

令和5年3月卒業学生 学科案内

学科	コース	内容	カリキュラム				使用ソフト(設備)			めざす職業	
アニメ学科 (2年・男女)	アニメーターコース	デッサンの基本から「絵コンテ・演出」「レイアウト・原画」「動画」を通じてアニメーション制作に必要な技術の基礎を学ぶ。 またデジタル作画のオペレーションも身につける。	制作実習 デジタルアニメーション概論	動画	演出・絵コンテ	レイアウト・原画	CLIP STUDIO PAINT EX	RETAS STUDIO	Photoshop Illustrator	アニメーター キャラクターデザイナー	デジタルアニメーター
	アニメ彩色コース	「色を塗る」「動かす」「特殊効果をつける」「CGIにする」「制作を進行する」等、各現場に即対応できるような技術を身につける。	制作実習 デジタルアニメーション概論	デジタルペインティング	3DCG実習	撮影・特殊効果	CLIP STUDIO PAINT EX RETAS STUDIO	Photoshop Illustrator	After Effects Premiere Pro 3ds Max	コンポジット デジタルペインター	制作進行 CGアニメクリエイター
声優学科 (2年・男女)		声を使うすべての基礎となる発声・活舌・台本読解などをしっかりと学ぶ。 プロの声優として必要な演技力を身につけ想像力を育てる。アフレコ等、実践的な授業の他、エチュード、パントマイム、救陣、卒業公演等、多くの授業を通じて、プロとして必要なマルチな表現力を身につける。	ヴォーカルレッスン 殺陣	アフレコ演習 演技演習	エチュード ダンス&ステージング	朗読 パントマイム				声優 俳優	ナレーター タレント
イラスト学科 (2年・男女)	イラスト専攻	イラスト技法やデザインの基礎から始め、コミック、アニメ、ゲーム等のサブカルチャー分野、カタログ、パンフレット、ポスター等のライフスタイル分野での活躍をめざす。	デッサン 表現技法	制作実習 色彩学	デザイン演習 デザイン概論	デジタル作画 制作実習2	Photoshop Illustrator	Comic Studio InDesign	Live2D SpriteStudio Spine Sculptris Blender	イラストレーター キャラクターデザイナー	デジタルイラストレーター カットデザイナー
	キャラクターデザイン専攻	イラストの基本スキルから始め、コミック、アニメ、ゲーム、ライトノベル等、さまざまな分野で使用されるキャラクターのデザインを中心に学ぶ。	デッサン デジタルペインティング	キャラクターデザイン 2DCG実習	デジタル編集 デジタルデザイン	デジタル作画 デフォルメ	Photoshop Illustrator	Comic Studio InDesign	Live2D SpriteStudio Spine Sculptris Blender	キャラクターデザイナー イラストレーター	ゲームキャラクターデザイナー カットデザイナー
コミックイラスト学科 (2年・男女)	コミックイラスト専攻	基本のデッサンや色彩をはじめ、キャラクターデザイン、イラスト制作、マンガ技術等を学ぶ。また、CLIP STUDIO PAINTだけでなく、Photoshop、Illustratorのオペレーション技術も身につける。	デッサン キャラクターデザイン	デジタルイラスト コミックイラスト概論	デジタル作画技術 イラスト制作	編集デザイン 制作実習	Clip Studio	Photoshop Illustrator		イラストレーター キャラクターデザイナー webマンガ家	広告マンガ家 カットデザイナー 絵本作家
	マンガ専攻	マンガの描き方の技術と知識を習得する。キャラクターデザイン・ストーリー・コマ割り演出や背景仕上げ等を学ぶことで、よりおもしろいオリジナルマンガやイラストの制作技術を身につける。	デッサン キャラクターデザイン	コマ割・演出 ストーリー	制作実習 デジタル作画	プロット・ネーム 背景・仕上げ	Clip Studio			マンガ家 マンガ家アシスタント マンガ原作者	広告マンガ家 Webマンガ家 デジタルアシスタント
ゲーム学科 (2年・男女)	ゲームCGキャラクターコース	アナログの基礎から学び3DCG実習や背景CG、UI・ロゴデザインだけでなく、エフェクトや画像処理技術を習得する。CGクリエイター検定の取得もめざし、ゲーム業界だけでなくさまざまなジャンルで活躍できるデザインの技術を身につける。	キャラクターデザイン 2DCG実習	デッサン 3DCG実習	企画・プレゼンテーション CG概論	映像編集 卒業制作実習	Maya Zbrush SpriteStudio	Photoshop Illustrator	After Effects Premiere Pro	ゲームキャラクターデザイナー 3Dデザイナー 3Dアニメーター ゲームプランナー	2Dデザイナー 3Dモデラー モーションデザイナー
	ゲームプログラムコース	アルゴリズムから学び、C言語、DirectXを使ったゲームプログラミング技術を身につける。Unityを使用してゲーム専用機や、PC、スマートフォン、VR等、さまざまなプラットフォームに対応したゲーム制作技術も身につける。ゲームだけではなく基本情報概論にてシステム系のプログラム技術も身につける。	C言語 アルゴリズム	C++ 数学	2DCG実習 ゲームプログラム実習	ゲームデザイン実習 情報処理概論	VisualStudio C++ C#	Photoshop SpriteStudio	Unity	ゲームプログラマー モバイルアプリプログラマー	システムエンジニア Web系プログラマー
ノベルス・シナリオ学科 (2年・男女)	ノベルス専攻	業界デビューできる人材となることをめざし、ライトノベル、エッセイ、小説等、幅広い書き方を学ぶ。現場に通用する文章力・構成力を身につける。	作品制作実習 編集制作概論	設計理論 文章技法	作品制作実習 応用 制作技術	演出研究 取材演習	Word InDesign	Excel	PowerPoint	ライトノベル作家 小説家	編集者 エッセイスト
	シナリオ専攻	1年次に身につけた基礎をさらにブラッシュアップさせ、構成力、キャラクター作成力、文章力を養成。プロとして現場で通用するライティング技術を身につける。	シナリオライティング 制作技術	設計理論 デジタルノベル	作品制作実習 企画	演出研究 原作研究	Word InDesign	Excel	PowerPoint	ゲームシナリオライター プランナー ディレクター	映像脚本家 マンガ原作者 YouTubeシナリオライター
フィギュア原型学科 (2年・男女)		アナログ造形からデジタル造形まで幅広く使える技術を身につける。 「資料通りの造形」「型取り・複製」「塗装」を通してフィギュア制作に必要な技術の基礎を学ぶ。	造形制作 デジタル原型制作	デザイン 型取	複製 塗装	キャラクターデザイン デッサン	Word Excel	Photoshop Illustrator	ZBrush	フィギュア原型師 フィギュア商品企画	玩具原型師 フィニッシャー
ITソリューション学科 (2年・男女) (留学生)		留学生を対象に、日々進化する国際化・情報化社会に対応できる人材を育成する。IT業界で通用する力と技術を身につける。	日本語 情報リテラシー ビジネスマナー	C言語 アルゴリズム Java HTML	情報処理概論 数学 情報化と経営	表計算実習 プレゼンテーション ホームページ制作	VisualStudio Eclipse	Word Excel	Powerpoint	プロジェクトマネージャー ITサービスマネージャー	システムエンジニア プログラマー
国際情報ビジネス学科 (2年・男女) (留学生)		留学生を対象に、日々進化する国際化・情報化社会に対応できる人材を育成する。ビジネス社会で通用する力と技術を身につける。	日本語 JLPT受験対策	英語 マーケティング	ビジネスマナー 計算実務	貿易実務 異文化コミュニケーション	ホームページ制作 時事経済	Word Excel	Powerpoint	商社 経理事務	販売・営業 観光業