

令和8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・撮影コース	「色を塗る」「動かす」「特殊効果をつける」「CGにする」「制作を進行する」等、各現場に即対応できるよう技術を身につける。	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	コンポジッター デジタルペインター	制作進行 CGアニメクリエーター
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・台本説得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、バントマイム、殺陣、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 バントマイム				声優 俳優 ナレーター	タレント Vtuber Vライバー
イラスト学科 (2年・男女)	イラスト専攻	この専攻では、アニメ・ゲーム・コミック等のポップカルチャー分野から、広告・出版・Web・ライフスタイル領域など幅広い「イラスト表現」を対象に学び、プロのイラストレーターを目指します。授業ではデッサンや色彩学を通じて描写力を養い、アナログ画材・デジタルソフト両方の技術を少人数制でじっくり習得します。	デッサン / 色彩学 発想法/制作実習 キャラクターデザイン	クリップスタジオ実習 Photoshop実習 Illustrator実習 InDesign実習	ビジュアルコミュニケーション デジタルワークフロー	デザイン実習 SNS活用/Live2D実習	CLIP STUDIO	Photoshop Illustrator InDesign	Live2D Spine Blender After Effects Premiere Pro	イラストレーター キャラクターデザイナー	2D背景イラスト・キーアート・プロモーション用ビジュアル制作
	キャラクターデザイン専攻	この専攻は「ゲームやアニメ、企業や商品広告向けのキャラクターを生み出したい人」のための専攻です。アナログ技法とデジタル技法の両方を学び、人物だけでなく動物・クリーチャー・異形キャラクター・背景含めた世界観づくりに通じる力を養います。	デッサン / 色彩学 発想法/制作実習 キャラクターデザイン	クリップスタジオ実習 Photoshop実習 Illustrator実習 InDesign実習	ビジュアルコミュニケーション デジタルワークフロー	デザイン実習 SNS活用/Live2D実習 キャラクター表現	CLIP STUDIO	Photoshop Illustrator InDesign	Live2D Spine Blender After Effects Premiere Pro	イラストレーター キャラクターデザイナー 2Dデザイナー	ゲームキャラクターデザイナー カットデザイナー
	グラフィック専攻	この専攻では、イラスト表現を基盤としながら「商業的なデザイン」「印刷知識」「グッズ・パッケージ・ジャケットデザイン」など幅広い表現領域まで学びます。つまり「イラストも扱えて、デザイン・印刷の実務ができる人材」を育成することが目的です。	デッサン / 色彩学 発想法/制作実習 キャラクターデザイン	クリップスタジオ実習 Photoshop実習 Illustrator実習 InDesign実習	ビジュアルコミュニケーション デジタルワークフロー	デザイン実習 SNS活用/Live2D実習	CLIP STUDIO	Photoshop Illustrator InDesign	Live2D Spine Blender After Effects Premiere Pro	グラフィックデザイナー 装丁デザイン/パッケージデザイナー	販促物制作/ビジュアル企画
マンガ・イラスト学科 (2年・男女)		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クリエー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モデル 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 創作技術	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年次に身につい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 創作技術	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 WEB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。	原型制作 デジタル原型制作	制作実習 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 フィギュア制作進行	玩具原型師 フィニッシャー 舞台美術造形
IT学科 (2年・男女) (留学生)		基本情報技術者試験、MOS合格をめざす。情報処理における開発する力と活用する力(情報リテラシー)を身に着ける。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。	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、日本企業への就職を目指した授業を開設し、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。日本語力や専門知識を伸ばし、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	ビジネス英語 マーケティング・経営学	ビジネスマナー 計算実務・簿記	貿易実務 ビジネス実務法務	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