

令和2年度 ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻開講状況

※在籍は、1～3年次のみ

	授 業 科 目	開講時期		履修時間	履修単位	授業形態			
		前期	後期			対面	遠隔	対面・遠隔併用	
1 年 次	GCB I	15		15	1			○	遠隔4時間
	ゲーム数学基礎 I	30		30	2			○	遠隔6時間
	ゲームデザイン I	30		30	2			○	遠隔8時間
	英文基礎 I	30		30	2			○	遠隔6時間
	コンピュータリテラシー I	60		60	4			○	遠隔13時間
	システム設計 I	30		30	2			○	遠隔7時間
	アルゴリズム I	60		60	4			○	遠隔13時間
	ゲームグラフィックス I	30		30	2			○	遠隔6時間
	ゲームプログラミング基礎 I	60		60	4			○	遠隔12時間
	ゲームプログラミング基礎 II	90		90	6			○	遠隔20時間
	ゲーム数学基礎 II		30	30	2	○			
	ゲームデザイン II		30	30	2	○			
	英文基礎 II		30	30	2	○			
	コンピュータリテラシー II		60	60	4	○			
	システム設計 II		30	30	2	○			
	アルゴリズム II		30	30	2	○			
	ゲームグラフィックス II		30	30	2	○			
	ゲームプログラミング基礎 III		60	60	4	○			
ゲームプログラミング基礎 IV		90	90	6	○				
午前試験免除対策 ※12月		30	30	2	○				
2 年 次	GCB II	15		15	1			○	遠隔4時間
	ゲームエンジン I	60		60	4			○	遠隔24時間
	ゲームプログラミング応用 I	90		90	6			○	遠隔29時間
	ゲームプログラミング応用 II	90		90	6			○	遠隔29時間
	ゲーム数学応用 I	30		30	2			○	遠隔8時間
	ゲーム開発 I ※5月	60		60	4			○	遠隔30時間
	英文読解 I	30		30	2			○	遠隔8時間
	CG概論 I	30		30	2			○	遠隔8時間
	国家試験対策 ※4月	60		60	4	○			
	ゲームエンジン II		60	60	4	○			
	ゲームプログラミング応用 III		90	90	6	○			
	ゲームプログラミング応用 IV		90	90	6	○			
	ゲーム数学応用 II		30	30	2	○			
	ゲーム開発 II ※12月		60	60	4	○			
英文読解 II		30	30	2	○				
CG概論 II		30	30	2	○				
3 年 次	選択授業 I	30		30	2	○			
	ゲームプログラミング実践 I	90		90	6			○	遠隔33時間
	ゲームプログラミング実践 II	90		90	6			○	遠隔26時間
	春季ゲーム開発 ※4月	60		60	4			○	遠隔30時間
	ゲーム開発 III ※5月	60		60	4			○	遠隔22時間
	ネットワークPG I	60		60	4			○	遠隔21時間
	選択授業 II		60	60	4	○			
	ゲームプログラミング実践 III		90	90	6	○			
	ゲームプログラミング実践 IV		90	90	6	○			
	ゲーム開発 IV ※12月		60	60	4	○			
	ネットワークPG II		60	60	4	○			
	キャリアデザイン I ※9月～		30	30	2	○			
キャリアデザイン II ※2月		45	45	3	○				

令和2年度 ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻開講状況

※在籍は、1～3年次のみ

	授 業 科 目	開講時期		履修 時間	履修 単位	授業形態			
		前期	後期			対面	遠隔	対面・遠隔併用	
1 年 次	GCB I	15		15	1		○		
	業界研究 I	30		30	2		○		
	美術基礎 I	60		60	4	○			
	企画・制作基礎 I	30		30	2			○	遠隔10時間
	デッサン演習基礎 I	60		60	4	○			
	空間表現 I	60		60	4	○			
	CGアニメーション基礎 I	60		60	4	○			
	モデリング基礎演習 I	90		90	6	○			
	CGリテラシー	30		30	2		○		
	業界研究 II		30	30	2		○		
	美術基礎 II		60	60	4	○			
	企画・制作基礎 II		30	30	2			○	遠隔10時間
	デッサン演習基礎 II		60	60	4	○			
	空間表現 II		60	60	4	○			
モデリング基礎演習 II		90	90	6	○				
CGアニメーション基礎 II		90	90	6	○				
2 年 次	GCB II	15		15	1		○		
	デッサン演習応用 I	60		60	4	○			
	選択演習A I	60		60	4	○			
	選択演習A II	60		60	4	○			
	CG作品制作A I	90		90	6	○			
	企画・制作基礎 III	30		30	2	○			
	空間表現 III	90		90	6	○			
	CGポートフォリオ制作 I	30		30	2	○			
	デッサン演習応用 II		60	60	4	○			
	選択演習A III		60	60	4	○			
	選択演習A IV		60	60	4	○			
	CG作品制作A II		90	90	6	○			
	企画・制作基礎 IV		30	30	2	○			
	空間表現 IV		90	90	6	○			
CGポートフォリオ制作 II		30	30	2	○				
3 年 次	キャリアデザイン I	30		30	2		○		
	デッサン演習上級 I	60		60	4	○			
	選択演習B I	60		60	4	○			
	選択演習B II	60		60	4	○			
	CG作品制作B I	90		90	6	○			
	CG作品制作B II	90		90	6	○			
	CGポートフォリオ制作 III	30		30	2	○			
	コンポジット I	30		30	2	○			
	キャリアデザイン II		30	30	2		○		
	デッサン演習上級 II		60	60	4	○			
	選択演習B III		60	60	4	○			
	選択演習B IV		60	60	4	○			
	CG作品制作B III		90	90	6	○			
	CG作品制作B IV		90	90	6	○			
CGポートフォリオ制作 IV		30	30	2	○				
コンポジット II		30	30	2	○				

令和2年度 ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻開講状況

※在籍は、1～3年次のみ

	授 業 科 目	開講時期		履修 時間	履修 単位	授業形態			
		前期	後期			対面	遠隔	対面・遠隔併用	
1 年 次	GCB I	15		15	1		○		
	業界研究 I	30		30	2			○	遠隔15時間
	デジタルツール基礎 I	60		60	4	○			
	デッサン演習基礎 I	60		60	4			○	遠隔30時間
	アニメーション空間表現 I	60		60	4	○			
	キャラクター表現 I	60		60	4			○	遠隔30時間
	アニメーション表現	60		60	4			○	遠隔30時間
	アニメーション基礎 I	90		90	6			○	遠隔45時間
	業界研究 II		30	30	2	○			
	色彩技法		60	60	4	○			
	デジタルツール基礎 II		60	60	4	○			
	デッサン演習基礎 II		60	60	4	○			
	アニメーション空間表現 II		60	60	4	○			
	アニメーション基礎 II		90	90	6	○			
デジタルツール基礎 I		60	60	4	○				
2 年 次	GCB II	15		15	1		○		
	デジタルツール応用 I	60		60	4			○	遠隔30時間
	デッサン演習応用 I	60		60	4			○	遠隔30時間
	キャラクターデザイン I	30		30	2			○	遠隔15時間
	アニメーション応用 I	60		60	4			○	遠隔30時間
	作品制作A I	90		90	6			○	遠隔45時間
	作品制作A II	90		90	6			○	遠隔45時間
	業界研究 III	30		30	2			○	遠隔15時間
	デジタルツール応用 II		60	60	4	○			
	デッサン演習応用 II		60	60	4	○			
	キャラクターデザイン II		30	30	2	○			
	アニメーション応用 II		60	60	4	○			
	作品制作B I		90	90	6	○			
	作品制作B II		90	90	6	○			
業界研究 IV		30	30	2	○				
3 年 次	キャリアデザイン I	30		30	2			○	遠隔15時間
	キャラクターデザイン III	30		30	2			○	遠隔15時間
	アニメーション制作A I	90		90	6			○	遠隔45時間
	アニメーション制作A II	90		90	6			○	遠隔45時間
	アニメーション応用 III	60		60	4			○	遠隔30時間
	企画演習 I	60		60	4			○	遠隔30時間
	デジタルツール応用 III	60		60	4			○	遠隔30時間
	キャリアデザイン II		45	45	3	○			
	キャラクターデザイン IV		30	30	2	○			
	アニメーション制作B I		90	90	6	○			
	アニメーション制作B II		90	90	6	○			
	アニメーション応用 IV		60	60	4	○			
企画演習 II		60	60	4	○				
デジタルツール応用 IV		60	60	4	○				