

コンピュータグラフィックス科

科目一覧

カテゴリー	科目	必修 選択	履修時期				単位	時間数	内実習	オリジナル 教材	企業連携	キャリア教育的要素 (アクティブラーニング型学習)				
			1年		2年							グループ ワーク	プレゼン テーション	レポート 課題	課題解決	その他
			前期	後期	前期	後期										
専門基礎科目	検定対策Ⅰ	必修	*				2	30						○		
	検定対策Ⅱ	必修		*			2	30						○		
	プリプロダクションⅠ	必修	*				2	30					○		○	
	プリプロダクションⅡ	必修		*			2	30					○		○	
	構造研究	必修	*				2	30						○		
専門応用科目	業界研究Ⅰ	必修			*		2	30						○		
	業界研究Ⅱ	必修				*	2	30						○		
	作品評価Ⅰ	必修			*		2	30						○		
	作品評価Ⅱ	必修				*	2	30						○		
	検定対策Ⅲ	必修			*		2	30						○		
	クリエイターズ法規	必修				*	2	30						○		
	プリプロダクションⅢ	必修			*		2	30					○		○	
	プリプロダクションⅣ	必修				*	2	30					○		○	
CG技術科目	プログラミングA	必修		*			1	30	30	○					○	
	プログラミングB	必修		*			1	30	30	○					○	
	表現技法Ⅰ	必修	*				2	60	60	○					○	
	表現技法Ⅱ	必修		*			1	30	30	○					○	
	編集技法Ⅰ	必修	*				2	60	60	○					○	
	編集技法Ⅱ	必修		*			1	30	30	○					○	
	モーションキャプチャ	自由選択				*		2	30				○			
	モデリングⅠ	必修	*				2	60	60	○			○		○	
CG・ デザイン科目	モデリングⅡ	必修		*			2	60	60	○	○		○		○	
	アニメーションⅠ	必修	*				4	90	60	○			○		○	
	アニメーションⅡ	必修		*			4	90	60	○			○		○	
	プレゼンテーションⅠ	必修			*		3	60	30				○			
	プレゼンテーションⅡ	必修				*	3	60	30				○			
デザイン・ 造形科目	観察技法Ⅰ	必修	*				4	60							○	
	観察技法Ⅱ	必修		*			4	60							○	
	観察技法Ⅲ	必修			*		4	60				○			○	
	観察技法Ⅳ	必修				*	4	60				○			○	
ゲームCG専攻	3DCG制作実習(G)	選択Ⅰ			*		6	180	180				○	○	○	
	卒業制作(G)	選択Ⅰ			*		6	180	180				○	○	○	
CGアニメ専攻	3DCG制作実習(A)	選択Ⅱ			*		6	180	180				○	○	○	
	卒業制作(A)	選択Ⅱ			*		6	180	180				○	○	○	
一般基礎科目	就職活動リテラシーⅠ	必修	*				2	30					○	○		
	就職活動リテラシーⅡ	必修		*			2	30					○	○		
ホームルーム			*	*	*	*		120								
卒業に必要な単位数・時間数							84	1710	900							

・選択科目は、選択Ⅰ・選択Ⅱのいずれかを選択します。
 ※この表は予定ですので、一部変更することがあります。