
						CG01-001-010	2D-VFX制作実習Ⅱ		
			映像技術基礎	CG01-002	CG01-002-001	映像制作基礎			
					CG01-002-002	映像制作技法Ⅰ			
					CG01-002-003	デジタル映像表現技法Ⅰ			
					CG01-002-004	デジタル映像表現技法Ⅱ			
					CG01-002-005	映像リテラシー			
					CG01-002-006	映像機器			
					CG01-002-007	映像制作演習			
					造形/デザイン基礎	CG01-003	CG01-003-001	イメージデザイン	
							CG01-003-002	デッサンⅠ	
							CG01-003-003	デッサンⅡ	
	CG01-003-004	イメージデザインⅠ							
	CG01-003-005	イメージデザインⅡ							
	CG01-003-006	造形技法Ⅰ							
	CGプログラミング基礎	CG01-004	CG01-004-001	CG数学					
			CG01-004-002	レンダリングアルゴリズム					
			CG01-004-003	Mayaエクスペリション					
			CG01-004-004	ProcessingⅠ					
	関連知識基礎	CG01-005	CG01-005-001	CG概論Ⅰ					
			CG01-005-002	CG概論Ⅱ					
			CG01-005-003	CGプロセス					
			CG01-005-004	CGリテラシー					
			CG01-005-005	就職活動リテラシー					
			2	CG02	CG技術応用	CG02-001	CGデザイン応用	CG02-001-001	CG制作実習Ⅲ
	CG02-001-002	CG制作実習Ⅳ							
	CG02-001-003	CG映像制作実習							
	CG02-001-004	3D-VFX制作実習Ⅰ							
	CG02-001-005	3D-VFX制作実習Ⅱ							
	CG02-001-006	モーショントキャプチャ							
	CG02-001-007	Zbrush基礎							
	CG02-001-008	3dsMax基礎							
CG02-001-009	MotionBuilder基礎								
映像技術応用	CG02-002	CG02-002-001						映像構成論	
		CG02-002-002			映像表現研究				
		CG02-002-003			CG映像表現研究				
		CG02-002-004			映像制作技法Ⅱ				
造形/デザイン応用	CG02-003	CG02-003-001			デッサンⅢ				
		CG02-003-002			デジタルデッサンⅠ				
		CG02-003-003			デジタルデッサンⅡ				
		CG02-003-004			CG映像デザインワーク				
		CG02-003-005			デザイン発想法				
		CG02-003-006			CGプレゼンテーション				
CGプログラミング応用	CG02-004	CG02-004-001			CGプログラミングⅠ				
		CG02-004-002	CGプログラミングⅡ						
		CG02-004-003	MEL						
		CG02-004-004	MEL応用						
関連知識応用	CG02-005	CG02-005-001	ライティングコミュニケーションⅠ						
		CG02-005-002	ライティングコミュニケーションⅡ						
		CG02-005-003	知的財産法						
		CG02-005-004	就職活動リテラシーⅡ						
ミドルレベル	3	CG03	CG専門技術基礎	CG03-001	CG制作応用	CG03-001-001	CG映像制作		
						CG03-001-002	デッサンⅣ		
						CG03-001-003	デッサンⅤ		
						CG03-001-004	MotionBuilder基礎		
						CG03-001-005	ZBrush基礎		
						CG03-001-006	3dsMax基礎		
						CG03-001-007	総合制作Ⅰ		
						CG03-002-001	ポストプロダクション実習Ⅰ		
			CG03-002-002	ポストプロダクション実習Ⅱ					
			先端映像技術研究	CG03-002	CG03-002-003	先端CG技術研究Ⅰ			
					CG03-002-004	先端CG技術研究Ⅱ			
					システム設計基礎	CG03-003	CG03-003-001	エマージングテクノロジー	
							CG03-003-002	システム設計Ⅰ	
			CG03-003-003	システム設計Ⅱ					
			CG03-003-004	総合制作Ⅱ					
			就職支援基礎	CG03-004	CG03-004-001	プロダクション実習Ⅰ			
	CG03-004-002	プロダクション実習Ⅱ							
	CG03-004-003	プレゼンテーション技法Ⅰ							
	CG03-004-004	プレゼンテーション技法Ⅱ							
	CG03-004-005	ポートフォリオ制作							
	CG03-004-006	就職活動リテラシーⅢ							
	4	CG04			CG専門技術応用	CG制作実践	CG04-001	CG04-001-001	卒業制作1(Ⅰ)
								CG04-001-002	卒業制作1(Ⅱ)
			CG04-001-003	3DCGソフトウェア技術研究Ⅰ					
			CG04-001-004	3DCGソフトウェア技術研究Ⅱ					
			映像コンテンツ制作	CG04-002		CG04-002-001	映像コンテンツ制作Ⅰ		
						CG04-002-002	映像コンテンツ制作Ⅱ		
						システム設計応用	CG04-003	CG04-004-001	卒業制作2(Ⅰ)
								CG04-004-002	卒業制作2(Ⅱ)
			CG04-004-003	プログラム技術研究Ⅰ					
			CG04-004-004	プログラム技術研究Ⅱ					
			就職支援応用	CG04-004	CG04-004-001	プロジェクトマネジメントⅠ			
CG04-004-002					プロジェクトマネジメントⅡ				
CG04-004-003					ドキュメント技法Ⅰ				
CG04-004-004					ドキュメント技法Ⅱ				

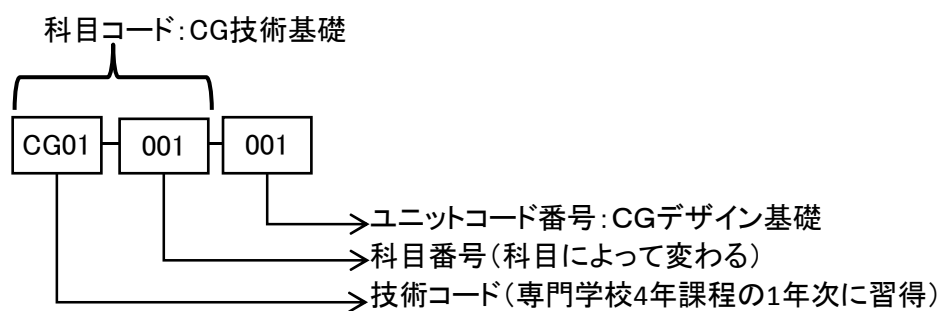
## 5. 仕上がり像

## まえがき

本章は「3. CG分野における積み上げ式カリキュラム科目設定一覧」および「4. 習得技術と科目ユニット一覧」に基づき、レベルごとに前提スキルと仕上がり像を示した。また、科目ごとに目標と履修者に求める詳細な前提スキルを明らかにしている。これらによって目指すレベルと履修者の現状のスキルレベルとを照らし合わせて履修の選択に役立てられるようにした。

科目コードは、専門学校4年課程の技術コードを先頭に、科目番号およびユニット番号としている。

例)





<b>CG技術基礎</b>			レベル	技術コード	
			エントリーレベル-1	CG01	
仕上がり像	デザイナーの感性と造形力を備えたCGクリエイターとしての基礎知識を習得している。				
前提スキル	高等学校初年度程度の数学知識を有し、パソコンの基本操作ができる者を対象とする。				
科目名	CGデザイン基礎	映像技術基礎	造形/デザイン基礎	CGプログラミング基礎	関連知識基礎
科目コード	CG01-001	CG01-002	CG01-003	CG01-004	CG01-005

<b>CGデザイン基礎</b>			科目コード : CG01-001		
目 標	CGデザインの基本的で重要なツールや機能をマスターする。				
前提スキル	高等学校初年度程度の数学知識を有し、パソコンの基本操作ができる者を対象とする。				
ユニット名	CG制作 I	CG制作 II	CG制作実習 I	CG制作実習 II	視覚表現演習 I
ユニット番号	CG01-001-001	CG01-001-002	CG01-001-003	CG01-001-004	CG01-001-005
ユニット名	視覚表現演習 II	CG表現演習 I	CG表現演習 II	2D-VFX制作実習 I	2D-VFX制作実習 II
ユニット番号	CG01-001-006	CG01-001-007	CG01-001-008	CG01-001-009	CG01-001-010

<b>映像技術基礎</b>			科目コード : CG01-002		
目 標	映像制作の基本的な撮影、編集を理解し、基礎知識を学習し、CG合成に役立てる。				
前提スキル	高等学校初年度程度の数学知識を有し、パソコンの基本操作ができる者を対象とする。				
ユニット名	映像制作基礎	映像制作技法 I	デジタル映像表現技法 I	デジタル映像表現技法 II	映像リテラシー
ユニット番号	CG01-002-001	CG01-002-002	CG01-002-003	CG01-002-004	CG01-002-005
ユニット名	映像機器	映像制作演習			
ユニット番号	CG01-002-006	CG01-002-007			

<b>造形/デザイン基礎</b>			科目コード : CG01-003		
目 標	現実空間の物の形態や構造、質感を的確にとらえる観察力と表現力を身につける。				
前提スキル	高等学校初年度程度の数学知識を有し、パソコンの基本操作ができる者を対象とする。				
ユニット名	イメージデザイン	デッサン I	デッサン II	イメージデザイン I	イメージデザイン II
ユニット番号	CG01-003-001	CG01-003-002	CG01-003-003	CG01-003-004	CG01-003-005
ユニット名	造形技法 I	造形技法 II			
ユニット番号	CG01-003-006	CG01-003-007			

<b>CGプログラミング基礎</b>			科目コード : CG01-004		
目 標	CGに関する数学とプログラミングについての基礎知識を習得する。				
前提スキル	高等学校初年度程度の数学知識を有し、パソコンの基本操作ができる者を対象とする。				
ユニット名	CG数学	レンダリングアルゴリズム	Mayaエクスプレッション	Processing I	Processing II
ユニット番号	CG01-004-001	CG01-004-002	CG01-004-003	CG01-004-004	CG01-004-005

<b>関連知識基礎</b>			科目コード : CG01-005		
目 標	CGクリエイターとして活躍するために基本となる一般知識について理解する。				
前提スキル	高等学校初年度程度の数学知識を有し、パソコンの基本操作ができる者を対象とする。				
ユニット名	CG概論 I	CG概論 II	CGプロセス	CGリテラシー	就職活動リテラシー
ユニット番号	CG01-005-001	CG01-005-002	CG01-005-003	CG01-005-004	CG01-005-005

<b>CG技術応用</b>			レベル	技術コード	
			エントリレベル-2	CG02	
仕上がり像	デザイナーとしての感性と造形力を備えた創造力豊かなCGクリエイターとしての基礎業務ができる。				
前提スキル	CG技術基礎を履修済みもしくは同等程度の知識				
科目名	CGデザイン応用	映像技術応用	造形/デザイン応用	CGプログラミング応用	関連知識応用
科目コード	CG02-001	CG02-002	CG02-003	CG02-004	CG02-005

<b>CGデザイン応用</b>			科目コード : CG02-001		
目 標	CGデザインの基本的で重要なツールが使えるようになる				
前提スキル	CG技術基礎のCGデザインを履修済みもしくは同等程度の知識				
ユニット名	CG制作実習 III	CG制作実習 IV	CG映像制作実習	3D-VFX制作実習 I	3D-VFX制作実習 II
ユニット番号	CG02-001-001	CG02-001-002	CG02-001-003	CG02-001-004	CG02-001-005
ユニット名	モーションキャプチャ	Zbrush基礎	3dsMax基礎	MotionBuilder基礎	
ユニット番号	CG02-001-006	CG02-001-007	CG02-001-008	CG02-001-009	

<b>映像技術応用</b>			科目コード : CG02-002		
目 標	映像制作の基本的な撮影、編集ができる。				
前提スキル	CG技術基礎の映像を履修済みもしくは同等程度の知識				
ユニット名	映像構成論	映像表現研究	CG映像表現研究	映像制作技法 II	
ユニット番号	CG01-002-001	CG01-002-002	CG01-002-003	CG01-002-004	

<b>造形/デザイン応用</b>			科目コード : CG02-003		
目 標	現実空間の物の形態や構造、質感を的確にとらえ、それらが描ける力を身につける。				
前提スキル	CG技術基礎の造形/デザインを履修済みもしくは同等程度の知識				
ユニット名	デッサン III	デジタルデッサンI	デジタルデッサンII	CG映像デザインワーク	デザイン発想法
ユニット番号	CG02-003-001	CG02-003-002	CG02-003-003	CG02-003-004	CG02-003-005
ユニット名	CGプレゼンテーション				
ユニット番号	CG02-003-006				

<b>CGプログラミング応用</b>			科目コード : CG02-004		
目 標	CGに関係するプログラミングについて基礎的な実践力を習得する。				
前提スキル	CG技術基礎のプログラミングを履修済みもしくは同等程度の知識				
ユニット名	CGプログラミング I	CGプログラミング II	MEL	MEL応用	
ユニット番号	CG02-004-001	CG02-004-002	CG02-004-003	CG02-004-004	

<b>関連知識応用</b>			科目コード : CG02-005		
目 標	CG分野への就職活動の流れを理解し、プランニングや自己PRができるようにする。				
前提スキル	関連知識基礎を履修済みもしくは同等程度の知識				
ユニット名	ライティングコミュニケーション I	ライティングコミュニケーション II	知的財産法	就職活動リテラシー II	
ユニット番号	CG02-005-001	CG02-005-002	CG02-005-003	CG02-005-004	

<b>CG専門技術基礎</b>				レベル	技術コード
				ミドルレベル-1	CG03
仕上がり像	高度な3DCG制作技術やCGエンジニアとしての高い技術の基礎を習得し、実践できる基礎力を有する。				
前提スキル	CG技術基礎・応用を履修済				
科目名	CG制作応用	先端映像研究	システム設計基礎	就職支援基礎	
科目コード	CG03-001	CG03-002	CG03-003	CG03-004	

<b>CG制作応用</b>				科目コード : CG03-001	
目 標	CGデザイン制作の応用ツールや機能をマスターする。				
前提スキル	CG技術基礎・応用のCGデザインを履修済み				
ユニット名	CG映像制作	デッサンⅣ	デッサンⅤ	MotionBuilder基礎	ZBrush基礎
ユニット番号	CG03-001-001	CG03-001-002	CG03-001-003	CG03-001-004	CG03-001-005
ユニット名	3dsMax基礎	総合制作1			
ユニット番号	CG03-001-006	CG03-001-007			

<b>先端映像研究</b>				科目コード : CG03-002	
目 標	先端CG関連技術やオーサリング技術を理解する。				
前提スキル	CG0技術基礎・応用の映像技術基礎・応用を履修済み				
ユニット名	ポストプロダクション実習Ⅰ	ポストプロダクション実習Ⅱ	先端CG技術研究Ⅰ	先端CG技術研究Ⅱ	
ユニット番号	CG03-002-001	CG03-002-002	CG03-002-003	CG03-002-004	

<b>システム設計基礎</b>				科目コード : CG03-003	
目 標	クライアントの要望に応じたシステム設計や企画・開発の基礎を実践的に身に付ける。				
前提スキル	CG技術基礎・応用のプログラムを履修済み				
ユニット名	エマージングテクノロジー	システム設計Ⅰ	システム設計Ⅱ	総合制作2	
ユニット番号	CG03-003-001	CG03-003-002	CG03-003-003	CG03-003-004	

<b>就職支援基礎</b>				科目コード : CG03-004	
目 標	CG分野への就職活動に必要な審査への対応スキルの基礎を身に付ける。				
前提スキル	高校卒業程度の国語力とCG技術基礎・応用レベルの作品表現能力				
ユニット名	プロダクション実習Ⅰ	プロダクション実習Ⅱ	プレゼンテーション技法Ⅰ	プレゼンテーション技法Ⅱ	ポートフォリオ制作
ユニット番号	CG03-004-001	CG03-004-002	CG03-004-003	CG03-004-004	CG03-004-005
ユニット名	就職活動リテラシーⅢ				
ユニット番号	CG03-004-006				

<b>CG専門技術応用</b>				レベル	技術コード
				ミドルレベル-2	CG04
仕上がり像	高度な3DCG制作技術やCGエンジニアとしての高い技術の基礎を習得し、実践できる。				
前提スキル	CG専門技術基礎を履修済みもしくは同等程度の知識				
科目名	CG制作実践	コンポジット技術研究	システム設計応用	就職支援応用	
科目コード	CG04-001	CG04-002	CG04-003	CG04-004	

<b>CG制作実践</b>				科目コード : CG04-001	
目 標	CG制作をプロとして即戦力で対応できるスキルを身につける。				
前提スキル	CG専門技術基礎.CG制作応用を履修済み				
ユニット名	卒業制作1(Ⅰ)	卒業制作1(Ⅱ)	3DCGソフトウェア技術研究Ⅰ	3DCGソフトウェア技術研究Ⅱ	
ユニット番号	CG04-001-001	CG04-001-002	CG04-001-003	CG04-001-004	

<b>映像コンテンツ制作</b>				科目コード : CG04-002	
目 標	デザイナー、プログラマーそれぞれの役割を果たしながらCG映像作品をグループで制作する。				
前提スキル	CG専門技術の先端映像研究を履修済み				
ユニット名	映像コンテンツ制作Ⅰ	映像コンテンツ制作Ⅱ			
ユニット番号	CG01-002-001	CG01-002-002			

<b>システム設計応用</b>				科目コード : CG04-003	
目 標	システム企画・設計・開発をプロとして即戦力で対応できるスキルを身につける。				
前提スキル	CG専門技術基礎のシステム設計基礎を履修済み				
ユニット名	卒業制作2(Ⅰ)	卒業制作2(Ⅱ)	プログラム技術研究Ⅰ	プログラム技術研究Ⅱ	
ユニット番号	CG04-003-001	CG04-003-002	CG04-003-003	CG04-003-004	

<b>就職支援応用</b>				科目コード : CG04-004	
目 標	CG分野への就職活動に必要な審査への実践的なスキルを身に付ける。				
前提スキル	就職支援基礎履修済み				
ユニット名	プロジェクトマネジメントⅠ	プロジェクトマネジメントⅡ	ドキュメント技法Ⅰ	ドキュメント技法Ⅱ	
ユニット番号	CG04-004-001	CG04-004-002	CG04-004-003	CG04-004-004	

## 6. ユニット評価シート（抜粋）

## まえがき

本章は、各ユニットシラバスに対する評価シートで、それぞれの項目に対して自己評価と試験評価および指導者評価により最終的にユニットの評価を5段階で表示する。

各ユニットシラバスの最終ユニット評価は、その科目の評価となる。

コード/技術名	CG01	CG技術基礎	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG01-001	CGデザイン基礎		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG01-001-003	CG制作実習 I		4							
主とする習得形態 /評価法	学科 / 課題・出席率		必要設備テキスト等			テキスト他					

コード/ユニット名: CG01-001-003 / CG制作実習 I

## ユニット評価シート

評価法	各単元内容	自己申告により記入。3以下については復習・補習を行い、新たに自己評価を行うことができる。
	各単元試験・レポート点	100点満点で試験点を記入。59点以下については再試験・再レポートを行い、新たに評価点60点とすることができる。
	試験評価 (単元試験の平均)	20点未満:1 20点以上~40点未満:2 40点以上~60点未満:3 60点以上~80点未満:4 80点以上:5
	指導者評価点	必要な場合試験評価点に加味する
ユニット評価		①自己評価点 ②試験評価点 ③指導者評価点 より5段階で評価

回数	中項目	内 容	自己診断		
			1回	2回	3回
1	CGデザイン	・Mayaの基本ウィンドウと操作			
2		・Maya基礎-SimpleBug作成			
3		・プリミティブを使ったキャラクター:静止画の作成			
4		・NURBSモデリング・コーヒーカップ			
5		・NURBSモデリング・フォトフレーム			
6		・NURBSモデリング・スプーン			
7		・ポリゴンモデリング・エンピツ			
8		・ポリゴンモデリング・エンピツ削り			
9		・ポリゴンモデリング・スプーン			
10		・ポリゴンモデリング・はさみ			
11		・テクスチャー			
12		・質感表現			
13		・リアルなデスクトップ(静止画)の作成			
14		・Mentalray基礎			
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(1)			
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(2)			
		・単元テスト平均			
		自己評価平均			
		試験評価			
			ユニット評価(5段階)		

備考:

コード/技術名	CG01	CG技術基礎	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG01-001	CGデザイン基礎		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG01-001-004	CG制作実習Ⅱ				2					
主とする習得形態/評価法	実習/課題・出席率		必要設備テキスト等			テキスト他					

コード/ユニット名: CG01-001-004 / CG制作実習Ⅱ

## ユニット評価シート

評価法	各単元内容	自己申告により記入。3以下については復習・補習を行い、新たに自己評価を行うことができる。
	各単元試験・レポート点	100点満点で試験点を記入。59点以下については再試験・再レポートを行い、新たに評価点60点とすることができる。
	試験評価 (単元試験の平均)	20点未満:1 20点以上～40点未満:2 40点以上～60点未満:3 60点以上～80点未満:4 80点以上:5
	指導者評価点	必要な場合試験評価点に加味する
ユニット評価		①自己評価点 ②試験評価点 ③指導者評価点 より5段階で評価

回数	中項目	内 容	自己診断		
			1回	2回	3回
1	CGデザイン	・ガールキャラクターヘッドモデリング制作 I			
2		・ガールキャラクターヘッドモデリング制作 II			
3		・MayaHair(髪の毛)制作			
4		・キーフレームアニメーション制作			
5		・デフォーマモーションを制作			
6		・カメラのアニメーション、アニメーションのレンダリング制作			
7		・オリジナルキャラクターアニメーション制作			
8		・パスアニメーション制作			
9		・コンストレインを利用したアニメーションやセットアップ制作			
10		・ジョイントとバインドを使用してキャラクターにセットアップ			
11		・IKを使用してキャラクターにセットアップ			
12		・キャラクターリギングを制作			
13		・キャラクターモーションを制作			
14		・進級制作・キャラクターアニメーションを制作 I			
15		・進級制作・キャラクターアニメーションを制作 II			
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(1)			
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(2)			
		・単元テスト平均			
		自己評価平均			
		試験評価			
			ユニット評価(5段階)		

備考:



コード/技術名	CG01	CG技術基礎	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG01-001	CGデザイン基礎		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG01-001-005	視覚表現演習 I		3							
主とする習得形態 /評価法	学科 / 課題・出席率		必要設備テキスト等			テキスト他					

コード/ユニット名: CG01-001-005 / 視覚表現演習 I

## ユニット評価シート

評価法	各単元内容	自己申告により記入。3以下については復習・補習を行い、新たに自己評価を行うことができる。
	各単元試験・レポート点	100点満点で試験点を記入。59点以下については再試験・再レポートを行い、新たに評価点60点とすることができる。
	試験評価 (単元試験の平均)	20点未満:1 20点以上~40点未満:2 40点以上~60点未満:3 60点以上~80点未満:4 80点以上:5
	指導者評価点	必要な場合試験評価点に加味する
ユニット評価		①自己評価点 ②試験評価点 ③指導者評価点 より5段階で評価

回数	中項目	内 容	自己診断		
			1回	2回	3回
1	CGデザイン	・Photoshop基礎知識			
2		・Photoshopブラシの使い方			
3		・Photoshopレベル補正・トーンカーブ			
4		・Photoshop選択範囲・切り取り			
5		・Photoshop制作と講評会			
6		・Photoshopレイヤーとレイヤー構造			
7		・Photoshopレイヤーのカスタマイズ			
8		・Photoshop制作と講評会			
9		・PhotoshopNURBSとポリゴンのマッピング方法			
10		・PhotoshopポリゴンのUVマッピング方			
11		・Photoshop箱をUV展開してテクスチャを制作			
12		・Photoshop制作と講評会			
13		・Photoshopテクスチャ部分の修正			
14		・Photoshopのカスタムと効率化と応用			
15		・Photoshop制作と講評会			
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(1)			
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(2)			
		・単元テスト平均			
		自己評価平均			
		試験評価			
			ユニット評価(5段階)		

備考:

コード/技術名	CG01	CG技術基礎	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG01-001	CGデザイン基礎		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG01-001-006	視覚表現演習Ⅱ			3						
主とする習得形態/評価法	実習/課題・出席率		必要設備テキスト等			テキスト他					

コード/ユニット名: CG01-001-006 / 視覚表現演習Ⅱ

## ユニット評価シート

評価法	各単元内容	自己申告により記入。3以下については復習・補習を行い、新たに自己評価を行うことができる。
	各単元試験・レポート点	100点満点で試験点を記入。59点以下については再試験・再レポートを行い、新たに評価点60点とすることができる。
	試験評価 (単元試験の平均)	20点未満:1 20点以上～40点未満:2 40点以上～60点未満:3 60点以上～80点未満:4 80点以上:5
	指導者評価点	必要な場合試験評価点に加味する
ユニット評価		①自己評価点 ②試験評価点 ③指導者評価点 より5段階で評価

回数	中項目	内 容	自己診断		
			1回	2回	3回
1	CGデザイン	・Photoshopによる写真加工でのテクスチャ制作			
2		・MayaによるCGキャラクターの服のUV展開Ⅰ			
3		・MayaによるCGキャラクターの顔のUV展開Ⅱ			
4		・MayaによるCGキャラクターの髪の毛の表現Ⅲ			
5		・MayaによるCGキャラクターの服の質感(皮製品)			
6		・テクスチャの制作手法(写真加工)			
7		・テクスチャの制作手法(凹凸加工)			
8		・テクスチャの制作手法(スペキュラ)			
9		・レンダリング手法基礎(メンタルレイⅠ)			
10		・レンダリング手法応用(メンタルレイⅡ)			
11		・レンダリングの質感表現の基礎			
12		・レンダリングの質感表現の応用			
13		・レンダリングの質感表現の発展			
14		・レンダリングの素材わけの概念			
15		・レンダリングのコンポジットの概念			
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(1)			
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(2)			
		・単元テスト平均			
		自己評価平均			
		試験評価			
			ユニット評価(5段階)		

備考:

コード/技術名	CG01	CG技術基礎	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG01-001	CGデザイン基礎		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG01-001-007	CG表現演習 I		2							
主とする習得形態 /評価法	学科 / 課題・出席率		必要設備テキスト等			テキスト他					

コード/ユニット名: CG01-001-007 / CG表現演習 I

## ユニット評価シート

評価法	各単元内容	自己申告により記入。3以下については復習・補習を行い、新たに自己評価を行うことができる。
	各単元試験・レポート点	100点満点で試験点を記入。59点以下については再試験・再レポートを行い、新たに評価点60点とすることができる。
	試験評価 (単元試験の平均)	20点未満:1 20点以上~40点未満:2 40点以上~60点未満:3 60点以上~80点未満:4 80点以上:5
	指導者評価点	必要な場合試験評価点に加味する
ユニット評価		①自己評価点 ②試験評価点 ③指導者評価点 より5段階で評価

回数	中項目	内 容	自己診断		
			1回	2回	3回
1	CGデザイン	・Maya基礎復習・用語			
2		・授業復習とオリジナルキャラクター説明について【プリミティブキャラ】			
3		・授業復習と解説理解【NURBS】			
4		・ライトの種類と操作方法・影について			
5		・ライトの演習(ミッキー)モノクロ方法			
6		・ライトの種類(ミッキー)カラー方法			
7		・マテリアルの種類について			
8		・反射とスペキュラ(Blinn)について			
9		・屈折と透明(Phong+PhongE)について			
10		・光源になるもの、回り込む光などについて			
11		・ブラッシュアップ【brushup】について			
12		・ブラッシュアップ【スペキュラー】について			
13		・Mayaのカスタムと効率化と応用 I			
14		・Mayaのカスタムと効率化と応用 II			
15		・Mayaのカスタムと効率化と応用 III			
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(1)			
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(2)			
		・単元テスト平均			
		自己評価平均			
		試験評価			
			ユニット評価(5段階)		

備考:

コード/技術名	CG01	CG技術基礎	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG01-001	CGデザイン基礎		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG01-001-008	CG表現演習Ⅱ			2						
主とする習得形態 /評価法	実習 / 課題・出席率		必要設備テキスト等			テキスト他					

コード/ユニット名: CG01-001-008 / CG表現演習Ⅱ

## ユニット評価シート

評価法	各単元内容	自己申告により記入。3以下については復習・補習を行い、新たに自己評価を行うことができる。
	各単元試験・レポート点	100点満点で試験点を記入。59点以下については再試験・再レポートを行い、新たに評価点60点とすることができる。
	試験評価 (単元試験の平均)	20点未満:1 20点以上~40点未満:2 40点以上~60点未満:3 60点以上~80点未満:4 80点以上:5
	指導者評価点	必要な場合試験評価点に加味する
ユニット評価		①自己評価点 ②試験評価点 ③指導者評価点 より5段階で評価

回数	中項目	内 容	自己診断		
			1回	2回	3回
1	CGデザイン	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Maya基礎復習・用語</li> <li>・進級制作課題の理解</li> <li>・モデリング復習</li> <li>・ライティング復習</li> <li>・合成復習</li> <li>・レンダリング(メンタルレイ)の理解Ⅰ</li> <li>・レンダリング(メンタルレイ)の理解Ⅱ</li> <li>・レンダリング(メンタルレイ)の理解Ⅲ</li> <li>・レンダリング(メンタルレイシェーダー)の理解Ⅰ</li> <li>・レンダリング(メンタルレイシェーダー)の理解Ⅱ</li> <li>・アニメーションの基礎把握</li> <li>・アニメーションの重力把握</li> <li>・アニメーションの完成把握</li> <li>・ロゴアニメーションの把握Ⅰ</li> <li>・ロゴアニメーションを把握Ⅱ</li> </ul>			
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(1)			
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(2)			
		・単元テスト平均			
		自己評価平均			
		試験評価			
			ユニット評価(5段階)		

備考:

コード/技術名	CG01	CG技術基礎	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG01-001	CGデザイン基礎		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG01-001-009	2D-VFX制作実習 I		3							
主とする習得形態 /評価法	学科 / 課題・出席率		必要設備テキスト等			テキスト他					

コード/ユニット名: CG01-001-009 / 2D-VFX制作実習 I

## ユニット評価シート

評価法	各単元内容	自己申告により記入。3以下については復習・補習を行い、新たに自己評価を行うことができる。
	各単元試験・レポート点	100点満点で試験点を記入。59点以下については再試験・再レポートを行い、新たに評価点60点とすることができる。
	試験評価 (単元試験の平均)	20点未満:1 20点以上~40点未満:2 40点以上~60点未満:3 60点以上~80点未満:4 80点以上:5
	指導者評価点	必要な場合試験評価点に加味する
ユニット評価		①自己評価点 ②試験評価点 ③指導者評価点 より5段階で評価

回数	中項目	内 容	自己診断		
			1回	2回	3回
1	CGデザイン	・After Effectsについての知識			
2		・After Effectsでの画像の動かし方			
3		・After Effectsでの画像のアニメーションの手法 I			
4		・After Effectsでの画像のアニメーションの手法 II			
5		・After Effectsでより複雑なアニメーションの手法			
6		・After Effectsでの映像の重ね方			
7		・After Effectsでオリジナルの映像制作 I			
8		・After Effectsでオリジナルの映像制作 II			
9		・After Effectsでの時間調整について			
10		・After Effectsで映像素材の加工について			
11		・After Effectsのエフェクトの理解			
12		・After Effectsのエフェクトパーティクルの映像作成			
13		・After Effectsでシーンで使えるパーティクルの手法			
14		・After Effectsでライトの表現			
15		・After Effectsでトラッキングの手法			
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(1)			
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(2)			
		・単元テスト平均			
		自己評価平均			
		試験評価			
			ユニット評価(5段階)		

備考:

コード/技術名	CG01	CG技術基礎	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG01-001	CGデザイン基礎		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG01-001-010	2D-VFX制作実習Ⅱ			3						
主とする習得形態 /評価法	学科 / 課題・出席率		必要設備テキスト等			テキスト他					

コード/ユニット名: CG01-001-010 / 2D-VFX制作実習Ⅱ

## ユニット評価シート

評価法	各単元内容	自己申告により記入。3以下については復習・補習を行い、新たに自己評価を行うことができる。
	各単元試験・レポート点	100点満点で試験点を記入。59点以下については再試験・再レポートを行い、新たに評価点60点とすることができる。
	試験評価 (単元試験の平均)	20点未満:1 20点以上～40点未満:2 40点以上～60点未満:3 60点以上～80点未満:4 80点以上:5
	指導者評価点	必要な場合試験評価点に加味する
ユニット評価		①自己評価点 ②試験評価点 ③指導者評価点 より5段階で評価

回数	中項目	内 容	自己診断		
			1回	2回	3回
1	CGデザイン	・グループワークにおける担当を把握			
2		・合成のための撮影・スケジュールを把握			
3		・合成のスキル取得方法			
4		・完成した映像をもとに、問題を見つけ解決			
5		・CG(浮いているもの)の合成方法			
6		・CG(影があるもの)の合成方			
7		・一連の合成手順手法			
8		・複雑な合成手法Ⅰ			
9		・複雑な合成手法Ⅱ			
10		・動く映像での合成			
11		・制作しながら合成の問題点把握			
12		・制作しながら合成の効果演習			
13		・コンポジション理解Ⅰ			
14		・コンポジション理解Ⅱ			
15		・コンポジション理解Ⅲ			
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(1)			
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(2)			
		・単元テスト平均			
		自己評価平均			
		試験評価			
			ユニット評価(5段階)		

備考:

コード/技術名	CG01	CG技術基礎	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG01-002	映像技術基礎		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG01-002-001	映像制作基礎		3							
主とする習得形態 /評価法	学科 / 課題評価・出席率		必要設備テキスト等			テキスト他					

コード/ユニット名: CG01-002-001 / 映像制作基礎

## ユニット評価シート

評価法	各単元内容	自己申告により記入。3以下については復習・補習を行い、新たに自己評価を行うことができる。
	各単元試験・レポート点	100点満点で試験点を記入。59点以下については再試験・再レポートを行い、新たに評価点60点とすることができる。
	試験評価 (単元試験の平均)	20点未満:1 20点以上~40点未満:2 40点以上~60点未満:3 60点以上~80点未満:4 80点以上:5
	指導者評価点	必要な場合試験評価点に加味する
ユニット評価		①自己評価点 ②試験評価点 ③指導者評価点 より5段階で評価

回数	中項目	内 容	自己診断		
			1回	2回	3回
1	CG映像	・基礎的な映像制作			
2		・Adobe Premiereのオペレーション(音の読み込み。マーカー設定。インサート、オーバーレイ、インポイント、アウトポイント。)			
3		・Adobe Premiereのオペレーション理解(画像の色を変えるためのEffects機能の活用)			
4		・ビデオカメラでの撮影とビデオ編集(ビデオカメラの取り扱いと撮影。ビデオテープからのキャプチャ)			
5		・ビデオカメラでの撮影とビデオ編集(3ポイント編集、音の調整。アクションカットの接続)			
6		・クロマキー合成(クロマキー合成の概念とプロセス)			
7		・クロマキー合成(ビデオ撮影、PCキャプチャー)			
8		・クロマキー合成(ビデオ編集、合成作業)			
9		・カット割(ワンシーンワンカット、ワンシーン5カット、ワンシーン8カット以上)			
10		・カット割(カット割りに従った撮影)			
11		・カット割(素材の編集)			
12		・カット割(作品プレゼンテーション)			
13		・プレビズの位置づけと役割			
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(1)			
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(2)			
		・単元テスト平均			
		自己評価平均			
		試験評価			
			ユニット評価(5段階)		

備考:

コード/技術名	CG01	CG技術基礎	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG01-002	映像技術基礎		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG01-002-003	デジタル映像表現技法Ⅰ		2							
主とする習得形態 /評価法	学科 / 試験・出席率	必要設備テキスト等	テキスト他								

コード/ユニット名: CG01-002-003 / デジタル映像表現技法Ⅰ

## ユニット評価シート

評価法	各単元内容	自己申告により記入。3以下については復習・補習を行い、新たに自己評価を行うことができる。
	各単元試験・レポート点	100点満点で試験点を記入。59点以下については再試験・再レポートを行い、新たに評価点60点とすることができる。
	試験評価 (単元試験の平均)	20点未満:1 20点以上～40点未満:2 40点以上～60点未満:3 60点以上～80点未満:4 80点以上:5
	指導者評価点	必要な場合試験評価点に加味する
ユニット評価		①自己評価点 ②試験評価点 ③指導者評価点 より5段階で評価

回数	中項目	内 容	自己診断		
			1回	2回	3回
1	映像表現技法	・映像制作の役割			
2		・映像業界の状況と仕事			
3		・カメラの機能と光学的知識（絞り、シャッタースピード、感度と基本機能）			
4		・カメラの機能と光学的知識（被写界深度）			
5		・写真撮影における構図の基本と照明			
6		・基本照明の基礎			
7		・コンテニューイティーのあり方			
8		・ゾートロープ			
9		・動画撮影の基礎（ショットサイズ、イマジナリーライン）			
10		・動画撮影の基礎（レンズワーク、撮影スピード）			
11		・動画撮影の基礎（ショットサイズ、イマジナリーライン）			
12		・動画撮影の基礎（カメラオペレーション等の用語、撮影のコツ）			
13		・動画撮影の基礎（カメラの配置、カメラアングル、ルック、照明の入れ方）			
14		・動画撮影の基礎（撮影における注意点）			
15		・まとめ			
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(1)			
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(2)			
		・単元テスト平均			
		自己評価平均			
		試験評価			
			ユニット評価(5段階)		

備考:



コード/技術名	CG01	CG技術基礎	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG01-002	映像技術基礎		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG01-002-004	デジタル映像表現技法Ⅱ		2							
主とする習得形態 /評価法	学科 / 試験・出席率	必要設備テキスト等	テキスト他								

コード/ユニット名： CG01-002-004 / デジタル映像表現技法Ⅱ

## ユニット評価シート

評価法	各単元内容	自己申告により記入。3以下については復習・補習を行い、新たに自己評価を行うことができる。
	各単元試験・レポート点	100点満点で試験点を記入。59点以下については再試験・再レポートを行い、新たに評価点60点とすることができる。
	試験評価 (単元試験の平均)	20点未満:1 20点以上～40点未満:2 40点以上～60点未満:3 60点以上～80点未満:4 80点以上:5
	指導者評価点	必要な場合試験評価点に加味する
ユニット評価		①自己評価点 ②試験評価点 ③指導者評価点 より5段階で評価

回数	中項目	内 容	自己診断		
			1回	2回	3回
1	デジタル映像技術	・デジタル画像基礎知識			
2		・カメラワーク、ショットサイズ、アングルの用語			
3		・カメラワーク			
4		・CG検定過去問題の理解Ⅰ			
5		・CG検定過去問題の理解Ⅱ			
6		・CG検定過去問題の理解Ⅲ			
7		・ビデオ撮影、ビデオ編集のコツ			
8		・イマジナリーラインの理解			
9		・映像編集の基礎知識Ⅰ			
10		・映像編集の基礎知識Ⅱ			
11		・映像編集の基礎知識Ⅲ			
12		・映像編集の基礎知識Ⅳ			
13		・映像編集の基礎知識Ⅴ			
14		・合成			
15		・映像制作を支える技術			
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(1)			
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(2)			
		・単元テスト平均			
		自己評価平均			
		試験評価			
			ユニット評価(5段階)		

備考:

コード/技術名	CG01	CG技術基礎	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG01-002	映像技術基礎		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG01-002-005	映像リテラシー		2							
主とする習得形態 /評価法	学科 / レポート・出席率	必要設備テキスト等	テキスト他								

コード/ユニット名: CG01-002-005 / 映像リテラシー

### ユニット評価シート

評価法	各単元内容	自己申告により記入。3以下については復習・補習を行い、新たに自己評価を行うことができる。
	各単元試験・レポート点	100点満点で試験点を記入。59点以下については再試験・再レポートを行い、新たに評価点60点とすることができる。
	試験評価 (単元試験の平均)	20点未満:1 20点以上~40点未満:2 40点以上~60点未満:3 60点以上~80点未満:4 80点以上:5
	指導者評価点	必要な場合試験評価点に加味する
ユニット評価		①自己評価点 ②試験評価点 ③指導者評価点 より5段階で評価

回数	中項目	内 容	自己診断		
			1回	2回	3回
1	映像リテラシー	<ul style="list-style-type: none"> <li>・VFX作品に使われる技法、デジタル合成VFX</li> <li>・制作の裏側について メイキング</li> <li>・実写とCGの違い、3DCG</li> <li>・シーン、シークエンス、ストーリーと物語を映像で表現する作品映像知識</li> <li>・モニタージュ、シーンの順番、伏線について</li> <li>・プロモーションビデオ ストーリー作品との違い</li> <li>・最新の映像表現 VFX、CG知識</li> <li>・実写、CGとの作風の違い(デジタル・アニメーション作品、3Dと2Dとの違い)</li> <li>・アニメーション知識</li> <li>・ドキュメンタリー知識</li> <li>・ビデオアート知識</li> </ul>			
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(1)			
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(2)			
		・単元テスト平均			
		自己評価平均			
		試験評価			
			ユニット評価(5段階)		

備考:

コード/技術名	CG01	CG技術基礎	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG01-002	映像技術基礎		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG01-002-006	映像機器			2						
主とする習得形態 /評価法	学科 / 試験・出席率	必要設備テキスト等	テキスト他								

コード/ユニット名: CG01-002-006 / 映像機器

## ユニット評価シート

評価法	各単元内容	自己申告により記入。3以下については復習・補習を行い、新たに自己評価を行うことができる。
	各単元試験・レポート点	100点満点で試験点を記入。59点以下については再試験・再レポートを行い、新たに評価点60点とすることができる。
	試験評価 (単元試験の平均)	20点未満:1 20点以上~40点未満:2 40点以上~60点未満:3 60点以上~80点未満:4 80点以上:5
	指導者評価点	必要な場合試験評価点に加味する
ユニット評価		①自己評価点 ②試験評価点 ③指導者評価点 より5段階で評価

回数	中項目	内 容	自己診断		
			1回	2回	3回
1	映像技術基礎	<ul style="list-style-type: none"> <li>・カメラの基本操作</li> <li>・ビデオ映像が完成するまでの過程(企画から完パケまで)</li> <li>・素材の収録</li> <li>・ノンリニア編集とリニア編集の違い I</li> <li>・ノンリニア編集とリニア編集の違い II</li> <li>・信号の流れ、機器の接続</li> <li>・コンポジット・コンポーネント信号</li> <li>・サイズの種類(画像サイズ SD HDTV 4K)</li> <li>・テープの用途(ベータカム、ミニDV、VHS、D2)</li> <li>・TCの使い方</li> <li>・ケーブル、コネクタの種類 形状・名称知識</li> <li>・日本・海外の規格</li> <li>・色温度 変換フィルターの使い方</li> <li>・色の基準 TBCによる色調整</li> <li>・MAの必要性 MA作業</li> </ul>			
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(1)			
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(2)			
		・単元テスト平均			
		自己評価平均			
		試験評価			
			ユニット評価(5段階)		

備考:

コード/技術名	CG01	CG技術基礎	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG01-002	映像技術基礎		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG01-002-007	映像制作演習		3							
主とする習得形態 /評価法	学科 / 課題評価・出席率	必要設備テキスト等	テキスト他								

コード/ユニット名: CG01-002-007 / 映像制作演習

## ユニット評価シート

評価法	各単元内容	自己申告により記入。3以下については復習・補習を行い、新たに自己評価を行うことができる。
	各単元試験・レポート点	100点満点で試験点を記入。59点以下については再試験・再レポートを行い、新たに評価点60点とすることができる。
	試験評価 (単元試験の平均)	20点未満:1 20点以上~40点未満:2 40点以上~60点未満:3 60点以上~80点未満:4 80点以上:5
	指導者評価点	必要な場合試験評価点に加味する
ユニット評価		①自己評価点 ②試験評価点 ③指導者評価点 より5段階で評価

回数	中項目	内 容	自己診断		
			1回	2回	3回
1	映像技術基礎	・プレビズ制作とその理解			
2		・アクションカットの組み立て I			
3		・アクションカットの組み立て II			
4		・ショートストーリーの演出 I (カット割り、絵コンテ作成、プレビズ作成)			
5		・ショートストーリーの演出 II (カット割り、絵コンテ作成、プレビズ作成)			
6		・ショートストーリーの演出 III (カット割り、絵コンテ作成、プレビズ作成)			
7		・ショートストーリーの演出 IV (カット割り、絵コンテ作成、プレビズ作成)			
8		・作品の再編集			
9		・TVCMの制作(30秒) 企画			
10		・TVCMの制作(30秒) 企画内容のプレゼン			
11		・TVCMの制作(30秒) ストーリーボード作成、スケジュール作成			
12		・TVCMの制作(30秒) スケジュールに則った制作作業 I			
13		・TVCMの制作(30秒) スケジュールに則った制作作業 II			
14		・TVCMの制作(30秒) スケジュールに則った制作作業 III			
15		・TVCMの制作(30秒) 作品の試写会			
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(1)			
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(2)			
		・単元テスト平均			
		自己評価平均			
		試験評価			
			ユニット評価(5段階)		

備考:

コード/技術名	CG01	CG技術基礎	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG01-003	造形/デザイン基礎		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG01-003-002	デッサン I		2							
主とする習得形態/評価法	実習/課題評価・出席率		必要設備テキスト等			テキスト他					

コード/ユニット名: CG01-003-002 / デッサン I

## ユニット評価シート

評価法	各単元内容	自己申告により記入。3以下については復習・補習を行い、新たに自己評価を行うことができる。
	各単元試験・レポート点	100点満点で試験点を記入。59点以下については再試験・再レポートを行い、新たに評価点60点とすることができる。
	試験評価 (単元試験の平均)	20点未満:1 20点以上~40点未満:2 40点以上~60点未満:3 60点以上~80点未満:4 80点以上:5
	指導者評価点	必要な場合試験評価点に加味する
ユニット評価		①自己評価点 ②試験評価点 ③指導者評価点 より5段階で評価

回数	中項目	内 容	自己診断		
			1回	2回	3回
1	デッサン	・ガイダンス 基本形体を描く(幾何形体、木ブロック)			
2		・基本形体を描く(幾何形体、木ブロック)			
3		・手を描くⅠ			
4		・手を描くⅡ			
5		・静物デッサンⅠ 目・鼻・口 石膏パーツ			
6		・静物デッサンⅡ 目・鼻・口 石膏パーツ			
7		・静物デッサンⅢ 目・鼻・口 石膏パーツ			
8		・人物クロッキー			
9		・写真模写 頭蓋骨Ⅰ			
10		・写真模写 頭蓋骨Ⅱ			
11		・静物デッサンⅠ りんご、ブロック、布など(パース講義)			
12		・静物デッサンⅡ りんご、ブロック、布など(パース講義)			
13		・静物デッサンⅢ りんご、ブロック、布など(パース講義)			
14		・人物クロッキー			
15		・白色デッサンⅠ 貝殻、ドライフラワーなど			
16		・白色デッサンⅡ 貝殻、ドライフラワーなど			
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(1)			
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(2)			
		・単元テスト平均			
		自己評価平均			
		試験評価			
		ユニット評価(5段階)			

備考:

コード/技術名	CG01	CG技術基礎	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG01-003	造形/デザイン基礎		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG01-003-004	イメージデザイン I		4							
主とする習得形態/評価法	実習/課題評価・出席率		必要設備テキスト等			テキスト他					

コード/ユニット名: CG01-003-004 / イメージデザイン I

## ユニット評価シート

評価法	各単元内容	自己申告により記入。3以下については復習・補習を行い、新たに自己評価を行うことができる。
	各単元試験・レポート点	100点満点で試験点を記入。59点以下については再試験・再レポートを行い、新たに評価点60点とすることができる。
	試験評価 (単元試験の平均)	20点未満:1 20点以上~40点未満:2 40点以上~60点未満:3 60点以上~80点未満:4 80点以上:5
	指導者評価点	必要な場合試験評価点に加味する
ユニット評価		①自己評価点 ②試験評価点 ③指導者評価点 より5段階で評価

回数	中項目	内 容	自己診断		
			1回	2回	3回
1	イメージデザイン	・ガイダンスと設定・用語説明			
2		・簡単な図形・クロッキー			
3		・立体物を描く 単体(ピーマン) 幾何形体を描く			
4		・パースについて理解			
5		・モノと台の関係を描く 静物クロッキー			
6		・対象物により近づけるよう描く 静物クロッキー			
7		・対象物により近づけるよう描く 静物クロッキー			
8		・人物の形に慣れる 人物クロッキー			
9		・2D的な人体把握から3D的な人体把握へ意識を変化させる			
10		・目などの各パーツ、骨格などを意識しデッサン 自画像 I			
11		・目などの各パーツ、骨格などを意識しデッサン 自画像 II			
12		・目などの各パーツ、骨格などを意識しデッサン 自画像 III			
13		・複雑なモチーフを描く描写力 静物・剥製など I			
14		・複雑なモチーフを描く描写力 静物・剥製など II			
15		・複雑なモチーフを描く描写力 静物・剥製など III			
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(1)			
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(2)			
		・単元テスト平均			
		自己評価平均			
		試験評価			
			ユニット評価(5段階)		

備考:

コード/技術名	CG01	CG技術基礎	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG01-005	関連知識基礎		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG01-005-004	CGリテラシー		1							
主とする習得形態 /評価法	学科 / 試験・出席率	必要設備テキスト等	テキスト他								

コード/ユニット名: CG01-005-004 / CGリテラシー

## ユニット評価シート

評価法	各単元内容	自己申告により記入。3以下については復習・補習を行い、新たに自己評価を行うことができる。
	各単元試験・レポート点	100点満点で試験点を記入。59点以下については再試験・再レポートを行い、新たに評価点60点とすることができる。
	試験評価 (単元試験の平均)	20点未満:1 20点以上～40点未満:2 40点以上～60点未満:3 60点以上～80点未満:4 80点以上:5
	指導者評価点	必要な場合試験評価点に加味する
ユニット評価		①自己評価点 ②試験評価点 ③指導者評価点 より5段階で評価

回数	中項目	内 容	自己診断		
			1回	2回	3回
1	CGリテラシー	・CG業界全体の簡単な歴史			
2		・色についての基礎知識 I			
3		・色についての基礎知識 II			
4		・色以外の質感(Material)やTextureの知識			
5		・ライトとレンダリングの仕組み I			
6		・ライトとレンダリングの仕組み II			
7		・モデリング基礎知識			
8		・キャラクターモデリングの手法			
9		・アニメーションの基礎知識			
10		・キャラクターアニメーションの手法			
11		・CGカメラやその他のアニメーションについて知識			
12		・合成の基礎知識 I			
13		・合成の基礎知識 II			
14		・制作フローについての知識			
15			自己申告平均		
		・単元確認テスト評定(1)			
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(2)			
		・単元テスト平均			
		自己評価平均			
		試験評価			
			ユニット評価(5段階)		

備考:

コード/技術名	CG01	CG技術基礎	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG01-005	関連知識基礎		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG01-005-005	就職活動リテラシー			2						
主とする習得形態 /評価法	学科 / 課題評価・出席率		必要設備テキスト等			テキスト他					

コード/ユニット名: CG01-005-005 / 就職活動リテラシー

## ユニット評価シート

評価法	各単元内容	自己申告により記入。3以下については復習・補習を行い、新たに自己評価を行うことができる。
	各単元試験・レポート点	100点満点で試験点を記入。59点以下については再試験・再レポートを行い、新たに評価点60点とすることができる。
	試験評価 (単元試験の平均)	20点未満:1 20点以上~40点未満:2 40点以上~60点未満:3 60点以上~80点未満:4 80点以上:5
	指導者評価点	必要な場合試験評価点に加味する
ユニット評価		①自己評価点 ②試験評価点 ③指導者評価点 より5段階で評価

回数	中項目	内 容	自己診断		
			1回	2回	3回
1	就職リテラシー	・CG業界への就職活動の流れ			
2		・自分が就職する目的			
3		・履歴書の重要性			
4		・履歴書の記入方法			
5		・有名企業、職種等について			
6		・勤務時間、収入等CG業界の特			
7		・就職センターの活用方法			
8		・自分が就職活動で優先する項目が何かを把握			
9		・自己PRのための材料探し			
10		・自己PRの感性			
11		・履歴書 右半分(自己PR、志望動機)の作成/提出			
12		・履歴書 返却、修正点の確認/清書			
13		・就職活動準備 ポートフォリオ、カバーレター、封筒の宛名書き			
14		・面接対策(1)			
15		・面接対策(2)			
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(1)			
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(2)			
		・単元テスト平均			
		自己評価平均			
		試験評価			
			ユニット評価(5段階)		

備考:



コード/技術名	CG02	CG技術応用	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG02-001	CGデザイン応用		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG02-001-001	CG制作実習Ⅲ				2					
主とする習得形態 /評価法	実習/課題・出席率		必要設備テキスト等			テキスト他					

コード/ユニット名: CG02-001-001 / CG制作実習Ⅲ

## ユニット評価シート

評価法	各単元内容	自己申告により記入。3以下については復習・補習を行い、新たに自己評価を行うことができる。
	各単元試験・レポート点	100点満点で試験点を記入。59点以下については再試験・再レポートを行い、新たに評価点60点とすることができる。
	試験評価 (単元試験の平均)	20点未満: 1    20点以上～40点未満: 2    40点以上～60点未満: 3 60点以上～80点未満: 4    80点以上: 5
	指導者評価点	必要な場合試験評価点に加味する
ユニット評価		①自己評価点 ②試験評価点 ③指導者評価点 より5段階で評価

回数	中項目	内 容	自己診断		
			1回	2回	3回
1	CG制作実習	・歩行モーションの作成			
2		・歩行モーションの提出			
3		・物を持つコンストレインリグの学習			
4		・ロトスコープモーション: 座る			
5		・ロトスコープモーション: 持ち上げる			
6		・ロトスコープモーション: オリジナルor立ち上がるor下ろす			
7		・ロトスコープモーション: 3作品以上シーンデータの提出			
8		・「誰もいない部屋」制作1 実寸モデリングとライティング			
9		・「誰もいない部屋」制作2 リアルな窓枠&床板モデリング			
10		・「誰もいない部屋」制作3 MR(GIとポータルライト)			
11		・ロトスコープモーション: 6作品以上レンダリングムービーの提出			
12		・「誰もいない部屋」制作4 写真を使用したテクスチャー作成			
13		・「誰もいない部屋」制作5 Illustratorを使用した壁紙の作成			
14		・「誰もいない部屋」制作6 室内の演出と家具の制作			
15		・「誰もいない部屋」静止画提出			
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(1)			
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(2)			
		・単元テスト平均			
		自己評価平均			
		試験評価			
			ユニット評価(5段階)		

コード/技術名	CG02	CG技術応用	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG02-001	CGデザイン応用		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG02-001-003	CG映像制作実習				3					
主とする習得形態 /評価法	学科 / 課題提出	必要設備テキスト等	テキスト他								

コード/ユニット名: CG02-001-003 / CG映像制作実習

## ユニット評価シート

評価法	各単元内容	自己申告により記入。3以下については復習・補習を行い、新たに自己評価を行うことができる。
	各単元試験・レポート点	100点満点で試験点を記入。59点以下については再試験・再レポートを行い、新たに評価点60点とすることができる。
	試験評価 (単元試験の平均)	20点未満:1 20点以上~40点未満:2 40点以上~60点未満:3 60点以上~80点未満:4 80点以上:5
	指導者評価点	必要な場合試験評価点に加味する
ユニット評価		①自己評価点 ②試験評価点 ③指導者評価点 より5段階で評価

回数	中項目	内 容	自己診断		
			1回	2回	3回
1	CG映像制作実習	・ポートフォーリオ完成			
2		・ロトスコープ撮影			
3		・デモリールについて知る			
4		・DVDアンコールで簡単なメニューの制作			
5		・自分のDVD制作			
6		・より複雑なDVDを制作			
7		・オリジナルのDVDの完成			
8		・自分のDVDメニューの発表			
9		・自分の研究テーマ			
10		・CG映像研究テーマ発表			
11		・CG映像研究制作(準備)			
12		・CG映像研究制作I(制作)			
13		・中間発表 修正点、改善点を見つける			
14		・CG映像研究制作(修正)			
15		・発表・講評会			
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(1)			
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(2)			
		・単元テスト平均			
		自己評価平均			
		試験評価			
			ユニット評価(5段階)		

備考:

コード/技術名	CG02	CG技術応用	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG02-001	CGデザイン応用		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG02-001-004	3D-VFX制作実習 I				3					
主とする習得形態 /評価法	学科・実習/課題		必要設備テキスト等			テキスト他					

コード/ユニット名: CG02-001-004 / 3D-VFX制作実習 I

## ユニット評価シート

評価法	各単元内容	自己申告により記入。3以下については復習・補習を行い、新たに自己評価を行うことができる。
	各単元試験・レポート点	100点満点で試験点を記入。59点以下については再試験・再レポートを行い、新たに評価点60点とすることができる。
	試験評価 (単元試験の平均)	20点未満:1 20点以上~40点未満:2 40点以上~60点未満:3 60点以上~80点未満:4 80点以上:5
	指導者評価点	必要な場合試験評価点に加味する
ユニット評価		①自己評価点 ②試験評価点 ③指導者評価点 より5段階で評価

回数	中項目	内 容	自己診断		
			1回	2回	3回
1	3D-VFX制作実習	・効率よく制作を進めるワークフローの確立			
2		・実写合成をするための基礎知識			
3		・マッチムーブ オペレーション			
4		・環境マップの作り方①			
5		・環境マップの作り方②			
6		・IBLを用いた照明効果とFGのチューニング			
7		・実写合成プラクティス「カップ&ソーサー」 I			
8		・実写合成プラクティス「カップ&ソーサー」 II			
9		・実写合成プラクティス「手のひら」 I			
10		・実写合成プラクティス「手のひら」 II			
11		・実写合成プラクティス「廊下」 I			
12		・実写合成プラクティス「廊下」 II			
13		・実写合成プラクティス「ビル爆破」 I			
14		・実写合成プラクティス「ビル爆破」 II			
15		・実写合成プラクティス「ビル爆破」 III			
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(1)			
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(2)			
		・単元テスト平均			
		自己評価平均			
		試験評価			
			ユニット評価(5段階)		

備考:

コード/技術名	CG02	CG技術応用	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG02-001	CGデザイン応用		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG02-001-005	3D-VFX制作実習Ⅱ				3					
主とする習得形態 /評価法	実習 / 課題・出席率		必要設備テキスト等			テキスト他					

コード/ユニット名: CG02-001-005 / 3D-VFX制作実習Ⅱ

## ユニット評価シート

評価法	各単元内容	自己申告により記入。3以下については復習・補習を行い、新たに自己評価を行うことができる。
	各単元試験・レポート点	100点満点で試験点を記入。59点以下については再試験・再レポートを行い、新たに評価点60点とすることができる。
	試験評価 (単元試験の平均)	20点未満:1 20点以上～40点未満:2 40点以上～60点未満:3 60点以上～80点未満:4 80点以上:5
	指導者評価点	必要な場合試験評価点に加味する
ユニット評価		①自己評価点 ②試験評価点 ③指導者評価点 より5段階で評価

回数	中項目	内 容	自己診断		
			1回	2回	3回
1	3D-VFX制作実習	・前期の復習Ⅰ			
2		・前期の復習Ⅱ			
3		・パイプラインワークフローⅠ			
4		・パイプラインワークフローⅡ			
5		・実写合成ワークフロー			
6		・実写合成グループ制作Ⅰ			
7		・実写合成グループ制作Ⅱ			
8		・実写合成グループ制作Ⅲ			
9		・実写合成グループ制作Ⅳ			
10		・実写合成グループ制作Ⅴ			
11		・実写合成グループ制作Ⅵ			
12		・制作発表会			
13		・進級制作サポート&Tips ニック ダイナミクス機能を使った各種シミュレーション			
14		・進級制作サポート&Tips ニック パーティクルを使ったVFX表現			
15		・進級制作サポート&Tips ニック 進級制作に関する技術サポート			
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(1)			
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(2)			
		・単元テスト平均			
		自己評価平均			
		試験評価			
			ユニット評価(5段階)		

備考:

コード/技術名	CG02	CG技術応用	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG02-002	映像技術応用		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG02-002-001	映像構成論			2						
主とする習得形態 /評価法	学科 / 課題・出席率	必要設備テキスト等	テキスト他								

コード/ユニット名： CG02-002-001 / 映像構成論

## ユニット評価シート

評価法	各単元内容	自己申告により記入。3以下については復習・補習を行い、新たに自己評価を行うことができる。
	各単元試験・レポート点	100点満点で試験点を記入。59点以下については再試験・再レポートを行い、新たに評価点60点とすることができる。
	試験評価 (単元試験の平均)	20点未満:1 20点以上～40点未満:2 40点以上～60点未満:3 60点以上～80点未満:4 80点以上:5
	指導者評価点	必要な場合試験評価点に加味する
ユニット評価		①自己評価点 ②試験評価点 ③指導者評価点 より5段階で評価

回数	中項目	内 容	自己診断		
			1回	2回	3回
1	映像構成論	・時間軸を崩した構成で制作された作品を知るⅠ			
2		・時間軸を崩した構成で制作された作品を知るⅡ			
3		・ダイナミズムの表現、カット、サイズⅠ			
4		・ダイナミズムの表現、カット、サイズⅡ			
5		・50年代後半から60年代にかけて変化した作風を知るⅠ			
6		・50年代後半から60年代にかけて変化した作風を知るⅡ			
7		・いくつかの状況を表現する構成Ⅰ			
8		・いくつかの状況を表現する構成Ⅱ			
9		・世界で有名な映像監督・映像作品。その技法Ⅰ			
10		・世界で有名な映像監督・映像作品。その技法Ⅱ			
11		・ヨーロッパの作品から、地域によって作風が異なる作品Ⅰ			
12		・ヨーロッパの作品から、地域によって作風が異なる作品Ⅱ			
13		・映像作家と呼ばれる作品を知る			
14		・最新の映像作品から VFX、CG表現を知るⅠ			
15		・最新の映像作品から VFX、CG表現を知るⅡ			
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(1)			
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(2)			
		・単元テスト平均			
		自己評価平均			
		試験評価			
		ユニット評価(5段階)			

備考:

コード/技術名	CG02	CG技術応用	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG02-002	映像技術応用		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG02-002-002	映像表現研究			2						
主とする習得形態 /評価法	学科 / 課題・出席率	必要設備テキスト等	テキスト他								

コード/ユニット名: CG02-002-002 / 映像表現研究

## ユニット評価シート

評価法	各単元内容	自己申告により記入。3以下については復習・補習を行い、新たに自己評価を行うことができる。
	各単元試験・レポート点	100点満点で試験点を記入。59点以下については再試験・再レポートを行い、新たに評価点60点とすることができる。
	試験評価 (単元試験の平均)	20点未満:1 20点以上~40点未満:2 40点以上~60点未満:3 60点以上~80点未満:4 80点以上:5
	指導者評価点	必要な場合試験評価点に加味する
ユニット評価		①自己評価点 ②試験評価点 ③指導者評価点 より5段階で評価

回数	中項目	内 容	自己診断		
			1回	2回	3回
1	映像表現研究	・ポートフォーリオを完成 I			
2		・ポートフォーリオを完成 II			
3		・After Effectsデザイン【アニメーション】の制作			
4		・After Effectsデザイン【ラインアニメーション】の制作			
5		・After Effectsデザイン【ラインアニメーション II】の制作			
6		・After Effectsデザイン【ラインアニメーション III】の制作			
7		・After Effectsデザイン【エクスペッション I】の制作			
8		・After Effectsデザイン【エクスペッション II】の制作			
9		・After Effectsデザイン【エクスペッション III】の制作			
10		・After Effectsデザイン【エクスペッション IV】の制作			
11		・After Effectsデザイン【MayatoAE I】の制作			
12		・After Effectsデザイン【MayatoAE II】の制作			
13		・After Effectsデザイン【MayatoAE III】の制作			
14		・課題【モーショングラフィックス】の制作 I			
15		・課題【モーショングラフィックス】の制作 II			
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(1)			
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(2)			
		・単元テスト平均			
		自己評価平均			
		試験評価			
			ユニット評価(5段階)		

備考:

コード/技術名	CG02	CG技術応用	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG02-002	映像技術応用		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG02-002-003	CG映像表現研究				2					
主とする習得形態 /評価法	学科 / 課題・出席率		必要設備テキスト等			テキスト他					

コード/ユニット名: CG02-002-003 / CG映像表現研究

## ユニット評価シート

評価法	各単元内容	自己申告により記入。3以下については復習・補習を行い、新たに自己評価を行うことができる。
	各単元試験・レポート点	100点満点で試験点を記入。59点以下については再試験・再レポートを行い、新たに評価点60点とすることができる。
	試験評価 (単元試験の平均)	20点未満:1 20点以上~40点未満:2 40点以上~60点未満:3 60点以上~80点未満:4 80点以上:5
	指導者評価点	必要な場合試験評価点に加味する
ユニット評価		①自己評価点 ②試験評価点 ③指導者評価点 より5段階で評価

回数	中項目	内 容	自己診断		
			1回	2回	3回
1	映像表現研究	・ポートフォーリオ完成 I			
2		・ポートフォーリオ完成 II			
3		・After Effects グラフエディターの使い方			
4		・After Effects パスを使ったラインアニメーション			
5		・After Effects シェイプレイヤーを使ったラインアニメーション			
6		・After Effects ラインアニメーションの応用			
7		・After Effects エクスプレッション基本・数式モーション			
8		・After Effects ランダム・ウィグラー・数式モーション			
9		・After Effects 応用・コネクション			
10		・After Effects 応用・コネクションその2 複雑なコネクション			
11		・After Effects MayaのカメラデータをAfter Effectsに持っていく手法			
12		・After Effects 合成手法			
13		・After Effects Mayaのカメラデータとの組み合わせ方、リライト			
14		・After Effects オリジナルのモーショングラフィックスの制作 I			
15		・After Effects オリジナルのモーショングラフィックスの制作 II			
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(1)			
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(2)			
		・単元テスト平均			
		自己評価平均			
		試験評価			
			ユニット評価(5段階)		

備考:

コード/技術名	CG02	CG技術応用	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG02-003	造形/デザイン応用		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG02-003-001	デッサンⅢ					4				
主とする習得形態/評価法	実習 / 課題・出席率	必要設備テキスト等	テキスト他								

コード/ユニット名: CG02-003-001 / デッサンⅢ

## ユニット評価シート

評価法	各単元内容	自己申告により記入。3以下については復習・補習を行い、新たに自己評価を行うことができる。
	各単元試験・レポート点	100点満点で試験点を記入。59点以下については再試験・再レポートを行い、新たに評価点60点とすることができる。
	試験評価 (単元試験の平均)	20点未満:1 20点以上~40点未満:2 40点以上~60点未満:3 60点以上~80点未満:4 80点以上:5
	指導者評価点	必要な場合試験評価点に加味する
ユニット評価		①自己評価点 ②試験評価点 ③指導者評価点 より5段階で評価

回数	中項目	内 容	自己診断		
			1回	2回	3回
1	デッサン	・手の構成デッサン クロッキー・デッサン モチーフの構造を意識し、画面を構成			
2		・手の構成デッサン ほかのモチーフと合わせてデッサンⅠ			
3		・手の構成デッサン ほかのモチーフと合わせてデッサンⅡ			
4		・静物デッサン 空間を意識して効率よくデッサン			
5		・静物デッサン 描きどころを意識して描き込む			
6		・静物デッサン 対象物により近づけるよう描く			
7		・静物デッサン 完成度を上げる			
8		・細密描写(色画用紙、白コンテ、鉛筆) ハイライト、中間調子、シャドウ部Ⅰ			
9		・細密描写(色画用紙、白コンテ、鉛筆) ハイライト、中間調子、シャドウ部Ⅱ			
10		・細密描写(色画用紙、白コンテ、鉛筆) モチーフのテクスチャ			
11		・デッサン研究Ⅰ			
12		・デッサン研究Ⅱ			
13		・人物クロッキー 複雑なモチーフの描写力			
14		・ヌードクロッキー・デッサン 人体の構造を意識			
15		・ヌードデッサン 人体の構造を意識			
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(1)			
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(2)			
		・単元テスト平均			
		自己評価平均			
		試験評価			
			ユニット評価(5段階)		

備考:



コード/技術名	CG02	CG技術応用	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG02-003	造形/デザイン応用		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG02-003-004	CG映像デザインワーク					1				
主とする習得形態/評価法	実習 / 課題・出席率		必要設備テキスト等			テキスト他					

コード/ユニット名: CG02-003-004 / CG映像デザインワーク

## ユニット評価シート

評価法	各単元内容	自己申告により記入。3以下については復習・補習を行い、新たに自己評価を行うことができる。
	各単元試験・レポート点	100点満点で試験点を記入。59点以下については再試験・再レポートを行い、新たに評価点60点とすることができる。
	試験評価 (単元試験の平均)	20点未満:1 20点以上~40点未満:2 40点以上~60点未満:3 60点以上~80点未満:4 80点以上:5
	指導者評価点	必要な場合試験評価点に加味する
ユニット評価		①自己評価点 ②試験評価点 ③指導者評価点 より5段階で評価

回数	中項目	内 容	自己診断		
			1回	2回	3回
1	CG映像デザインワーク	・ストップモーション映像の創作 I			
2		・ストップモーション映像の創作 II			
3		・ストップモーション映像の創作 III			
4		・シーンの接続手法 I			
5		・シーンの接続手法 II			
6		・シーンの接続手法 III			
7		・VFX素材を制作 I			
8		・VFX素材を制作 II			
9		・VFX素材を制作 III			
10		・トリックアート映像を制作 I			
11		・トリックアート映像を制作 II			
12		・トリックアート映像を制作 III			
13		・音響技法の学習 I			
14		・音響技法の学習 II			
15		・音響技法の学習 III			
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(1)			
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(2)			
		・単元テスト平均			
		自己評価平均			
		試験評価			
		ユニット評価(5段階)			

備考:

コード/技術名	CG02	CG技術応用	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG02-003	造形/デザイン応用		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG02-003-005	デザイン発想法				2					
主とする習得形態/評価法	学科 / 課題・出席率		必要設備テキスト等			テキスト他					

コード/ユニット名: CG02-003-005 / デザイン発想法

### ユニット評価シート

評価法	各単元内容	自己申告により記入。3以下については復習・補習を行い、新たに自己評価を行うことができる。
	各単元試験・レポート点	100点満点で試験点を記入。59点以下については再試験・再レポートを行い、新たに評価点60点とすることができる。
	試験評価 (単元試験の平均)	20点未満:1 20点以上~40点未満:2 40点以上~60点未満:3 60点以上~80点未満:4 80点以上:5
	指導者評価点	必要な場合試験評価点に加味する
ユニット評価		①自己評価点 ②試験評価点 ③指導者評価点 より5段階で評価

回数	中項目	内 容	自己診断		
			1回	2回	3回
1	デザイン発想法	・作品の分析をし、コンテに起こす I			
2		・作品の分析をし、コンテに起こす II			
3		・俳句からのイメージを具現化 イメージ画			
4		・俳句からのイメージを具現化 絵コンテ			
5		・俳句からのイメージを具現化 プレビズ			
6		・シナリオの書き方、シナリオの位置付け			
7		・卒業作品のプレビズを完成 企画・アイデア・資料探し			
8		・卒業作品のプレビズを完成 3つの企画を台本化			
9		・卒業作品のプレビズを完成 3つ台本からひとつを選び、カット割			
10		・卒業作品のプレビズを完成 絵コンテ			
11		・卒業作品のプレビズを完成 コンテ取り込み、素材作成 I			
12		・卒業作品のプレビズを完成 コンテ取り込み、素材作成 II			
13		・卒業作品のプレビズを完成 時間軸を考え、ビデオ編集・音入れ I			
14		・卒業作品のプレビズを完成 時間軸を考え、ビデオ編集・音入れ II			
15		・卒業作品のプレビズを完成 講評			
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(1)			
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(2)			
		・単元テスト平均			
		自己評価平均			
		試験評価			
			ユニット評価(5段階)		

備考:

コード/技術名	CG02	CG技術応用	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG02-003	造形/デザイン応用		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG02-003-006	CGプレゼンテーション				3					
主とする習得形態/評価法	学科 / 課題・出席率		必要設備テキスト等			テキスト他					

コード/ユニット名： CG02-003-006 / CGプレゼンテーション

## ユニット評価シート

評価法	各単元内容	自己申告により記入。3以下については復習・補習を行い、新たに自己評価を行うことができる。
	各単元試験・レポート点	100点満点で試験点を記入。59点以下については再試験・再レポートを行い、新たに評価点60点とすることができる。
	試験評価 (単元試験の平均)	20点未満:1 20点以上～40点未満:2 40点以上～60点未満:3 60点以上～80点未満:4 80点以上:5
	指導者評価点	必要な場合試験評価点に加味する
ユニット評価		①自己評価点 ②試験評価点 ③指導者評価点 より5段階で評価

回数	中項目	内 容	自己診断		
			1回	2回	3回
1	CGプレゼンテーション	・Adobe Illustrator 機能の再確認と、ツール			
2		・前回までの課題の復習と保存方法等			
3		・ポートフォーリオ作成を制作			
4		・Adobe Illustrator 機能勉強とロゴの制作			
5		・Adobe Illustrator ロゴマーク制作			
6		・Adobe Illustrator 機能勉強と文字の制作			
7		・Adobe Illustrator 名刺制作			
8		・Adobe Illustrator DVDラベル制作			
9		・Adobe Illustrator DVDジャケット制作			
10		・Adobe Illustrator デザイン演習 I レイアウト構成制作			
11		・Adobe Illustrator デザイン演習 II レイアウト構成:写真と文字の制作			
12		・Adobe Illustrator デザイン演習 III 色彩 構成の制作			
13		・Adobe Illustrator ポートフォーリオ作成 Ver.2(Aグループ)の制作			
14		・Adobe Illustrator ポートフォーリオ作成 Ver.2(Bグループ)を制作			
15		・Adobe Illustrator 復習とまとめ			
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(1)			
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(2)			
		・単元テスト平均			
		自己評価平均			
		試験評価			
			ユニット評価(5段階)		

備考:

コード/技術名	CG02	CG技術応用	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG02-005	関連知識応用		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG02-005-001	ライティングコミュニケーションⅠ				2					
主とする習得形態/評価法	学科 / 課題・出席率		必要設備テキスト等			テキスト他					

コード/ユニット名: CG02-005-001 / ライティングコミュニケーションⅠ

### ユニット評価シート

評価法	各単元内容	自己申告により記入。3以下については復習・補習を行い、新たに自己評価を行うことができる。
	各単元試験・レポート点	100点満点で試験点を記入。59点以下については再試験・再レポートを行い、新たに評価点60点とすることができる。
	試験評価 (単元試験の平均)	20点未満:1 20点以上~40点未満:2 40点以上~60点未満:3 60点以上~80点未満:4 80点以上:5
	指導者評価点	必要な場合試験評価点に加味する
ユニット評価		①自己評価点 ②試験評価点 ③指導者評価点 より5段階で評価

回数	中項目	内 容	自己診断		
			1回	2回	3回
1	ライティング	・コトバの持つ楽しさと深さを知ろうⅠ 自己紹介:コトバで自分を表現			
2		・コトバの持つ楽しさと深さを知ろうⅡ AIDMAからAISASへ			
3		・コミュニケーションのアイデアを言葉にする			
4		・FACTの整理			
5		・コミュニケーションの相手を考える			
6		・テーマを考える			
7		・キャッチフレーズを作ってみるⅠ			
8		・キャッチフレーズを作ってみるⅡ			
9		・ストーリーを考えるⅠ 起承転結、ページネーション			
10		・ストーリーを考えるⅡ 小見出し、リズム			
11		・プレゼンテーションスキルを磨くⅠ			
12		・プレゼンテーションスキルを磨くⅡ			
13		・自己表現Ⅰ			
14		・自己表現Ⅱ			
15		・総括			
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(1)			
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(2)			
		・単元テスト平均			
		自己評価平均			
		試験評価			
			ユニット評価(5段階)		

備考:

コード/技術名	CG02	CG技術応用	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG02-005	関連知識応用		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG02-005-003	知的財産法					4				
主とする習得形態 /評価法	学科 / 課題・出席率	必要設備テキスト等	テキスト他								

コード/ユニット名： CG02-005-003 / 知的財産法

## ユニット評価シート

評価法	各単元内容	自己申告により記入。3以下については復習・補習を行い、新たに自己評価を行うことができる。
	各単元試験・レポート点	100点満点で試験点を記入。59点以下については再試験・再レポートを行い、新たに評価点60点とすることができる。
	試験評価 (単元試験の平均)	20点未満:1 20点以上～40点未満:2 40点以上～60点未満:3 60点以上～80点未満:4 80点以上:5
	指導者評価点	必要な場合試験評価点に加味する
ユニット評価		①自己評価点 ②試験評価点 ③指導者評価点 より5段階で評価

回数	中項目	内 容	自己診断		
			1回	2回	3回
1	知的財産法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・知的財産とは</li> <li>・知的財産権とは</li> <li>・知的財産基本法</li> <li>・コンプライアンス</li> <li>・特許権とは</li> <li>・特許を取得する方法</li> <li>・特許権の侵害</li> <li>・実用新案制度とは</li> <li>・実用新案取得の例</li> <li>・意匠権とは</li> <li>・商標権とは</li> <li>・著作権とは</li> <li>・CGクリエイターとしての知的財産</li> </ul>			
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(1)			
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(2)			
		・単元テスト平均			
		自己評価平均			
		試験評価			
			ユニット評価(5段階)		

備考:

コード/技術名	CG02	CG技術応用	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG02-005	関連知識応用		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG02-005-004	就職活動リテラシーⅡ			2						
主とする習得形態 /評価法	学科 / 課題・出席率	必要設備テキスト等	テキスト他								

コード/ユニット名： CG02-005-004 / 就職活動リテラシーⅡ

## ユニット評価シート

評価法	各単元内容	自己申告により記入。3以下については復習・補習を行い、新たに自己評価を行うことができる。
	各単元試験・レポート点	100点満点で試験点を記入。59点以下については再試験・再レポートを行い、新たに評価点60点とすることができる。
	試験評価 (単元試験の平均)	20点未満:1 20点以上～40点未満:2 40点以上～60点未満:3 60点以上～80点未満:4 80点以上:5
	指導者評価点	必要な場合試験評価点に加味する
ユニット評価		①自己評価点 ②試験評価点 ③指導者評価点 より5段階で評価

回数	中項目	内 容	自己診断		
			1回	2回	3回
1	就職活動リテラシー	・春季合同企業説明会に向けた準備			
2		・今後の就職活動の進め方			
3		・ポートフォリオの重要性について理解			
4		・希望職種に応じてポートフォリオの修正点			
5		・企業研修に参加する際の注意点について理解			
6		・面接を受ける際のポイントについて理解			
7		・面接を受ける際のポイントを踏まえて模擬面接Ⅰ			
8		・面接を受ける際のポイントを踏まえて模擬面接Ⅱ			
9		・履歴書の再確認(自己PR、志望動機)			
10		・CGクリエイター／採用担当による講演会(1)			
11		・CGクリエイター／採用担当による講演会(2)			
12		・CGクリエイター／採用担当による講演会(3)			
13		・夏休み期間中の就職活動計画			
14		・夏季休暇中の就職活動状況報告、今後の就職活動の進め方			
15		・就職活動に関する各種チェック項目の確認			
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(1)			
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
		自己申告平均			
		・単元確認テスト評定(2)			
		・単元テスト平均			
		自己評価平均			
		試験評価			
			ユニット評価(5段階)		

備考:

## 7.総合評価票

## まえがき

本章はレベルごとの総合評価票を示す。一つのレベルに設定された科目評価に基づいて、最終的にそのレベルの総合評価となる。  
自己診断及び教員評価の基準は、学科（座学）と実験・実習に分けて掲げた。  
また、試験評価及び評価の運用法についても参考例として記載してある。



# 総合評価票

氏名: \_\_\_\_\_

番号: \_\_\_\_\_

技術名	技術コード	レベル	総合評価
CG技術基礎	CG01	エントリーレベル-1	
仕上がり像	デザイナーの感性と造形力を備えたCGクリエイターとしての基礎知識を習得している。		

評価レベル詳細					
科目コード	科目名	科目評価	ユニットコード	ユニット名	ユニット評価
CG01-001	CGデザイン基礎		CG01-001-001	CG制作 I	
			CG01-001-002	CG制作 II	
			CG01-001-003	CG制作実習 I	
			CG01-001-004	CG制作実習 II	
			CG01-001-005	視覚表現演習 I	
			CG01-001-006	視覚表現演習 II	
			CG01-001-007	CG表現演習 I	
			CG01-001-008	CG表現演習 II	
			CG01-001-009	2D-VFX制作実習 I	
			CG01-001-010	2D-VFX制作実習 II	
CG01-002	映像技術基礎		CG01-002-001	映像制作基礎	
			CG01-002-002	映像制作技法 I	
			CG01-002-003	デジタル映像表現技法 I	
			CG01-002-004	デジタル映像表現技法 II	
			CG01-002-005	映像リテラシー	
			CG01-002-006	映像機器	
			CG01-002-007	映像制作演習	
CG01-003	造形/デザイン基礎		CG01-003-001	イメージデザイン	
			CG01-003-002	デッサン I	
			CG01-003-003	デッサン II	
			CG01-003-004	イメージデザイン I	
			CG01-003-005	イメージデザイン II	
			CG01-003-006	造形技法 I	
			CG01-003-007	造形技法 II	
CG01-004	CGプログラミング基礎		CG01-004-001	CG数学	
			CG01-004-002	レンダリングアルゴリズム	
			CG01-004-003	Mayaエクスプレッション	
			CG01-004-004	Processing I	
			CG01-004-005	Processing II	
CG01-005	関連知識基礎		CG01-005-001	CG概論 I	
			CG01-005-002	CG概論 II	
			CG01-005-003	CGプロセス	
			CG01-005-004	CGリテラシー	
			CG01-005-005	就職活動リテラシー	

# 総合評価票

氏名: \_\_\_\_\_

番号: \_\_\_\_\_

技術名	技術コード	レベル	総合評価
CG技術応用	CG02	エントリーレベル-2	
仕上がり像	デザイナーとしての感性と造形力を備えた創造力豊かなCGクリエイターとしての基礎業務ができる。		

評価レベル詳細					
科目コード	科目名	科目評価	ユニットコード	ユニット名	ユニット評価
CG02-001	CGデザイン応用		CG02-001-001	CG制作実習 III	
			CG02-001-002	CG制作実習 IV	
			CG02-001-003	CG映像制作実習	
			CG02-001-004	3D-VFX制作実習 I	
			CG02-001-005	3D-VFX制作実習 II	
			CG02-001-006	モーショキャプチャ	
			CG02-001-007	Zbrush基礎	
			CG02-001-008	3dsMax基礎	
			CG02-001-009	MotionBuilder基礎	
CG02-002	映像技術応用		CG02-002-001	映像構成論	
			CG02-002-002	映像表現研究	
			CG02-002-003	CG映像表現研究	
			CG02-002-004	映像制作技法 II	
CG02-003	造形/デザイン応用		CG02-003-001	デッサン III	
			CG02-003-002	デジタルデッサンI	
			CG02-003-003	デジタルデッサンII	
			CG02-003-004	CG映像デザインワーク	
			CG02-003-005	デザイン発想法	
			CG02-003-006	CGプレゼンテーション	
CG02-004	CGプログラミング応用		CG02-004-001	CGプログラミング I	
			CG02-004-002	CGプログラミング II	
			CG02-004-003	MEL	
			CG02-004-004	MEL応用	
CG02-005	関連知識応用		CG02-004-001	ライティングコミュニケーション I	
			CG02-004-002	ライティングコミュニケーション II	
			CG02-004-003	知的財産法	
			CG02-004-004	就職活動リテラシー II	

# 総合評価票

氏名: \_\_\_\_\_

番号: \_\_\_\_\_

技術名	技術コード	レベル	総合評価
CG専門技術基礎	CG03	ミドルレベル-1	
仕上がり像	高度な3DCG制作技術やCGエンジニアとしての高い技術の基礎を習得し、実践できる基礎力を有する。		

評価レベル詳細					
科目コード	科目名	科目評価	ユニットコード	ユニット名	ユニット評価
CG03-001	CG制作応用		CG03-001-001	CG映像制作	
			CG03-001-002	デッサンⅣ	
			CG03-001-003	デッサンⅤ	
			CG03-001-004	MotionBuilder基礎	
			CG03-001-005	ZBrush基礎	
			CG03-001-006	3dsMax基礎	
			CG03-001-007	総合制作1	
CG03-002	先端映像技術研究		CG03-002-001	ポストプロダクション実習Ⅰ	
			CG03-002-002	ポストプロダクション実習Ⅱ	
			CG03-002-003	先端CG技術研究Ⅰ	
			CG03-002-004	先端CG技術研究Ⅱ	
CG03-003	システム設計基礎		CG03-003-001	エマージングテクノロジー	
			CG03-003-002	システム設計Ⅰ	
			CG03-003-003	システム設計Ⅱ	
			CG03-003-004	総合制作2	
CG03-004	就職支援基礎		CG03-004-001	プロダクション実習Ⅰ	
			CG03-004-002	プロダクション実習Ⅱ	
			CG03-004-003	プレゼンテーション技法Ⅰ	
			CG03-004-004	プレゼンテーション技法Ⅱ	
			CG03-004-005	ポートフォリオ制作	
			CG03-004-006	就職活動リテラシーⅢ	

# 総合評価票

氏名: \_\_\_\_\_

番号: \_\_\_\_\_

技術名	技術コード	レベル	総合評価
CG専門技術応用	CG04	ミドルレベル-2	
仕上がり像	高度な3DCG制作技術やCGエンジニアとしての高い技術の基礎を習得し、実践できる。		

評価レベル詳細					
科目コード	科目名	科目評価	ユニットコード	ユニット名	ユニット評価
CG04-001	CG制作実践		CG04-001-001	卒業制作1(Ⅰ)	
			CG04-001-002	卒業制作1(Ⅱ)	
			CG04-001-003	3DCGソフトウェア技術研究Ⅰ	
			CG04-001-004	3DCGソフトウェア技術研究Ⅱ	
			CG04-001-005	映像コンテンツ制作Ⅰ	
			CG04-001-006	映像コンテンツ制作Ⅱ	
CG04-002	映像コンテンツ制作		CG04-002-001	映像コンテンツ制作Ⅰ	
			CG04-002-002	映像コンテンツ制作Ⅱ	
CG04-003	システム設計応用		CG04-003-001	卒業制作2(Ⅰ)	
			CG04-003-002	卒業制作2(Ⅱ)	
			CG04-003-003	プログラム技術研究Ⅰ	
			CG04-003-004	プログラム技術研究Ⅱ	
CG04-004	就職支援応用		CG04-004-001	プロジェクトマネジメントⅠ	
			CG04-004-002	プロジェクトマネジメントⅡ	
			CG04-004-003	ドキュメント技法Ⅰ	
			CG04-004-004	ドキュメント技法Ⅱ	

## 評価基準と運用法

### 1. 評価基準

#### 【 学 科 】

自己診断基準		知識獲得詳細*・指導者評価基準(目安)						
評価レベル	評価レベル内容	論理的把握	知識範囲	推論	知識構造化	問題分析	知識深度	知識の応用力
5	よく理解している。 自力で知識の応用ができる。	○	○	○	○	○	○	○
4	まあまあ理解している。 サポートがあれば知識の 応用ができる。	○	○	○	○	△	△	△
3	部分的・表面的に理解している。	○	△	△	△	×	×	×
2	ほとんど理解していない。	△	△	×	×	×	×	×
1	まったく理解していない。	×	×	×	×	×	×	×

#### 定 義

- 論理的把握： 対象課題に対して前提知識を基に順次理解する
- 知識範囲： 対象課題に対し、知識が限定的でなくまとまったフレームを形成している
- 推論： 課題に対して前提条件から効率よく結論を得る
- 知識の構造化： 各対象領域の概念の整理が行われ、関連付けられている
- 問題分析： 問題の因果関係を知り、本質を理解する
- 知識の深度： 一つの手法だけでなく、様々な角度から対象課題を掘り下げ理解する
- 知識の応用力： 知識を関連付け、新しい課題に対して自ら問題を解決する

#### 【 実 技 】

自己診断基準		技術獲得詳細*・指導者評価基準(目安)					
評価レベル	評価レベル内容	安全	態度	基礎技術	作業効率	手順	技術 応用力
5	与えられた課題を十分達成し、自力で新しい課題に応用できる。	○	○	○	○	○	○
4	一応要求は満足しているが自信を持っていない。サポートがあれば新しい課題に応用できる。	○	○	○	○	△	△
3	課題の中で限られた部分での要求を満足している。	○	○	△	△	×	×
2	課題はすべて部分的で、不完全である。	○	△	×	×	×	×
1	課題を全く達成できない。	△	×	×	×	×	×

#### 定 義

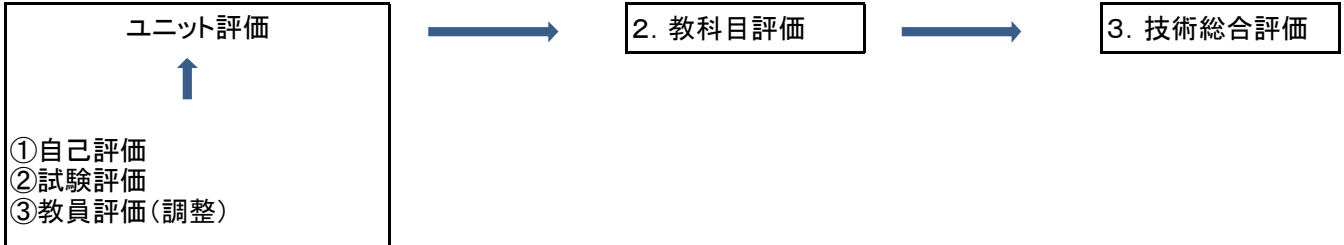
- 安全： 関連機器の取り扱いを理解しており、機器および周囲環境の安全に配慮できる
- 態度： 課題に取り組む姿勢が謙虚で集中力があり、持続性がある
- 基礎技術： 課題に関してベースとなる基礎的技術がある
- 作業効率： 与えられた課題に対し、遅滞なく遂行することができる
- 手順： 一連のプロセスを正しく理解し、作業を行うことができる
- 技術応用力： 習得した技術から新しく発展、課題解決ができる

## 2.試験による評価

レベル	1	2	3	4	5
点数	0点～20点未満	20点以上40点未満	40点以上60点未満	60点以上80点未満	80点以上～100点

## 3.運用

### 【運用プロセス】



### 【運用詳細】

ユニット評価	
各单元	(1) 各内容については自己申告により評価基準に従って1～5を記入 (2) 3未満については復習、補習、レポートによりレベル4とする
確認テスト	(1) 試験を行って評価を行う場合は、100点満点で記入 (2) 複数回行う場合は平均点を記入
ユニット評価	自己評価、試験評価に指導者評価を加味し、各ユニット評価欄に5段階で記入
教科評価	
各ユニットの総合評価の平均(小数点第2位を四捨五入)を小数点第1位まで教科評価欄に記入	
技術レベル評価(総合評価)	
各教科の総合評価の平均(小数点第2位を四捨五入)を、小数点第1位まで技術レベル総合評価欄に記入	

## 8. あとがき

本書は、「積み上げ式カリキュラム」のモデルカリキュラムとして、既存の専門学校のカリキュラムをベースに検討し、作成したものである。

CG分野における、即戦力たり得る人材を育成するカリキュラムとして、また、社会人・求職者の学び直しのためのカリキュラムとして、履修後の到達レベルを明確にし、かつCGのどの分野にはどのような知識が必要なのかも把握できるカリキュラムとなることを目標として作成した。

ここに示された内容は、CGクリエイターの育成に際し、未経験者から現場経験者まで、それぞれの人々が何を習得すればよいのかを検討する材料としてのたたき台である。

今後、本カリキュラムがCG分野の積み上げ式カリキュラムの検討材料として有効に活用されることを願っています。

平成 25 年度「成長分野等における中核的専門人材養成の戦略的推進」事業  
CGクリエイター養成の新たな学習システムの基盤整備プロジェクト  
CG分野における積上げ式モデル・カリキュラムの  
達成度評価指標

---

平成 26 年 3 月

学校法人電子学園 日本電子専門学校  
〒169-8522 東京都新宿区百人町 1-25-4  
Tel : 03-3369-9333

●本書の内容を無断で転記、掲載することは禁じます。