

2025年度

ゲーム/3DCG専攻

シラバス

2025年度 ゲーム/3DCG専攻 シラバス 1				
授業名	ソーシャルコミュニケーション	学年	1	単位数 前期2
授業目的	ビジネスマナーの習得			
授業概要	ビジネス能力検定3級の取得を通じて社会人としてのマナーを身に付ける			
教科書	ビジネス能力検定3級テキスト	成績評価	ペーパーテスト、授業態度等による総合評価	
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。			
担当教員	東出 圭介	実務経験	○	
実務内容	北星学園大学、経済学部、経済学科卒。株式会社ファイブフォックス勤務ご株式会社ナッティ企画入社。コロニアスポーツウェアのフランチャイズ店を運営。現場での経験15年			

前 期		後 期	
1	検定内容、マナーについて	1	
2	第1編 第1章	2	
3	第2章	3	
4	第3章	4	
5	第4章	5	
6	第5章	6	
7	第6章	7	
8	第7章	8	
9	第2編 第1章	9	
10	第2章	10	
11	第3章	11	
12	第4章	12	
13	第5章	13	
14	第6章	14	
15	働く前の基礎知識	15	
16	過去問	16	
17	前期試験		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2025年度 ゲーム/3DCG専攻 シラバス 2				
授業名	基礎CG	学年	1	単位数 前期2 後期2
授業目的	デザインに必要なアプリケーションの操作の習得と応用			
授業概要	デザインに必要なアプリケーションの基礎を学ぶ。Adobe Photoshopを主として基本的操作を学びCG作品(デザイン・イラストレーション)の制作に必要な基礎知識や技術を身に付ける。			
教科書		成績評価	課題提出と授業態度による総合評価	
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。			
担当教員	北森 郁恵	実務経験	○	
実務内容	印刷会社(藤田印刷株式会社)のデザイン部門に所属後、デザイン会社(株式会社イザ)のグラフィックデザイナーとして広告物等の企画制作に携わる。専門学校札幌デザイナー学院卒。			

前 期		後 期	
1	オリエンテーション	1	Photoshopの基本操作
2	Photoshopの基本操作	2	Photoshopの基本操作
3	Photoshopの基本操作	3	Photoshopの基本操作
4	Photoshopの基本操作	4	Photoshopの基本操作
5	Photoshopの基本操作	5	Photoshopの基本操作
6	Photoshopの基本操作	6	Photoshopの基本操作
7	Photoshopの基本操作	7	Photoshopの基本操作
8	Photoshopの基本操作	8	Photoshopの基本操作
9	Photoshopの基本操作	9	進級制作
10	Photoshopの基本操作	10	進級制作
11	Photoshopの基本操作	11	進級制作
12	Photoshopの基本操作	12	進級制作
13	Photoshopの基本操作	13	進級制作
14	Photoshopの基本操作	14	進級制作
15	Photoshopの基本操作	15	進級制作
16	Photoshopの基本操作	16	進級制作
17	Photoshopの基本操作		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2025年度 ゲーム/3DCG専攻 シラバス 3					
授業名	応用CG	学年	2	単位数	後期2
授業目的	キャラクターに必要な服飾の基本とMarverousDesignerの習得と応用				
授業概要	3DCGでのデザイン方法を学ぶ。				
教科書		成績評価	課題提出による総合評価		
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。				
担当教員	東出 圭介	実務経験	○		
実務内容	北星学園大学、経済学部、経済学科卒。株式会社ファイブフォックス勤務ご株式会社ナッティ企画入社。コロニビアスポーツウェアのフランチャイズ店を運営。現場での経験15年				

前 期		後 期	
1	ワンピース作図	1	体にフィットしたコスチュームの制作
2	ワンピース作図	2	体にフィットしたコスチュームの制作
3	Tシャツ・サーキュラスカート作図	3	体にフィットしたコスチュームの制作
4	Tシャツ・サーキュラスカート作図	4	体にフィットしたコスチュームの制作
5	プリーツスカート・シャツ作図	5	体にフィットしたコスチュームの制作
6	プリーツスカート・シャツ作図	6	キャラクターコスチュームの制作
7	パンツ・ダウン作図	7	キャラクターコスチュームの制作
8	パンツ・ダウン作図	8	キャラクターコスチュームの制作
9	パンツ・ダウン作図	9	キャラクターコスチュームの制作
10	パンツ・ダウン作図	10	キャラクターコスチュームの制作
11	フリル・パフスリーブを使用したドレス等の制作	11	進級制作
12	フリル・パフスリーブを使用したドレス等の制作	12	進級制作
13	フリル・パフスリーブを使用したドレス等の制作	13	進級制作
14	フリル・パフスリーブを使用したドレス等の制作	14	進級制作
15	フリル・パフスリーブを使用したドレス等の制作	15	進級制作
16	フリル・パフスリーブを使用したドレス等の制作	16	進級制作
17	フリル・パフスリーブを使用したドレス等の制作		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2025年度 ゲーム/3DCG専攻 シラバス 4				
授業名	基礎デッサン	学年	1	単位数 前期2 後期2
授業目的	デッサン力の習得			
授業概要	デザインに必要とされる基礎的な描画力を養うための効果的なドローイングをテキスト、及び様々なモチーフを用いて基礎から訓練します。			
教科書		成績評価	各課題提出と、進級制作課題提出	
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。			
担当教員	櫻井 亮	実務経験	○	
実務内容	フライフィッシングアングラ、鍼灸師、柔道整復師の異色アーティストとして、2007年 第52回新道展 最高賞の協会賞受賞を始め、絵画から立体、数々のアートプロジェクトにてご活躍、自ら主宰する「自然を身近に感じるをベースにしたモノ作りとアートNORTH FOREST ART LAB」でもワークショップを開催。多方面においてのクリエイティブな実績と経験を持つ。			

前 期		後 期	
1	鉛筆削り、各鉛筆濃淡色だし	1	金属の材質感を描く
2	陰影法の理解を深める	2	布の材質感を描く
3	球体を描く	3	布の材質感を描く
4	球体を描く	4	目を描く
5	キャラクターを立体的に描く試み	5	目を描く
6	キャラクターを立体的に描く試み	6	石膏デッサン
7	円柱を描く	7	石膏デッサン
8	立方体を描く	8	進級制作
9	手の表現	9	進級制作
10	手の表現	10	進級制作
11	手の表現	11	進級制作
12	モチーフを描く	12	進級制作
13	質感表現	13	進級制作
14	質感表現	14	進級制作
15	細密表現	15	進級制作
16	細密描写	16	進級制作
17	細密描写		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2025年度 ゲーム/3DCG専攻 シラバス 5

授業名	3DCG演習	学年	1	単位数	前期14 後期12
授業目的	mayaを使用したモデリングの基礎、それに付随する知識の習得。				
授業概要	mayaによる3Dモデリングの基本を学ぶ。				
教科書		成績評価	各課題提出と、進級制作課題提出		
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。				
担当教員	坂本 純一	実務経験	○		
実務内容	京都精華大学 マンガ学部 アニメーション学科卒。有限会社TRICK BLOCK、有限会社カイカイキキ SAPPORO STUDIO PONCOTAN、exsa株式会社にて3DCGデザイナーとして勤務。シャレット株式会社にて映像ディレクター、3DCGディレクターとして勤務。				

前 期		後 期	
1	特別授業、mayaの基本操作	1	機能の追求
2	モデリング基礎01	2	モデリング基礎06
3	モデリング基礎02	3	↓
4	マテリアル・レンダリング	4	モデリング基礎07
5	UV座標とテクスチャ、ライティング	5	↓
6	モデリング基礎03	6	↓
7	↓	7	↓
8	テクスチャリング、リギング	8	進級制作
9	↓	9	進級制作
10	モデリング基礎04	10	進級制作
11	↓	11	進級制作
12	モデリング基礎05	12	進級制作
13	↓	13	進級制作
14	カメラ設定・期末課題	14	進級制作
15	↓	15	進級制作
16	↓	16	進級制作
17	合評		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2025年度 ゲーム/3DCG専攻 シラバス 6				
授業名	3DArtist基礎	学年	1	単位数 前期8 後期8
授業目的	3Dモデリングに必要なZBrush操作の習得と応用			
授業概要	3Dモデリングのプロセスを学び、3Dモデリングの作成スキルを身に着ける。			
教科書		成績評価	課題提出による総合評価	
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。			
担当教員	宇田川 善将	実務経験	○	
実務内容	海外フィギュアメーカー「YAMATOTOYS USA」からのオファーをきっかけにフィギュア原型師に。3Dソフトでキャラクターをモデリングし、多くの市販フィギュアを制作。			

前 期		後 期	
1	Z Brushの基本操作と応用	1	Z Brushの基本操作と応用
2	Z Brushの基本操作と応用	2	Z Brushの基本操作と応用
3	Z Brushの基本操作と応用	3	Z Brushの基本操作と応用
4	Z Brushの基本操作と応用	4	Z Brushの基本操作と応用
5	Z Brushの基本操作と応用	5	Z Brushの基本操作と応用
6	Z Brushの基本操作と応用	6	Z Brushの基本操作と応用
7	Z Brushの基本操作と応用	7	Z Brushの基本操作と応用
8	Z Brushの基本操作と応用	8	Z Brushの基本操作と応用
9	Z Brushの基本操作と応用	9	Z Brushの基本操作と応用
10	Z Brushの基本操作と応用	10	進級制作
11	Z Brushの基本操作と応用	11	進級制作
12	Z Brushの基本操作と応用	12	進級制作
13	Z Brushの基本操作と応用	13	進級制作
14	Z Brushの基本操作と応用	14	進級制作
15	Z Brushの基本操作と応用	15	進級制作
16	Z Brushの基本操作と応用	16	進級制作
17	Z Brushの基本操作と応用		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2025年度 ゲーム/3DCG専攻 シラバス 7				
授業名	ゲームエンジン基礎	学年	1	単位数 前期2 後期2
授業目的	ゲームエンジンにおける基本的な操作の習得と応用			
授業概要	ゲームエンジンであるUnity等(Unreal)の利用・活用方法を学ぶ。様々な世の中の文明・文化・環境・光と影データ(空、雲、地面、山、谷、気候、草木、建築、装飾、服飾、人体、動物、美術品、工芸品、車、飛行機、重機、剣盾銃器等)を各種データ形式で取り込み、1つの仮想世界(ゲーム)を構築する為の基礎を学ぶ。			
教科書		成績評価	課題提出による総合評価	
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。			
担当教員	経亀 隆行	実務経験	○	
実務内容	学生時代にファミコンゲーム会社(dB-SOFTInc)でプログラマーとして制作に参加。システム系会社勤務。PG・SE・PM・NM等、専門職歴25年。国家・民間資格多数保持(経産省:基本情報:応用情報、ネットワーク等)。プログラマー、システムエンジニアとして実務を継続。			

前 期		後 期	
1	利用事前準備説明	1	ゲームエンジンUnityを使用した表現実習
2	ゲームエンジンUnityの基本操作と利活用	2	ゲームエンジンUnityを使用した表現実習
3	ゲームエンジンUnityの基本操作と利活用	3	ゲームエンジンUnityを使用した表現実習
4	ゲームエンジンUnityの基本操作と利活用	4	ゲームエンジンUnityを使用した表現実習
5	ゲームエンジンUnityの基本操作と利活用	5	ゲームエンジンUnityを使用した表現実習
6	ゲームエンジンUnityの基本操作と利活用	6	ゲームエンジンUnityを使用した表現実習
7	ゲームエンジンUnityの基本操作と利活用	7	ゲームエンジンUnityを使用した表現実習
8	ゲームエンジンUnityの基本操作と利活用	8	ゲームエンジンUnityを使用した表現実習
9	ゲームエンジンUnityを使用した表現実習	9	ゲームエンジンUnityを使用した表現実習
10	ゲームエンジンUnityを使用した表現実習	10	進級制作
11	ゲームエンジンUnityを使用した表現実習	11	進級制作
12	ゲームエンジンUnityを使用した表現実習	12	進級制作
13	ゲームエンジンUnityを使用した表現実習	13	進級制作
14	ゲームエンジンUnityを使用した表現実習	14	進級制作
15	ゲームエンジンUnityを使用した表現実習	15	進級制作
16	ゲームエンジンUnityを使用した表現実習	16	進級制作
17	ゲームエンジンUnityを使用した表現実習		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2025年度 ゲーム/3DCG専攻 シラバス 8					
授業名	就職対策	学年	2	単位数	前期2
授業目的	実践に即して、企業訪問、面接試験、就職用ポートフォリオ作成の指導を行う。				
授業概要	実践に即して、企業訪問、面接試験、就職用ポートフォリオ作成の指導を行う。 与えられた素材をもとに、イメージーションを膨らませ、企画を具体化する力を育みます。				
教科書	学校制作 配布プリント	成績評価	課題提出による評価。点数基準は学校基準。		
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。				
担当教員	高橋 賢	実務経験			
実務内容	キャリアセンター職員。				

前 期		後 期	
1	ガイダンス	1	卒業制作
2	就職活動の進め方	2	卒業制作
3	自己分析①	3	卒業制作
4	自己分析②	4	卒業制作
5	業界・企業研究①	5	卒業制作
6	業界・企業研究②	6	卒業制作
7	履歴書の書き方①	7	卒業制作
8	履歴書の書き方②	8	卒業制作
9	履歴書の書き方③	9	卒業制作
10	面接試験対策①	10	卒業制作
11	面接試験対策②	11	卒業制作
12	面接試験対策③	12	卒業制作
13	ポートフォリオ対策①	13	卒業制作
14	ポートフォリオ対策②	14	卒業制作
15	ポートフォリオ対策③	15	卒業制作
16	学内企業説明会・セミナー	16	卒業制作
17	学内企業説明会・セミナー		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2025年度 ゲーム/3DCG専攻 シラバス 9				
授業名	3DCG実習	学年	2	単位数 前期14
授業目的	3Dツールを使用し、作品制作に必要な知識を養う。希望企業・業種に向けた作品の制作			
授業概要	3Dツールを使用し、作品制作に必要な知識を養う。希望企業・業種に向けた作品の制作			
教科書		成績評価	課題提出による総合評価	
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。			
担当教員	坂本 純一	実務経験	○	
実務内容	京都精華大学 マンガ学部 アニメーション学科卒。有限会社TRICK BLOCK、有限会社カイカイキキ SAPPORO STUDIO PONCOTAN、exsa株式会社にて3DCGデザイナーとして勤務。シャレット株式会社にて映像ディレクター、3DCGディレクターとして勤務。			

前 期		後 期	
1	・ポートフォリオ作成 ・アニメーション基礎01	1	卒業制作
2	・ポートフォリオ作成 ・アニメーション基礎02	2	卒業制作
3	・ポートフォリオ作成 ・アニメーション基礎03	3	卒業制作
4	・ポートフォリオ作成 ・アニメーション基礎04	4	卒業制作
5	・ポートフォリオ作成 ・アニメーション基礎05	5	卒業制作
6	・ポートフォリオ作成 ・アニメーション基礎06	6	卒業制作
7	・ポートフォリオ作成 ・アニメーション基礎07	7	卒業制作
8	ポートフォリオ作成	8	卒業制作
9	ポートフォリオ作成	9	卒業制作
10	ポートフォリオ作成	10	卒業制作
11	ポートフォリオ作成	11	卒業制作
12	ポートフォリオ作成	12	卒業制作
13	ポートフォリオ作成	13	卒業制作
14	ポートフォリオ作成	14	卒業制作
15	ポートフォリオ作成	15	卒業制作
16	ポートフォリオ作成	16	卒業制作
17	ポートフォリオ作成		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2025年度 ゲーム/3DCG専攻 シラバス 10					
授業名	3DArtist応用	学年	2	単位数	前期10
授業目的	3Dモデリングに必要なZBrush操作の習得と応用				
授業概要	3Dモデリングのプロセスを学び、3Dモデリングの作成スキルを身に着ける。				
教科書		成績評価	課題提出による総合評価		
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。				
担当教員	宇田川 善将	実務経験	○		
実務内容	海外フィギュアメーカー「YAMATOTOYS USA」からのオファーをきっかけにフィギュア原型師に。3Dソフトでキャラクターをモデリングし、多くの市販フィギュアを制作。				

前 期		後 期	
1	Z Brushの操作応用、ポートフォリオ用作品の制作	1	卒業制作
2	Z Brushの操作応用、ポートフォリオ用作品の制作	2	卒業制作
3	Z Brushの操作応用、ポートフォリオ用作品の制作	3	卒業制作
4	Z Brushの操作応用、ポートフォリオ用作品の制作	4	卒業制作
5	Z Brushの操作応用、ポートフォリオ用作品の制作	5	卒業制作
6	Z Brushの操作応用、ポートフォリオ用作品の制作	6	卒業制作
7	Z Brushの操作応用、ポートフォリオ用作品の制作	7	卒業制作
8	Z Brushの操作応用、ポートフォリオ用作品の制作	8	卒業制作
9	Z Brushの操作応用、ポートフォリオ用作品の制作	9	卒業制作
10	Z Brushの操作応用、ポートフォリオ用作品の制作	10	卒業制作
11	Z Brushの操作応用、ポートフォリオ用作品の制作	11	卒業制作
12	Z Brushの操作応用、ポートフォリオ用作品の制作	12	卒業制作
13	Z Brushの操作応用、ポートフォリオ用作品の制作	13	卒業制作
14	Z Brushの操作応用、ポートフォリオ用作品の制作	14	卒業制作
15	Z Brushの操作応用、ポートフォリオ用作品の制作	15	卒業制作
16	Z Brushの操作応用、ポートフォリオ用作品の制作	16	卒業制作
17	Z Brushの操作応用、ポートフォリオ用作品の制作		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2025年度 ゲーム/3DCG専攻 シラバス 11				
授業名	ゲームエンジン応用	学年	2	単位数 前期2
授業目的	ゲームエンジンにおける必要な操作の習得と応用			
授業概要	ゲームエンジンであるUnity等(Unreal)の利用・活用方法を学ぶ。様々な世の中の文明・文化・環境・光と影データ(空、雲、地面、山、谷、気候、草木、建築、装飾、服飾、人体、動物、美術品、工芸品、車、飛行機、重機、剣盾銃器等)を各種データ形式で取り込み、1つの仮想世界(ゲーム)を構築する為の基礎を学ぶ。			
教科書		成績評価	課題提出による総合評価	
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。			
担当教員	経亀 隆行	実務経験	○	
実務内容	学生時代にファミコンゲーム会社(dB-SOFTInc)でプログラマーとして制作に参加。システム系会社勤務。PG・SE・PM・NM等、専門職歴25年。国家・民間資格多数保持(経産省:基本情報:応用情報、ネットワーク等)。プログラマー、システムエンジニアとして実務を継続。			

前 期		後 期	
1	テーマ条件に沿った自由演習作品制作①	1	卒業制作
2	テーマ条件に沿った自由演習作品制作②	2	卒業制作
3	テーマ条件に沿った自由演習作品制作③	3	卒業制作
4	テーマ条件に沿った自由演習作品制作④	4	卒業制作
5	テーマ条件に沿った自由演習作品制作⑤	5	卒業制作
6	テーマ条件に沿った自由演習作品制作⑥	6	卒業制作
7	テーマ条件に沿った自由演習作品制作⑦	7	卒業制作
8	テーマ条件に沿った自由演習作品制作⑧	8	卒業制作
9	テーマ条件に沿った自由演習作品制作⑨	9	卒業制作
10	テーマ条件に沿った自由演習作品制作⑩	10	卒業制作
11	テーマ条件に沿った自由演習作品制作⑪	11	卒業制作
12	テーマ条件に沿った自由演習作品制作⑫	12	卒業制作
13	テーマ条件に沿った自由演習作品制作⑬	13	卒業制作
14	テーマ条件に沿った自由演習作品制作⑭	14	卒業制作
15	テーマ条件に沿った自由演習作品制作⑮	15	卒業制作
16	テーマ条件に沿った自由演習作品制作⑯	16	卒業制作
17	テーマ条件に沿った自由演習作品制作⑰		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2025年度 ゲーム/3DCG専攻 シラバス 12					
授業名	応用CG	学年	2	単位数	前期2
授業目的	キャラクターに必要な服飾の基本とMarverousDesignerの習得と応用				
授業概要	3DCGでのデザイン方法を学ぶ。				
教科書		成績評価	課題提出による総合評価		
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。				
担当教員	東出 圭介	実務経験	○		
実務内容	北星学園大学、経済学部、経済学科卒。株式会社ファイブフォックス勤務。株式会社ナッティ企画入社。コロニビアスポーツウェアのフランチャイズ店を運営。現場での経験15年				

前 期		後 期	
1	テーラードジャケット制作	1	卒業制作
2	テーラードジャケット制作	2	卒業制作
3	テーラードジャケット制作	3	卒業制作
4	テーラードジャケット制作	4	卒業制作
5	テーラードジャケット制作	5	卒業制作
6	テーラードジャケット制作	6	卒業制作
7	テーラードジャケット制作	7	卒業制作
8	ポートフォリオ用作品制作、3DCGを活用した新たな表現方法の模索、卒業制作企画	8	卒業制作
9	ポートフォリオ用作品制作、3DCGを活用した新たな表現方法の模索、卒業制作企画	9	卒業制作
10	ポートフォリオ用作品制作、3DCGを活用した新たな表現方法の模索、卒業制作企画	10	卒業制作
11	ポートフォリオ用作品制作、3DCGを活用した新たな表現方法の模索、卒業制作企画	11	卒業制作
12	ポートフォリオ用作品制作、3DCGを活用した新たな表現方法の模索、卒業制作企画	12	卒業制作
13	ポートフォリオ用作品制作、3DCGを活用した新たな表現方法の模索、卒業制作企画	13	卒業制作
14	ポートフォリオ用作品制作、3DCGを活用した新たな表現方法の模索、卒業制作企画	14	卒業制作
15	ポートフォリオ用作品制作、3DCGを活用した新たな表現方法の模索、卒業制作企画	15	卒業制作
16	ポートフォリオ用作品制作、3DCGを活用した新たな表現方法の模索、卒業制作企画	16	卒業制作
17	ポートフォリオ用作品制作、3DCGを活用した新たな表現方法の模索、卒業制作企画		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2025年度 ゲーム/3DCG専攻 シラバス 13					
授業名	応用CG	学年	2	単位数	前期2
授業目的	1年次に習得した複数のソフトウェアを利活用し、それぞれに関連付けられる基礎的なワークフローを学ぶ。				
授業概要	1年次に習得した複数のソフトウェアを利活用し、それぞれに関連付けられる基礎的なワークフローを学ぶ。				
教科書		成績評価	課題提出による総合評価		
備考	授業開始後15分までに入室で遅刻扱い。それ以降は受講は認めるが、欠席とする。				
担当教員	東出 圭介	実務経験	○		
実務内容	北星学園大学、経済学部、経済学科卒。株式会社ファイブフォックス勤務ご株式会社ナッティ企画入社。コロニビアスポーツウェアのフランチャイズ店を運営。現場での経験15年				

前 期		後 期	
1	複数のソフトウェアを利活用し3DCGを活用した新たな表現方法の模索、就職活動	1	卒業制作
2	複数のソフトウェアを利活用し3DCGを活用した新たな表現方法の模索、就職活動	2	卒業制作
3	複数のソフトウェアを利活用し3DCGを活用した新たな表現方法の模索、就職活動	3	卒業制作
4	複数のソフトウェアを利活用し3DCGを活用した新たな表現方法の模索、就職活動	4	卒業制作
5	複数のソフトウェアを利活用し3DCGを活用した新たな表現方法の模索、就職活動	5	卒業制作
6	複数のソフトウェアを利活用し3DCGを活用した新たな表現方法の模索、就職活動	6	卒業制作
7	複数のソフトウェアを利活用し3DCGを活用した新たな表現方法の模索、就職活動	7	卒業制作
8	複数のソフトウェアを利活用し3DCGを活用した新たな表現方法の模索、就職活動	8	卒業制作
9	複数のソフトウェアを利活用し3DCGを活用した新たな表現方法の模索、就職活動	9	卒業制作
10	複数のソフトウェアを利活用し3DCGを活用した新たな表現方法の模索、就職活動	10	卒業制作
11	複数のソフトウェアを利活用し3DCGを活用した新たな表現方法の模索、就職活動	11	卒業制作
12	複数のソフトウェアを利活用し3DCGを活用した新たな表現方法の模索、就職活動	12	卒業制作
13	複数のソフトウェアを利活用し3DCGを活用した新たな表現方法の模索、就職活動	13	卒業制作
14	複数のソフトウェアを利活用し3DCGを活用した新たな表現方法の模索、就職活動	14	卒業制作
15	複数のソフトウェアを利活用し3DCGを活用した新たな表現方法の模索、就職活動	15	卒業制作
16	複数のソフトウェアを利活用し3DCGを活用した新たな表現方法の模索、就職活動	16	卒業制作
17	複数のソフトウェアを利活用し3DCGを活用した新たな表現方法の模索、就職活動		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります