

## キャラクターデザインコース 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)	コース専門教育科目 (必修)
1年次	デジタル作画技術の基礎を学ぶとともに、討論や対話を通じて、アイデアの見つけ方や発想力を向上させる方法を学ぶ。また、共通科目では、マンガを学ぶうえで基礎となる、知識や教養を学ぶ講義系科目、デジタルの基礎技術を学ぶ科目を履修する。	マンガ表現史1(※) マンガ表現史2(※) キャラクター造形論1(※) キャラクター造形論2(※) 脚本概論1 脚本概論2 風刺画論 物語キャラクター論 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	基礎デジタル演習1(※) 基礎デジタル演習2(※) 動態描写技法1 動態描写技法2 マンガデザイン1 マンガデザイン2 キャラクター造形基礎1 キャラクター造形基礎2	デザイン1 デザイン2 絵画技法1 絵画技法2
2年次	さらなる画力の向上とともに、多彩な絵柄を描く力、アイデアを生み出す技術を向上し、応用力を身につける。また、共通専門科目では、マンガを学ぶうえで基礎となる、知識や教養を学ぶ講義系科目や画力の向上を促す実技系科目を履修する。	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	デジタル演習1 デジタル演習2 パース技法 基礎デッサン1 基礎デッサン2 イラスト講座	表現技法1 表現技法2 キャラクター造形実習1 キャラクター造形実習2
3年次	希望する領域毎にわかれてゼミ形式で様々な表現技法を学びながら、専門的な課題作品の制作に取り組む。また多様な共通専門科目の履修を通じてコース・学科を超えた教員および学生間の交流を促し、多様な価値観に触れ、表現の幅を広げていく。		アニメーション3DCG演習1 アニメーション3DCG演習2 アニメーション演習1 アニメーション演習2 アニメーション創作実習1 アニメーション創作実習2 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	キャラクター造形実習3 キャラクター造形実習4
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

(※) 必修科目