

アニメーションコース カリキュラムマップ

科目区分

教育課程の目標	共通専門教育科目 〈講義系〉 (選択)	共通専門教育科目 〈実技系〉 (選択)	アニメーション学科 専門教育科目 (選択)	アニメーション学科 専門教育科目 (必修)
1年次 アニメーションの基本構造を理解し、作画の反復訓練を通じて画力と構想力を身につける。また、講義系科目において、アニメーションを学ぶうえで基礎となる、知識や教養を学ぶ。	マンガ表現史1 マンガ表現史12 脚本概論1／脚本概論2 風刺画論 物語キャラクター論 キャラクター造形論1 キャラクター造形論2 編集概論1／編集概論2 マンガ業界論 アニメーション 作品作家研究1 アニメーション 作品作家研究2	動態描写技法1 動態描写技法2	アクションドローイング 基礎1 アクションドローイング 基礎2	アニメーションモーション 基礎演習1 アニメーションモーション 基礎演習2 アニメーション基礎研究1 アニメーション基礎研究2 アニメーション造形 基礎実習1 アニメーション造形 基礎実習2 アニメーション CG演習1 アニメーション CG演習2
2年次 アニメーションの「動き」が持つ表現力の深さを理解する。そのうえで、アニメーションの技法を支える絵画表現では基本造形からデフォルメへ、CGでは基本テクニックの習得から自己の表現を探究する。	メディア産業論 メディア文化論 海外コミック論 比較マンガ論 日本アニメーション史 世界アニメーション史 新世代マンガ総合講座	パース技法 イラスト講座	アニメーション 造形表現実習1 アニメーション 造形表現実習2 アニメーション 3DCG演習1 アニメーション 3DCG演習2 ストップモーション アニメーション実習1 ストップモーション アニメーション実習2 アニメーション音響基礎1 アニメーション音響基礎2 アクションドローイング1 アクションドローイング2 シナリオ論1／シナリオ論2	アニメーション演出論1 アニメーション演出論2 アニメーション 分析演習1 アニメーション 分析演習2
3年次 これまでの学習成果をもとに自身の適性を見極め、卒業制作の準備に取り組む。前期で作品制作のモチーフやアイデアを検討し、後期は前期の成果を企画書に練り上げる。		絵本技法1 絵本技法2 シナリオ技法1 シナリオ技法2 コラボレーション演習1 コラボレーション演習2 実用マンガ演習 編集実践演習 ゲーム作画演習1 ゲーム作画演習2	応用作画演習1 応用作画演習2 エフェクト技法1 エフェクト技法2 アニメーション演出論3 アニメーション演出論4	アニメーション創作実習1(※) アニメーション創作実習2(※) ポストプロダクション 実習1(※) ポストプロダクション 実習2(※) アニメーション 造形実践実習1(※) アニメーション 造形実践実習2(※) アニメーションCG実習1(※) アニメーションCG実習2(※) *上記科目から4科目 (12単位)以上取得すること。
4年次 4年間の学びの集大成である卒業制作に取り組む。				自由制作 卒業制作実習 卒業制作

(※) 選択必修科目