

令和5年度 ゲーム・CG専攻科 ゲーム専攻 開講状況

※在籍は2年次のみ

	授 業 科 目	必須 選択	授業 形態	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
2 年 次	GCB II	必須	講義	15		15	1	○		
	ゲームアーキテクチャ I	必須	演習	90		90	6	○		
	ゲームプログラミング応用 I	必須	演習	90		90	6	○		
	ゲームプログラミング応用 II	必須	演習	90		90	6	○		
	ゲーム数学応用 I	必須	演習	30		30	2	○		
	英文読解 I	必須	講義	30		30	2	○		
	CG概論 I	必須	講義	30		30	2	○		
	ゲーム企画 I	必須	実習	60		60	1	○		
	ゲームアーキテクチャ II	必須	演習		90	90	6	○		
	ゲームプログラミング応用 III	必須	演習		90	90	6	○		
	ゲームプログラミング応用 IV	必須	演習		90	90	6	○		
	ゲーム数学応用 II	必須	演習		30	30	2	○		
	英文読解 II	必須	講義		30	30	2	○		
	CG概論 II	必須	講義		30	30	2	○		
	ゲーム企画 II	必須	実習		60	60	1	○		

令和5年度 ゲーム・CG専攻科 CG専攻 開講状況

※在籍は2年次のみ

	授 業 科 目	必須 選択	授業 形態	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
2 年 次	GCB II	必須	講義	15		15	1	○		
	人体表現 I	必須	実習	60		60	1	○		
	色彩技法 I	必須	講義	30		30	2	○		
	3Dモデリング I	必須	演習	120		120	8	○		
	CGアニメーション I	必須	演習	90		90	6	○		
	空間表現 I	必須	演習	30		30	2	○		
	CG概論 I	必須	講義	30		30	2	○		
	撮影技術 I	必須	演習	30		30	2	○		
	2DCG演習 I	必須	演習	30		30	2	○		
	人体表現 II	必須	実習		60	60	1	○		
	色彩技法 II	必須	講義		30	30	2	○		
	3Dモデリング II	必須	実習		120	120	3	○		
	CGアニメーション II	必須	実習		90	90	2	○		
	空間表現 II	必須	演習		30	30	2	○		
	CG概論 II	必須	講義		30	30	2	○		
	撮影技術 II	必須	演習		30	30	2	○		
2DCG演習 II	必須	演習		30	30	2	○			