

マンガ・イラスト学科  
 ゲームキャラクターコース  
 1年次

科目名	内容	前後期
デッサン基礎A	見本の物の形を目で見たまま本物そっくりに描けるように練習します	前
デッサン基礎B	形だけでなく動物の毛並みや金属など、材質の違いも絵で表現できるよう練習します	前
パースパクティブ	イラスト制作に必要な風景や建物、部屋等の描き方	前
キャラクターデザイン1A	キャラクター作成の基礎知識からオリジナルキャラクターのデザインをします	前
デジタルワーク演習基礎	パソコンのソフトでデジタルのキャラクター作品制作を行います	前
デジタル背景1A	デジタルでの背景描写の表現方法を学びます。	前
アイテム表現技法1A	キャラクターの各種アイテムや小物のデジタル表現を学びます。	前
ゲーム制作実習1A	ゲームの世界観構築からキャラクターデザインまでゲーム企画を制作していきます。	前
デッサン応用A	石膏像や人物モデルなども本物そっくりに描けるように練習します	後
デッサン応用B	石膏像や人物モデルなども本物そっくりに描けるように練習します	後
デザイン資料考証	中世や時代劇のコスチュームや小物などの資料を参考にして絵を描きます	後
キャラクターデザイン1B	オリジナルキャラクターのイラストを制作します	後
デジタル背景1B	デジタルでの背景描写の表現方法を学びます。	後
ゲームデザイン演習基礎	ゲームの画面デザインなどの作成を行います。	後
ゲーム制作実習1B	ゲームの世界観構築からキャラクターデザインまでゲーム企画を制作していきます。	後

マンガ・イラスト学科  
 ゲームキャラクターコース  
 2年次

科目名	内容	前後期
デッサン応用C	1年次から引き続き人物モデルでの練習を行い、更に表現力を高めます	前
3DCG基礎	パソコンのソフトで3次元のデジタル制作	前
ゲーム制作実習2A	ゲームの世界観構築からキャラクターデザインまでゲーム企画を制作していきます。	前
デジタルイラストA	パソコンのソフトでデジタルの作品制作を行います	前
モーションデザインA	Live2Dなどの2Dキャラのモーションデザインについて学びます	前
ゲームデザイン演習応用A	2年間のまとめとしてオリジナルゲーム企画作品を制作します	前
デジタル背景2A	デジタルでの背景描写の表現方法を学びます。	前
デッサン応用D	1年次に修得した力をさらに高めてゆく	後
デジタルイラストB	パソコンのソフトでデジタルの作品制作を行います	後
モーションデザインB	Live2Dなどの2Dキャラのモーションデザインについて学びます	後
卒業制作	2年間のまとめとしてオリジナルゲーム企画作品を制作します	後
ゲームデザイン演習応用B	ゲームの画面デザインなどの作成を行います。	後
デジタル背景2B	デジタルでの背景描写の表現方法を学びます。	後