

キャラクターデザイン学科カリキュラムツリー 2020年度入学生用

スペシャリスト領域					ゼネラリスト領域			
進路	アニメーション領域		ゲーム領域	イラストレーション領域	CG領域	グラフィック領域	プロデュース領域	その他の領域
	アニメーター 演出 背景美術		プランナー デザイナー プログラマー	イラストレーター キャラクターデザイナー コンセプトアーティスト	CGモデラー CGアニメーター CGアーティスト	グラフィックデザイナー UIデザイナー WEBデザイナー	プロデューサー プランナー ディレクター	進路 一般 起業
DP	人間力					創造力		
	知識	思考力	行動力	倫理観	発想力	構想力	表現力	
4	卒業研究・制作 4単位 必修 自己の再確認と将来への発展							
	卒業研究・計画 2単位 必修 自己の再確認と将来への計画							
	卒業研究・分析 4単位 必修 自己の再確認と将来への分析							
						WEBデザインⅡ 2単位 選択 オリジナルWebデザインの制作	キャラクターデザインⅡ 2単位 選択 キャラクター創作の応用	
6	リアルワーク発展Ⅸ 2単位 選択必修 映像制作ゼミ発展							
	リアルワーク発展ⅦⅢⅠ 2単位 選択必修 プロモーションプロデュースゼミ発展							
	リアルワーク発展ⅦⅠ 2単位 選択必修 企画プロデュースゼミ発展							
	リアルワーク発展Ⅵ 2単位 選択必修 ゲームデザインゼミ発展							
	リアルワーク発展Ⅴ 2単位 選択必修 アニメーションゼミ発展							
	リアルワーク発展Ⅳ 2単位 選択必修 コンテンツプロデュースゼミ発展							
	リアルワーク発展ⅢⅠⅠ 2単位 選択必修 イラストレーションゼミ発展							
	リアルワーク発展Ⅱ 2単位 選択必修 グラフィックデザインゼミ発展							
	リアルワーク発展Ⅰ 2単位 選択必修 CGアニメーションゼミ発展							
						WEBデザインⅠ 2単位 選択 Webデザインの基本修得	キャラクターデザインⅠ 2単位 選択 キャラクター創作の基礎	
5	リアルワーク計画Ⅸ 2単位 選択必修 映像制作ゼミ							
	リアルワーク計画ⅦⅢⅠ 2単位 選択必修 プロモーションプロデュースゼミ計画							
	リアルワーク計画ⅦⅠ 2単位 選択必修 企画プロデュースゼミ計画							
	リアルワーク計画Ⅵ 2単位 選択必修 ゲームデザインゼミ計画							
	リアルワーク計画Ⅴ 2単位 選択必修 アニメーションゼミ計画							
	リアルワーク計画Ⅳ 2単位 選択必修 コンテンツプロデュースゼミ計画							
	リアルワーク計画ⅢⅠⅠ 2単位 選択必修 イラストレーションゼミ計画							
	リアルワーク計画Ⅱ 2単位 選択必修 グラフィックデザインゼミ計画							
	リアルワーク計画Ⅰ 2単位 選択必修 CGアニメーションゼミ計画							
						UIデザイン 2単位 選択 ユーザーインターフェースの研究と制作		
4	エフェクトデザインⅡ 2単位 選択 映像の特殊効果の基本	立体造形基礎Ⅳ 2単位 選択 総合的な造形における表現の修得	デッサン応用Ⅱ 2単位 選択 具象的描写力の修得	キャリアデザインⅡ 2単位 必修 ポートフォリオ研究、自身の表現活動を通して社会との関わりを学ぶ コンテンツプロデュース論Ⅱ 4単位 選択 企画力の基本を学ぶ	リアルワーク応用Ⅸ 2単位 選択必修 映像制作応用			
	映像技法Ⅳ 2単位 選択 映像演出と表現の手法	イラストレーション応用Ⅱ 2単位 選択 より高度なイラストレーション表現を学ぶ			リアルワーク応用ⅦⅢⅠ 2単位 選択必修 プロモーションプロデュースゼミ応用			
	背景美術Ⅱ 2単位 選択 アニメーションにおける背景美術の修得	CG制作応用Ⅱ 2単位 選択 高度な3DCGアニメーション技術の修得			リアルワーク応用ⅦⅠ 2単位 選択必修 企画プロデュースゼミ応用			
	グラフィックデザインⅡ 2単位 選択 広告販促物の制作	アニメーション制作応用Ⅱ 2単位 選択 より高度なアニメーション表現の追求			リアルワーク応用Ⅵ 2単位 選択必修 ゲームデザインゼミ応用			
	ゲームプログラミングⅡ 2単位 選択 ゲームプログラミング応用	ゲーム制作応用Ⅱ 2単位 選択 アナログゲーム制作			リアルワーク応用Ⅴ 2単位 選択必修 アニメーションゼミ応用			
					リアルワーク応用Ⅳ 2単位 選択必修 コンテンツプロデュースゼミ応用			
					リアルワーク応用ⅢⅠⅠ 2単位 選択必修 イラストレーションゼミ応用			
					リアルワーク応用Ⅱ 2単位 選択必修 グラフィックデザインゼミ応用			
					リアルワーク応用Ⅰ 2単位 選択必修 CGアニメーションゼミ応用			
3	エフェクトデザインⅠ 2単位 選択 動画編集ソフトの基本修得	立体造形基礎Ⅲ 2単位 選択 平面と立体の違いと共通点の修得	デッサン応用Ⅰ 2単位 選択 観察力の強化と意思のある絵画的表現	コンテンプトプロデュース論Ⅰ 4単位 選択 音楽プロデュース、企画プロデュースの研究	XRデザインⅠ ※夏期集中授業 2単位 選択 XRデザイン			
	グラフィックデザインⅠ 2単位 選択 グラフィックデザインの基本修得	CG制作応用Ⅰ 2単位 選択 高度な3DCGモデリング技術の修得			リアルワーク基礎Ⅸ 2単位 選択必修 映像制作基礎			
	ゲームプログラミングⅠ 2単位 選択 ゲームプログラミング基礎	イラストレーション応用Ⅰ 2単位 選択 イラストレーション表現の基礎を学ぶ			リアルワーク基礎ⅦⅢⅠ 2単位 選択必修 プロモーションプロデュースゼミ基礎			
	映像技法ⅢⅠⅠ 2単位 選択 ストーリー制作の基本を学ぶ	アニメーション制作応用Ⅰ 2単位 選択 様々なアニメーション表現の追求			リアルワーク基礎ⅦⅠ 2単位 選択必修 企画プロデュースゼミ基礎			
	背景美術Ⅰ 2単位 選択 空間把握と背景美術の基本修得	ゲーム制作応用Ⅰ 2単位 選択 ゲーム構造の研究			リアルワーク基礎Ⅵ 2単位 選択必修 ゲームデザインゼミ基礎			
					リアルワーク基礎Ⅴ 2単位 選択必修 アニメーションゼミ基礎			
					リアルワーク基礎Ⅳ 2単位 選択必修 コンテンツプロデュースゼミ基礎			
					リアルワーク基礎ⅢⅠⅠ 2単位 選択必修 イラストレーションゼミ基礎			
					リアルワーク基礎ⅢⅠ 2単位 選択必修 グラフィックデザインゼミ基礎			
					リアルワーク基礎Ⅱ 2単位 選択必修 CGアニメーションゼミ基礎			
2	キャラクターデザイン概論Ⅰ 4単位 選択 キャラクター創作の概要を知る				CG制作基礎Ⅱ 2単位 選択必修 CGアニメーションの基礎修得			
	映像制作Ⅰ 2単位 必修 動画演出の基礎を修得				イラストレーション基礎Ⅱ 2単位 選択必修 イラストレーションのビッドマップの基本修得			
	パソコン演習ⅠⅠ 1単位 選択 PC操作による資料作成				アニメーション制作基礎Ⅱ 2単位 選択必修 実践的なアニメーション制作の修得			
	デッサン基礎Ⅱ 2単位 必修 ものの本質を捉えたイメージの具現化				ゲーム制作基礎Ⅱ 2単位 選択必修 ゲームデザインの企画制作			
	デッサン基礎Ⅰ 2単位 必修 ものの本質を捉える基本を修得		アイデアソンⅠⅠⅠ 4単位 選択 アイデアソンを知る。アイデアソンを実践する。					
1	キャラクターベーシック 2単位 必修 グラフィックソフトの基本修得				デザインⅠ 2単位 選択 デザインワークの基本修得			
	CG制作基礎Ⅰ 2単位 選択必修 3DCGモデリングの基礎修得							
	イラストレーション基礎Ⅰ 2単位 選択必修 イラストレーションのベクターの基本修得							
	アニメーション制作基礎Ⅰ 2単位 選択必修 アニメーション制作の基礎修得							
	ゲーム制作基礎Ⅰ 2単位 選択必修 ゲームデザインの基礎知識修得							
	パソコン演習Ⅰ 1単位 選択 PC操作の基本を修得							