

**アニメーション学科**  
**CGアニメーションコース**  
**1年次**

科目名	内 容	前後期
デッサン1	見本の物の形を目で見たまま本物そっくりに描けるように練習します。	通年
構造作画実習	作画に必要な知識と描画力を身につける。動画の基本知識の習得と絵描きとして必要な描画力の向上を目指します。	通年
背景・パース	遠近法・透視図法を学び、空間描画の基礎を学びます。またポスターカラーを使ったアナログ背景の基本的な表現技法を身につけます。	通年
アニメ・コミック概論	アニメ・コミックの変遷を学んで次世代アニメの表現や可能性を考察します。	前期
色彩設計	色彩の理論を理解し色彩士検定3級の取得を目指します。	後期
デジタル作画基礎	タブレットを使ったデジタル作画の基礎やテクニックを学ぶと共に作画のスピードアップを目指します。	通年
3DCG基礎A	3DCGソフトを使い、3DCGアニメーションの制作工程を理解します。	通年
3DCG基礎B	3DCGソフトを使い、3DCGアニメーションの制作工程を理解します。	通年
映像演出基礎	絵コンテの書き方を学び、映像制作の作法や映像表現のテクニックを学びます。	通年
業界概論1	アニメの業界を知り、業界に進むための基礎知識を身につけます。	通年

**アニメーション学科**  
**CGアニメーションコース**  
**2年次**

科目名	内容	前後期
デッサン2	1年次から引き続き人物モデルでの練習を行い、更に表現力を高めます。	通年
アニメ制作2	1年生で学んだ基本動画の復習と就職に向けた作品制作を行います。	通年
撮影・編集	デジタルでの撮影処理や編集テクニックについて学びます。	通年
3DCGモデリング	3DCGソフトを使い、キャラクターや背景などのモデリングを学びます。	通年
3DCGポートフォリオ計画	ポートフォリオ、アニメーション制作の企画立案を計画的に進めます。	通年
モーションデザイン	人体キャラクターを手付けアニメーションさせて、迫力のあるアクションを制作します。	通年
3DCGアドバンスドテクニック	MAYAにおける3DCG制作の発展技術を履修します。	通年
デジタルワーク	業界標準のPhotoshop、Illustratorの基本を学び、作品の制作までを学びます。	通年
業界概論2	就職に向けた指導と、ポートフォリオ制作を行います。	通年