

令和4年度 ゲーム・CG・アニメ科 ゲームコース 開講状況

	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	○		
	ゲーム数学基礎 II		60	60	4	○		
	ゲームグラフィックス II		30	30	2	○		
	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	○		
	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	○		
システム設計 II		60	60	4	○			
アルゴリズム II		60	60	4	○			
2 年 次	GCB II	15		15	1	○		
	ゲーム数学応用 I	30		30	2	○		
	英文読解 I	30		30	2	○		
	ゲームプログラミング応用 I	90		90	6	○		
	ゲームプログラミング応用 II	90		90	6	○		
	ゲームアーキテクチャ I	90		90	6	○		
	CG概論 I	30		30	2	○		
	ゲーム企画 I	60		60	1	○		
	ゲーム数学応用 II		30	30	2	○		
	英文読解 II		30	30	2	○		
	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	○		
	ゲームアーキテクチャ II		90	90	6	○		
CG概論 II		30	30	2	○			
ゲーム企画 II		60	60	1	○			
キャリアデザイン I		30	30	2	○			
3 年 次	企画制作 I	60		60	4	○		
	企画制作 II	90		90	2	○		
	企画制作 III	90		90	2	○		
	企画制作 IV	90		90	2	○		
	ビジネス実務	30		30	2	○		
	就職実務 I	60		60	4	○		
	卒業制作 I		90	90	6	○		
	卒業制作 II		90	90	2	○		
	卒業制作 III		90	90	2	○		
	卒業制作 IV		90	90	2	○		
	就職実務 II		60	60	4	○		
プレゼンテーション		15	15	1	○			

令和4年度 ゲーム・CG・アニメ科 CGコース 開講状況

	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	○		
	色彩技法 I	30		30	2	○		
	2DCG演習 I	30		30	2	○		
	撮影技術 I	30		30	2	○		
	デッサン I	60		60	1	○		
	空間表現 I	60		60	4	○		
	3Dモデリング I	90		90	6	○		
	CGアニメーション I	90		90	6	○		
	CG概論 I	30		30	2	○		
	色彩技法 II		30	30	2	○		
	2DCG演習 II		30	30	2	○		
	撮影技術 II		30	30	2	○		
	デッサン II		60	60	1	○		
	空間表現 II		60	60	4	○		
	3Dモデリング II		90	90	6	○		
	CGアニメーション II		90	90	6	○		
CG概論 II		30	30	2	○			
2 年 次	GCB II	15		15	1	○		
	CG作品制作 I	60		60	1	○		
	CG作品制作 II	60		60	1	○		
	背景CG制作 I	90		90	6	○		
	企画演習 I	60		60	4	○		
	CGテクノロジー I	60		60	4	○		
	コンポジット I	30		30	2	○		
	エフェクト制作 I	60		60	4	○		
	キャリアデザイン		30	30	2	○		
	CG作品制作 III		60	60	1	○		
	CG作品制作 IV		60	60	1	○		
	背景CG制作 II		90	90	6	○		
	企画演習 II		60	60	4	○		
	CGテクノロジー II		60	60	4	○		
コンポジット II		30	30	2	○			
エフェクト制作 II		60	60	4	○			
3 年 次	就職実務 I	60		60	4	○		
	企画制作 I	60		60	4	○		
	企画制作 II	90		90	2	○		
	企画制作 III	90		90	2	○		
	スタジオワーク I	60		60	1	○		
	映像制作 I	60		60	4	○		
	就職実務 II		60	60	4	○		
	卒業制作 I		60	60	4	○		
	卒業制作 II		90	90	2	○		
	卒業制作 III		90	90	2	○		
	スタジオワーク II		60	60	1	○		
映像制作 II		60	60	4	○			

令和4年度 ゲーム・CG・アニメ科 アニメコース 開講状況

	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	○		
	デッサン基礎 I	60		60	1	○		
	デッサン基礎 II	90		90	2	○		
	表現演習 I	90		90	2	○		
	質感表現 I	60		60	4	○		
	アニメ制作 I	60		60	4	○		
	アニメ制作 II	60		60	4	○		
	デッサン基礎 III		60	60	1	○		
	デッサン基礎 IV		90	90	2	○		
	表現演習 II		90	90	2	○		
	質感表現 II		60	60	4	○		
	アニメ制作 III		60	60	4	○		
	アニメ制作 IV		60	60	4	○		
2 年 次	GCB II	15		15	1	○		
	撮影技法 I	30		30	2	○		
	デジタル作画基礎	30		30	2	○		
	アニメーション動画基礎	60		60	4	○		
	アニメーション撮影基礎	60		60	4	○		
	作品制作実践 I	60		60	1	○		
	作品制作実践 II	90		90	2	○		
	レイアウト演習 I	60		60	1	○		
	業界研究	30		30	2	○		
	撮影技法 II		30	30	2	○		
	デジタル作画応用		30	30	2	○		
	アニメーション動画応用		60	60	4	○		
	アニメーション撮影応用		60	60	4	○		
作品制作実践 III		60	60	1	○			
作品制作実践 IV		90	90	2	○			
レイアウト演習 II		60	60	1	○			
キャリアデザイン		30	30	2	○			
3 年 次	実践技術研究 I	60		60	4	○		
	アニメーション応用 I	90		90	2	○		
	キャラクター表現 I	60		60	4	○		
	企画制作 I	60		60	1	○		
	企画制作 II	90		90	2	○		
	就職実務 I	60		60	4	○		
	実践技術研究 II		60	60	4	○		
	アニメーション応用 II		90	90	2	○		
	卒業制作 I		60	60	2	○		
	卒業制作 II		90	90	2	○		
	キャラクター表現 II		60	60	4	○		
	就職実務 II		60	60	4	○		