

マンガ学部 アニメーション学科 **カリキュラムマップ**

教育目標

- アニメーション表現に必要な画力を身につけると共に、観察をとおり「動き」の本質を理解した上で、動きの持つ言語性、芝居の重要性にも着目する。また、それを作画、CG、ストップモーション等様々な表現手法で伝える基本的な技術・知識の習得を目指す。
- プロダクションのみならず作品制作に必要なプリプロダクション、ポストプロダクション領域も含めた全般的な技術・知識の獲得も重視し、作品制作を俯瞰的に見ることのできる能力を身につける。

	アニメーション学科			マンガ学部共通	
	(必修科目)	(選択必修科目)	(選択科目)	(基盤科目(必修))	(選択科目)
1年次 基礎学習 アニメーションを学ぶ上で 基礎となる 知識や技術を学ぶ	実習系科目 ・アニメーション 作画基礎1・2 ・アニメーション 人体構造 ・アニメーション 基礎研究 ・アニメーション CG基礎1・2		実習系科目 ・ファースト ステップ1・2 ・ドローイング1・2 ・モーション基礎 講義系科目 ・日本 アニメーション史 ・世界 アニメーション史	実習系科目 ・マンガ史1・2 ・マンガ概論 1・2	
2年次 基礎実習 「動き」が持つ表現力の 深さを理解し、 様々な技法の習得による 自己の表現を探求する	実習系科目 ・アニメーション 表現技法1・2 ・アニメーション 作画1・2 ・アニメーション 演出基礎1・2		実習系科目 ・アクション ドローイング1・2 ・アニメーション 音響基礎1・2 ・アニメーション 3DCG1・2 ・ストップ モーション1・2		講義系科 ・キャラクター 造形論1・2 ・マンガ リテラシー1・2 ・メディア文化論
3年次 応用実習 これまでの学習成果をもとに 自身の適性を見極め、 卒業制作の準備に入る	実習系科目 ・卒業制作企画	実習系科目 ・アニメーション 実践実習1～12 (作画・CG・音響・ 製本・実写・撮影 などの専門クラス にて構成) ※上記選択科目 から3科目(9単位) 以上を修得する	講義系科目 ・シナリオ論1・2 ・アニメーション 作品作家研究1・2 実習系科目 ・アニメーション 応用技法1・2 ・エフェクト技法 1・2		
4年次 作品制作 4年間の学びの 集大成である卒業制作に チームまたは個人で 取り組む	卒業研究実習 1・2 卒業制作				