

	必修科目	選択科目
<p>1年次</p> <p>キャラクターデザインを学ぶ上で基礎となる知識と技術を学ぶ。同時に大学生として求められる幅広い教養を身につける。</p>	<p>学科専門科目 (選択必修)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・キャラクター造形基礎1~4 ・3Dグラフィックス基礎1~4 ・ゲームデザイン基礎1~4 <p>学部基盤科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ・マンガ史1・2 ・マンガ概論1・2 	<p>学科専門科目 (選択必修)</p> <p>講義系科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ・エンターテインメント総合講座 ・空想生物デザイン論
<p>2年次</p> <p>さらなる技術の向上を目指すとともに応用力を身につけ、独自の個性を創出することを目指す。選択科目においてはキャラクターデザイン・3Dグラフィックス・ゲームデザイン領域のさまざまな技術や知識とともに、幅広い教養を身につける科目を履修する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクター造形応用1・2 ・3Dグラフィックス応用1・2 ・ゲームデザイン応用1・2 	<p>学部共通</p> <p>講義系科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ・マンガリテラシー1・2 ・キャラクター造形論 ・メディア文化論1・2 <p>講義系科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ・キャラクター表現史 ・神話キャラクター論 ・代替現実ゲーム論 ・ゲーム史 ・ゲーム産業論 <p>実技系科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ・背景技法 ・表現実践技法(DTP・展示・発表) ・カメラ表現技法 ・絵本技法 ・クリーチャー作画実習 ・コスチューム作画実習 ・アナログ描画技法 ・ポートフォリオデザイン ・デジタルイラスト技法 ・動物作画実習 ・映像編集 ・人体研究1・2 ・デジタルソフト実習 ・デジタル動画技法 ・アナログスカルプディング ・デジタルスカルプディング ・3Dテクスチャリング ・3D背景モデリング ・アナログフィギュア造形 ・デジタルフィギュア造形 ・ゲームUIデザイン ・ビジュアルストーリーテリング ・トランスメディアストーリーテリング ・ゲームプランニング ・アナログゲーム制作実習 ・ゲームエンジン実習 ・ゲーム編集技法 ・VRコンテンツ制作
<p>3年次</p> <p>希望する領域毎にゼミに分かれて、様々な表現技法を学びながら専門的な作品制作に取り組む。社会に向けて発信することを意識しながら、実践的な学びを行う。</p>	<p>学科専門科目 (必修)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターデザイン研究1・2 ・キャラクターデザイン実践1・2 	
<p>4年次</p> <p>4年間の集大成としての卒業制作に取り組む。最終的に卒業制作展において自身の作品を社会に向けて発信する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・卒業研究実習1・2 ・卒業制作 ・卒業展示 	