

科目名	ゲームエンジンⅡ						
科目名(英)	Game Engine 2						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	川野 竜一		
実施年度	2020年度	実施時期	後期	担当者実務経験	ゲーム会社でゲーム開発を担当		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻2年						
授業概要	力量に合わせた方法で、成果物としてのゲーム作品を完成させる。就職活動に活用できるようにパッケージとして成立したコンテンツを目指していく。 主な制作手法は「C言語＋ライブラリ」「C++言語＋ライブラリ」「DirectX12」「ゲームエンジン」から選択する。						
授業形式	講義:	演習:	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○	○			一つのゲームとして完成された作品を制作することができる。	
			○			スケジュール管理を行い、計画的な作業をする事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	特になし						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	1-2.開発手法決定、環境設定					
	2	3-4.ヒアリング、アイデア出し、スケジュール作成					
	3	5-16.作品制作、進捗確認、個別指導				中間チェック	
	4	17-18.中間発表会					
	5	19-25.作品制作、進捗確認、個別指導					
	6	26-28.作品制作、期末発表準備					
	7	29-30.期末発表会、講評				最終評価	
	8						
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
15							
評価方法	授業内容のポイントを押さえた作品の提出で評価を行う。 授業に対する意欲があるかという点は、出席状況と課題の提出率を持って評価を行う(全体の10%)。 未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とする。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意	科目出席率が全体の2/3を切った場合、作品提出の資格を与えない。						

科目名	ゲームプログラミング応用Ⅲ						
科目名(英)	Game Programming Advanced Ⅲ						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	高楠 弘一		
実施年度	2020年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	ゲーム制作会社にてゲーム開発を担当		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻2年						
授業概要	ゲームライブラリであるcocos2d-xを利用し、ゲーム開発を行う。 WindowsおよびAndroidの開発環境のセットアップに関して、 自力で公式のドキュメントなど英語の情報をメインに行えるようにしていく。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○	○			cocos2d-xを利用したWindowsおよびAndroidの開発環境のセットアップ。	
		○	○			cocos2d-xを用いたゲームを制作する。	
テキスト・教材 参考図書	自作テキスト						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-10.授業の目的、方針、計画を知り、環境の準備を行う						
	11-14.cocos2d-x独自のフレームワークを理解する。						
	15-20.cocos2d-xに外部ライブラリ(サウンド・パーティクル等)を組み入れる。						
	21-25.外部のマップエディタで作成したデータを利用しcocos2d-xの機能を利用した表示や判定制御を行う。						
	26-30.WindowsだけでなくAndroidもC++を記述するためのNDKについて理解する。						
	31-45.上記までの内容を使い、アクションゲームを制作する。			課題提出			
評価方法	WindowsおよびAndroidの両方で開発する環境構築を行え、実際に開発を行えるようになる事。 また、両方で動かす上で効率的なC++を利用したプログラムの記述が出来ているかを重視する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品						
	課題		◎		○		100%
履修上の注意	就職活動につながる作品制作を短期間でやっていくため、授業を欠席した場合は各自放課等を利用して取り戻してください。欠席があるからと言って、作品提出は免れませんので注意してください。						

科目名	ゲームプログラミング応用Ⅲ Extra						
科目名(英)	Game Programming Advance 3						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	川野 竜一		
実施年度	2020年度	実施時期	後期	担当者実務経験	ゲーム制作会社にてゲーム開発を担当		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻2年						
授業概要	現行最新バージョンであるDirectX12を用いて、モデルの表示からアニメーションまでを基本として、マルチパスレンダリングによるシャドウマップ等を行う。発展的実装として様々なポストエフェクトや輪郭線抽出、スクリーンスペースアンビエントオクルージョンやインバースキネマティクスの技術を学び表現力を高めていく。						
授業形式	講義:	演習:	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○	○			DirectX12を使用して、モデルの表示を実装する事ができる。	
		○	○			DirectX12を使用して、モデルのアニメーションを実装する事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	テキスト: 自作テキスト 参考図書: DirectX12の魔導書						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	1-3.授業の目的、方針、計画を知り、環境の準備を行う			昨年度のテキストを副読本として予習しておくこと		
	2	4-6.DirectX12周りの初期化を行い、画面色変更を実装する			間に合わなかった人は放課後等利用して進めること		
	3	7-9.モデルデータの読み込みを行い、頂点の表示まで実装する			間に合わなかった人は放課後等利用して進めること		
	4	10-12.頂点データとインデックスデータから面の表示を実装する			間に合わなかった人は放課後等利用して進めること		
	5	13-15.ランバートシェーディングについて学び、実装する			間に合わなかった人は放課後等利用して進めること		
	6	16-18.深度バッファについて学び、実装する			間に合わなかった人は放課後等利用して進めること		
	7	19-21.マテリアルごとに色分けを行う			間に合わなかった人は放課後等利用して進めること		
	8	22-24.スキニングの理論と実践について学び、実装する			間に合わなかった人は放課後等利用して進めること		
	9	25-27.アニメーションデータロードからアニメーションまで実装する			間に合わなかった人は放課後等利用して進めること		
	10	28-30.マルチパスレンダリングについて学びシャドウマップの準備をする			間に合わなかった人は放課後等利用して進めること		
	11	31-33.シャドウマップの理論を学び、シャドウマップを実装する			間に合わなかった人は放課後等利用して進めること		
	12	34-36.ポストエフェクトについて学び、様々なポストエフェクトを実装する			間に合わなかった人は放課後等利用して進めること		
	13	37-39.トゥーンレンダリングを実装する			間に合わなかった人は放課後等利用して進めること		
	14	40-42.インバースキネマティクスについて学び、実装する			間に合わなかった人は放課後等利用して進めること		
15	43-45.アンビエントオクルージョンなどの発展的技術について学び実装する			最終提出日までに自分の技術力を出し切ること			
評価方法	評価の最低ラインとしてモデルのアニメーションまでできていること。シャドウマップやIKやポストエフェクトなどが実装できていれば、実装ごとに評価を上げていく。またオリジナルの機構やエフェクトを実装している場合はその旨説明を書いておけば評価に加算する。これに関しては難易度が高いもの程高評価となる。成績評価基準は、S(授業の内容以上)・A(授業の内容レベル)・B(授業の内容の半分)・C(アニメーション)・D(できてない)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品						
	課題		○	◎	○		100
履修上の注意	技術力を向上させ就職につなげていきます。かなり難しいと思いますので授業を休むと本当に致命的です。絶対に休まないでください。やむなく休んだ時は放課後や休日を利用して早急に取り戻してください。						

科目名	ゲームプログラミング応用Ⅳ						
科目名(英)	Game Programming Advanced Ⅳ						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	高楠 弘一		
実施年度	2020年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	ゲーム制作会社にてゲーム開発を担当		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻2年						
授業概要	ゲームライブラリであるcocos2d-xを利用し、ゲーム開発を行う。 WindowsおよびAndroidの開発環境のセットアップに関して、 自力で公式のドキュメントなど英語の情報をメインに行えるようにしていく。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○	○			cocos2d-xを利用したWindowsおよびAndroidの開発環境のセットアップ。	
		○	○			cocos2d-xを用いたゲームを制作する。	
テキスト・教材 参考図書	自作テキスト						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-10.授業の目的、方針、計画を知り、環境の準備を行う						
	11-14.cocos2d-x独自のフレームワークを理解する。						
	15-20.cocos2d-xに外部ライブラリ(サウンド・パーティクル等)を組み入れる。						
	21-25.外部のマップエディタで作成したデータを利用しcocos2d-xの機能を利用した表示や判定制御を行う。						
	26-30.WindowsだけでなくAndroidもC++を記述するためのNDKについて理解する。						
	31-45.上記までの内容を使い、アクションゲームを制作する。			課題提出			
評価方法	制作物として、アニメーションエディタ(DLL含む)、パーティクルエディタ、落ち物パズルゲームを提出し、 完成度や制作物の技術点を考慮する為、予め設定しておく評価基準によって評価を行う。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品						
	課題		◎		○		100%
履修上の注意	就職活動につながる作品制作を短期間でやっていくため、授業を欠席した場合は各自放課等を利用して取り戻してください。欠席があるからと言って、作品提出は免れませんので注意してください。						

科目名	ゲームプログラミング応用Ⅳ Extra						
科目名(英)	Game Programming Advance 4						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	川野 竜一		
実施年度	2020年度	実施時期	後期	担当者実務経験	ゲーム制作会社にてゲーム開発を担当		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻2年						
授業概要	現行最新バージョンであるDirectX12を用いて、モデルの表示からアニメーションまでを基本として、マルチパスレンダリングによるシャドウマップ等を行う。発展的実装として様々なポストエフェクトや輪郭線抽出、スクリーンスペースアンビエントオクルージョンやインバースキネマティクスの技術を学び表現力を高めていく。						
授業形式	講義:	演習:	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○	○			DirectX12を使用して、モデルの表示を実装することができる。	
		○	○			DirectX12を使用して、モデルのアニメーションを実装することができる。	
テキスト・教材 参考図書	テキスト: 自作テキスト 参考図書: DirectX12の魔導書						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	1-3.授業の目的、方針、計画を知り、環境の準備を行う			昨年度のテキストを副読本として予習しておくこと		
	2	4-6.DirectX12周りの初期化を行い、画面色変更を実装する			間に合わなかった人は放課後等利用して進めること		
	3	7-9.モデルデータの読み込みを行い、頂点の表示まで実装する			間に合わなかった人は放課後等利用して進めること		
	4	10-12.頂点データとインデックスデータから面の表示を実装する			間に合わなかった人は放課後等利用して進めること		
	5	13-15.ランバートシェーディングについて学び、実装する			間に合わなかった人は放課後等利用して進めること		
	6	16-18.深度バッファについて学び、実装する			間に合わなかった人は放課後等利用して進めること		
	7	19-21.マテリアルごとに色分けを行う			間に合わなかった人は放課後等利用して進めること		
	8	22-24.スキニングの理論と実践について学び、実装する			間に合わなかった人は放課後等利用して進めること		
	9	25-27.アニメーションデータロードからアニメーションまで実装する			間に合わなかった人は放課後等利用して進めること		
	10	28-30.マルチパスレンダリングについて学びシャドウマップの準備をする			間に合わなかった人は放課後等利用して進めること		
	11	31-33.シャドウマップの理論を学び、シャドウマップを実装する			間に合わなかった人は放課後等利用して進めること		
	12	34-36.ポストエフェクトについて学び、様々なポストエフェクトを実装する			間に合わなかった人は放課後等利用して進めること		
	13	37-39.トゥーンレンダリングを実装する			間に合わなかった人は放課後等利用して進めること		
	14	40-42.インバースキネマティクスについて学び、実装する			間に合わなかった人は放課後等利用して進めること		
15	43-45.アンビエントオクルージョンなどの発展的技術について学び実装する			最終提出日までに自分の技術力を出し切ること			
評価方法	評価の最低ラインとしてモデルのアニメーションまでできていること。シャドウマップやIKやポストエフェクトなどが実装できていれば、実装ごとに評価を上げていく。またオリジナルの機構やエフェクトを実装している場合はその旨説明を書いておけば評価に加算する。これに関しては難易度が高いもの程高評価となる。成績評価基準は、S(授業の内容以上)・A(授業の内容レベル)・B(授業の内容の半分)・C(アニメーション)・D(できてない)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品						
	課題		○	◎	○		100
履修上の注意	技術力を向上させ就職につなげていきます。かなり難しいと思いますので授業を休むと本当に致命的です。絶対に休まないでください。やむなく休んだ時は放課後や休日を利用して早急に取り戻してください。						

科目名	数学応用Ⅱ						
科目名(英)	Mathematics Advance Ⅱ						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	川野 竜一		
実施年度	2020年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻2年						
授業概要	レンダリングに必要な数学を習得し、プログラミングに応用できるようになるために、レイトレーシングを題材に学習する。最終的には自分で基本的な(古典的な)レイトレーシングを実装できるようになる						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○				レンダリングに必要な数学の知識を活かしてレイトレーシングが実装できるようになる	
	○					ゲームCGに関するカメラ・ライト・マテリアルなどの用語を説明できるようになる。	
テキスト・教材 参考図書	自作テキスト						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1	導入:今後の進行の説明と確認テスト			1年の教科書を読み返しておく事		
	2	前期のおさらい(ピリヤード物理等)			授業の内容を復習しておく事		
	3	レイトレーシングの紹介(業界のニーズや学習の必要性について)					
	4	レイトレーシング理論の基礎部分を解説			実装が間に合わなかった者は実装完了しておく事		
	5	レンダリング方程式と、レイトレーシングに必要な数学を紹介			実装が間に合わなかった者は実装完了しておく事		
	6	スクリーンからレイを飛ばし画面上に円を描く			実装が間に合わなかった者は実装完了しておく事		
	7	ランバート反射式により円に陰影をつける			授業の内容を復習しておく事		
	8	レイの飛ばし方を改良し、遠近感が出るようにする			実装が間に合わなかった者は実装完了しておく事		
	9	平面の方程式の解説			授業の内容を復習しておく事		
	10	平面の方程式から地面を表示する(地面に簡単な模様をつける)			実装が間に合わなかった者は実装完了しておく事		
	11	地面から光線方向にレイを飛ばし、オブジェクトとのあたり判定から影を描画			授業の内容を復習しておく事		
	12	反射ベクトルを解説			実装が間に合わなかった者は実装完了しておく事		
	13	スペキュラーのレンダリング方程式を解説しハイライトを表示する			授業の内容を復習しておく事		
	14	球体に反射率を設定し、球体から反射ベクトルを飛ばし、球に反射した地面を描画					
15	球体に屈折率を設定し、球体内部に入る光および出る光を計算し、透明なガラス状の物体を描画			実装が間に合わなかった者は実装完了しておく事			
評価方法	授業の中で作っていくレイトレーシングを実装し、その評価基準の達成度によって評価していく。 未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とする。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト		○				
	宿題・レポート						
	発表・作品		◎				
履修上の注意	ほぼ全ての内容が相互に関連しています。授業を欠席すると以降の理解に支障をきたす可能性が高いため、欠席しないように。居眠り等、授業を聞いていないものはフォローしませんのでよろしくお願いします。						

科目名	ゲーム開発Ⅱ						
科目名(英)	Game Development 2						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	川野 竜一		
実施年度	2020年度	実施時期	後期	担当者実務経験	ゲーム会社でゲーム開発を担当		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻2年						
授業概要	GFFAwardおよび学内コンテストに向けてのチームor個人作品の制作を行う						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○	○				独自のルールでゲームの企画を作成することが出来る。	
	○	○				スケジュールを管理し、期間内でゲームを完成することが出来る。	
	○	○				制作物をgit等を使用し、バージョン管理を行い管理することが出来る。	
テキスト・教材 参考図書	特になし						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	1-2.企画とマイルストーン作成					
	2	3-8.実習(企画内容の実装)と進捗確認				マイルストーンと進捗を比較してスケジュールを再検討する	
	3	9-10.バージョン管理の手法					
	4	11-16.開発フェーズ①					
	5	17-18.進捗チェック				スケジュール調整	
	6	19-28.開発フェーズ②					
	7	29-30.講評					
	8						
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
15							
評価方法	授業内容のポイントを押さえた作品の提出で評価を行う。 授業に対する意欲があるかという点は、出席状況と課題の提出率を持って評価を行う(全体の10%)。 未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とする。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意	科目出席率が全体の2/3を切った場合、作品提出の資格を与えない。						

科目名	英文読解Ⅱ						
科目名(英)	English Reading Comprehension Ⅱ						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	吉岡 利枝		
実施年度	2020年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻2年						
授業概要	ゲームプログラミングを行うにあたり、先進技術を学ぶために必要な英語文献が理解できるよう、TOEICの教材を使用して英語力を向上させる。						
授業形式	講義: ○	演習: △	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○					TOEIC・英検などに出題される文法問題を解けるようになる。	
		○				海外のサイトやPC用語の英語を調べなくても読解できるようになる。	
テキスト・教材 参考図書	TOEIC Bridge 公式ワークブック サブカルチャーの英文記事						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	夏休みの感想の英作文・発表					
	2	間接疑問文				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅 で解くこと。	
	3	感情・心理状態を表す動詞				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅 で解くこと。	
	4	感嘆文				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅 で解くこと。	
	5	付加疑問文① 5W1H				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅 で解くこと。	
	6	付加疑問文② Whether/if				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅 で解くこと。	
	7	助動詞を使った提案・依頼文				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅 で解くこと。	
	8	関係代名詞の継続用法				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅 で解くこと。	
	9	仮定法①				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅 で解くこと。	
	10	仮定法②				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅 で解くこと。	
	11	直接話法・間接話法				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅 で解くこと。	
	12	使役動詞・知覚動詞				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅 で解くこと。	
	13	形式主語構文				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅 で解くこと。	
	14	後期の復習・確認				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅 で解くこと。	
15	2年間の英語のまとめ						
評価方法	(1)授業中にサブカルチャーの英文記事のリーディング課題を解く。 (2)出席率と授業態度・意欲も課題の点数に加味する (3)定期試験(筆記)を実施する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験		◎		○		30%
	小テスト						
	宿題・レポート	○	◎		◎		70%
	発表・作品						
履修上の注意							

科目名	CG概論Ⅱ						
科目名(英)	CG Literacy Ⅱ						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	高木 慎一		
実施年度	2020年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻2年						
授業概要	デザインや2次元CGの基礎から、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まで、表現に必要な多様な知識を学ぶ。 CGデザインの基礎知識をテキストに沿って学んでいき、後期CG検定取得を目指す。						
授業形式	講義: ○	演習:	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○					CG制作のワークフローを説明できる	
	○					色と動きの基本特性、タイポグラフィについて説明できる	
	○					2次元CGの基礎、デジタルカメラによる写真撮影とレタッチについて説明できる	
	○					3次元CGによる映像作品の制作方法について説明できる	
	○					知的財産権、著作権について説明できる	
テキスト・教材 参考図書	入門CGデザイン_CG制作の基礎(CG-ARTS協会)						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1.デジタルについて						
	2.保存形式と圧縮形式						
	3.知的財産権とは						
	4.著作権法での保護						
	5.商標法での保護						
	6.意匠法での保護						
	7.確認テスト(知的財産権)						
	8.補足 タイポグラフィとレイアウト						
	9-12.検定対策(練習問題)			確認テスト範囲をしっかりと復習しておく事。			
	13.イベントCGについて						
	14.CG業界研究と作品集(ポートフォリオ)						
	15.確認テスト(知的財産権・デジタル画像の編集)			確認テスト範囲をしっかりと復習しておく事。			
評価方法	①宿題・レポートを数回実施する。 ②定期試験(筆記)を実施する。以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験	◎					80%
	小テスト						
	宿題・レポート	◎			○		20%
	発表・作品						
履修上の注意							