

令和4年度 ゲーム・CG専攻科 ゲーム専攻 開講状況

※在籍は1年次のみ

| | 授 業 科 目 | 開講時期 | | 履修 時間 | 履修 単位 | 授業形式 | | |
|-----------------|------------------|------|----|----------|----------|------|----|---------|
| | | 前期 | 後期 | | | 対面 | 遠隔 | 対面・遠隔併用 |
| 1 年 次 | GCB I | 15 | | 15 | 1 | ○ | | |
| | ゲーム数学基礎 I | 60 | | 60 | 4 | ○ | | |
| | ゲームデザイン I | 30 | | 30 | 2 | ○ | | |
| | コンピュータリテラシー I | 60 | | 60 | 4 | ○ | | |
| | システム設計 I | 60 | | 60 | 4 | ○ | | |
| | アルゴリズム I | 60 | | 60 | 4 | ○ | | |
| | ゲームグラフィックス I | 30 | | 30 | 2 | ○ | | |
| | ゲームプログラミング基礎 I | 60 | | 60 | 4 | ○ | | |
| | ゲームプログラミング基礎 II | 60 | | 60 | 4 | ○ | | |
| | ゲーム数学基礎 II | | 60 | 60 | 4 | ○ | | |
| | ゲームデザイン 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 | | 60 | 60 | 4 | ○ | | |
| | アルゴリズム II | | 60 | 60 | 4 | ○ | | |
| | 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 | | 60 | 60 | 4 | ○ | | | |

令和4年度 ゲーム・CG専攻科 CG専攻 開講状況

※在籍は1年次のみ

| | 授 業 科 目 | 開講時期 | | 履修 時間 | 履修 単位 | 授業形式 | | |
|-------------|------------|------|----|----------|----------|------|----|---------|
| | | 前期 | 後期 | | | 対面 | 遠隔 | 対面・遠隔併用 |
| 1 年 次 | GCB I | 15 | | 15 | 1 | ○ | | |
| | 表現演習 I | 90 | | 90 | 2 | ○ | | |
| | 質感表現 I | 60 | | 60 | 4 | ○ | | |
| | デッサン基礎 I | 90 | | 90 | 2 | ○ | | |
| | デッサン基礎 II | 60 | | 60 | 1 | ○ | | |
| | CG制作基礎 I | 60 | | 60 | 4 | ○ | | |
| | 業界研究 I | 30 | | 30 | 2 | ○ | | |
| | 美術基礎 I | 30 | | 30 | 2 | ○ | | |
| | 表現演習 II | | 90 | 90 | 2 | ○ | | |
| | 質感表現 II | | 60 | 60 | 4 | ○ | | |
| | デッサン基礎 III | | 90 | 90 | 2 | ○ | | |
| | デッサン基礎 IV | | 60 | 60 | 1 | ○ | | |
| | CG制作基礎 II | | 60 | 60 | 4 | ○ | | |
| | 業界研究 II | | 30 | 30 | 2 | ○ | | |
| 美術基礎 II | | 30 | 30 | 2 | ○ | | | |