

授業科目等の概要

(工業専門課程 ゲームグラフィック科)															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
○			デッサンⅠ	デッサンを通して画力の向上を目指します	1前	135	-			○	○			○	
○			デッサンⅡ	デッサンを通して画力の向上を目指します	1後	45	-			○	○			○	
○			キャラクターデザイン	2DCGソフトの使い方を学習し、キャラクターを作る過程を学習します	1前	45	-			○	○			○	
○			ゲームグラフィック	ゲームに必要なユーザーインターフェースやロゴの作成方法を学びます。	1通	90	-			○	○			○	
○			ゲームエンジン実習	ゲームエンジンの使い方を学習し、オリジナルゲーム作品を作ります。	1通	90	-			○	○		○		
○			3DCG実習	3DCGソフトのオペレーションの基礎を学ぶ	1通	90	-			○	○		○		
○			2DCG実習	2DCGソフトのオペレーションの基礎を学ぶ	1前	45	-			○	○			○	
○			Illustrator 実習	Adobe Illustratorのオペレーションを学習します	1前	45	-			○	○			○	
○			色彩	色彩学について学習し、色彩検定の取得を目指します	1前	50	-	○			○		○		
小計					9	科目		635			単位時間(単位)		

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	15週

(留意事項)

- 1 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 2 企業等との連携については、実施要項の3(3)の要件に該当する授業科目について○を付すこと。

授業科目等の概要

(工業専門課程 ゲームグラフィック科)															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
○			デジタルペイント	2DCGソフトを使用した着色の技法を学びます	1後	45	-			○	○			○	
○			SpriteStudio実習	2Dアニメーションソフトのオペレーションを学習します	1後	45	-			○	○			○	
○			グラフィックデザイン	DTPに関する知識を学び作品の印刷方法を学習します	1後	45	-			○	○			○	
○			テクスチャデザイン	2DCGソフトを用いて、3DCGに張り付けるテクスチャの作り方を学習します	1後	45	-			○	○			○	
○			ゲーム制作 I	チーム制作において、状況性の補助をしながらゲーム開発に必要な技術を学びます	1後	90	-			○	○			○	○
○			ゲーム制作実習	チームを構成し、企業と同様の流れでゲーム作品の開発を行います	2通	300	-			○	○			○	○
○			ポートフォリオ制作	就職活動で必要になるポートフォリオの意図を学習しそのデザインの方向性を固めます	2通	90	-			○	○			○	
○			CG概論	コンピュータグラフィックスの基礎を学習します	2通	50	-	○			○			○	
○			3DCG実習	3Dアニメーションを制御するリグの付け方を中心に3DCGソフトの応用を学びます	2通	90	-			○	○			○	
小計					9	科目		800			単位時間(単位)		

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	15週

(留意事項)

- 1 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 2 企業等との連携については、実施要項の3(3)の要件に該当する授業科目について○を付すこと。

授業科目等の概要

(工業専門課程 ゲームグラフィック科)															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験・ 実 習・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
○			デッサンⅡ	デッサンを通して画力の向上を目指します	2通	180	-			○	○			○	
○			背景美術	風景を描く手法を学習します	2通	90	-			○	○			○	
○			著作権法規	著作権について学びます	2後	10		○			○		○		
○			就職実務	就職活動に必要なビジネスマナーを学びます	2後	30	-	○			○		○		
○			映像編集	動画編集ソフトの使い方を学習します	2前	45	-			○	○		○		
○			Live2D実習	2Dアニメーションソフトのオペレーションを学習します	2前	30	-			○	○			○	
○			ゲーム制作実習	チームを構成し、企業と同様の流れでゲーム作品の開発を行います	3通	450	-			○	○		○		○
○			DTP	DTPに関する知識を学び作品の印刷方法を学習します	3通	90	-			○	○			○	
○			3DCG実習	3Dアニメーションを制御するリグの付け方を中心に3DCGソフトの応用を学びます	3通	180	-			○	○		○		
小計					9	科目		1105			単位時間(単位)		

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	1学年の学期区分	2期
	1学期の授業期間	15週

(留意事項)

- 1 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 2 企業等との連携については、実施要項の3(3)の要件に該当する授業科目について○を付すこと。

授業科目等の概要

(工業専門課程 ゲームグラフィック科)															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
○			デッサンⅢ	デッサンを通して画力の向上を目指します	3通	90	-			○	○			○	
○			ポートフォリオ制作	就職活動に必要なポートフォリオを制作します	3通	90	-			○	○			○	
小計										180	単位時間(単位)		
									合計時間数			2749単位時間			
卒業要件及び履修方法										授業期間等					
										1学年の学期区分		2期			
										1学期の授業期間		15週			

(留意事項)

- 1 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 2 企業等との連携については、実施要項の3(3)の要件に該当する授業科目について○を付すこと。