

# アニメーション学科カリキュラムツリー

2024年度入学者用

分野/領域	1年次		2年次		3年次		4年次		将来の可能性
	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期	
コア科目 (基礎力)	○アニメーション概論A ②	アニメーション制作論 ②	領域研究 ④						
	○アニメーション表現基礎 ④		▲描画演習 ② ※						
			デザイン演習 ② ※						
			▲造形演習 ② ※						
コア科目 (制作分野)			▲デジタルアニメーション演習 ②	▲アニメーション制作演習 ②	○アニメーション演習Ⅰ ③	○アニメーション演習Ⅱ ③	○卒業研究(卒業制作) ⑧		
コア科目 (研究分野)	基礎演習Ⅰ ①	基礎演習Ⅱ ①		基礎演習Ⅲ ①	○アニメーション演習Ⅰ ③	○アニメーション演習Ⅱ ③	○卒業研究(卒業論文) ⑧		
共通専門科目 (演習・実習)	基礎技法 ④		▲動画ⅠA ①	▲動画ⅠB ①	動画Ⅱ ②				アニメーター 美術背景 撮影 CG プロデューサー 制作進行 研究者 マスコミ アニメーション監督 美術監督 撮影監督 CG監督 映像ディレクター CGクリエイター 映像クリエイター
			CG技法ⅠA ①	CG技法ⅠB ①	CG技法Ⅱ ②				
					美術背景 ②				
			ストーリー演習 ② ※		演出 ④				
			3DCG演習 ②		映像編集 ②				
共通専門科目 (講義)					サウンド ②				
	▲アニメーション史A ②	▲アニメーション史B ②	サウンドデザイン論 ②	物語構成論 ②		アニメーション作品研究A ②			
		映画史A ②	▲アニメーション史C ②	▲アニメーション史D ②		アニメーション作品研究B ②			
			映画史B ②		アニメーション論A ②	アニメーション論B ②			
	アニメーション特講A ②				アニメーション特講C ②	アニメーション特講B ②			
					アニメーション特講D ②				
				アニメーション心理学 ②					
				発達心理学 ②					
				アニメーションメディア論 ②	知的財産法(著作権関連法) ②				
				企画・広告・マーケティング論 ②					

○ 必修 / ▲ 選択必修 / ※ 半期科目(前期もしくは後期) / 科目名の後ろの数字は単位数を表す。

※2023年度以前入学者用のカリキュラムツリーは、過年度の『履修要項』を参照してください。