

# 北海道芸術デザイン専門学校 教科目概要(授業カリキュラム)

職業実践専門課程 マルチメディアデザイン学科(2年制)

## アニメ・ゲームクリエイター専攻

※2021年度実績

※2022年4月よりゲームCGクリエイター専攻に名称、およびカリキュラムを変更し、3DCG制作をより強化した専攻になります。

教科目	概要	1年次	2年次
一般教養	デザイナーとして必要なコミュニケーション能力について学ぶ。 デザインの基本となる色彩について正しい知識を得る。	○	
マルチメディア概論	様々なメディアについて、その成り立ちから現在の最新の状況までを学び、理解を深める。	○	
デッサン基礎	デッサンの基本的理論と技法を理解する。 確かなデッサン力を身につけ、制作の技術的根拠とする。	○	
ベーシックデザイン	鉛筆や定規など、デザイン道具の正しい使い方の学習。 平面構成の演習を通じ情報やメッセージを伝達する基礎的手段を身につける。	○	
モーションデザイン	物理法則に則った物の動き方を学び、リアリティを感じられるアニメーションを制作する。	○	
Photoshop基礎	Photoshop操作の基本を学習する。 ワークフローの構築、必要な作業時間の見積、スケジュール立ての習得する。	○	
Illustrator基礎	Illustratorの基本的な操作方法を学ぶ。 DTPIに関する基礎の知識を習得する。	○	
人物作画	人体の構造とバランスを学び、リアルな人物をデフォルメしたキャラクターの制作方法を学ぶ。 透視図法について学習する。	○	
作画技法基礎	アナログ画材による写実的な作画技術の基礎を習得する。	○	
blender基礎	3DCG制作の基礎知識を学習する。 blenderの基本操作を習得する。	○	
映像制作基礎	AfterEffectsの基本操作を学び、映像作品の持つ特性を理解する。	○	
Photoshop応用	レイアウト・見せ方・伝えることの意識を知る。 様々なデザイン・イラストの構成や加工を学ぶ。	○	
キャラクタモデリング	3DCGで人型のキャラクタを完成させるまでに必要な工程を学ぶ。	○	
デッサン応用	石膏像デッサン、静物デッサン、人物クロッキーを行い、より高度なデッサンの理論と技法を学ぶ。	○	
キャラクタデザイン	キャラクタの魅力となり得る要素を理解し、デザインに反映させる技術を学ぶ。	○	
作画技法応用	アナログ画材を使用したより高度な作画技術を学ぶ。	○	
blender応用 I	より実践的なblenderの使い方について学ぶ。 リアルで精確なモデリング技術を習得する。	○	
blender応用 II	より実践的なblenderの使い方について学ぶ。 リアルで精確なモデリング技術を習得する。	○	
映像制作応用	After Effectsを使用したエフェクト作成と演出効果を学ぶ。	○	
Live2D基礎	Live2Dの特性と使用される場面を知る。 Live2Dモデルの制作方法とアニメーションを学ぶ。	○	
デザインナレッジ	コンペ応募等、社会に関わるデザインを制作する。 デザインに関わる広い分野での知識を学ぶ。		○
映像制作	映像制作の企画から実制作、最終的な仕上げまでを行う。		○
CG表現学習	CGクリエイター検定・ベーシックの合格を目標とし、コンピューター、3DCG、映像について必要な知識を身につける。		○
ドローイング	デッサンの発展的理論と技法を学ぶ。		○
3Dモーション演習	物質・生物のリアリティを感じられるアニメーションを制作する。		○

北海道芸術デザイン専門学校 教科目概要(授業カリキュラム)

ゲームエンジン演習	ゲームエンジンを用いたリアルタイムグラフィックの学習する。		○
デジタルエフェクト	映像作品を基に映像の基本的な組み立て方と演出について学ぶ。		○
3DCGビジュアライゼーション	物理ベースレンダリングを用いたフォトリアルCG作品の制作方法を学ぶ。		○
キャリアプランニング	自身と企業について深く理解し、内定取得を目指す。		○
進級制作	一年間の学業で身に付けた専門知識と技術を集大成した作品を制作する。	○	
卒業制作	二年間の学習で身につけた専門知識と技術の集大成となる作品を制作する。		○
英会話	義務教育で習った英語の基本を再確認し、芸術分野、デザイン分野の職業の中で、英語を使用する場面に必要な英語力を習得する。	○	
前期課題制作 I	日常の講義や演習を通して学んだ発想、技法を活かし、前期のまとめとして課題制作を行う。	○	
前期課題制作 II	日常の講義や演習を通して学んだ発想、技法を活かし、前期のまとめとして課題制作を行う。		○
後期課題制作	日常の講義や演習を通して学んだ発想、技法を活かし、前期のまとめとして課題制作を行う。	○	
一般教養知識	デザイナーとして必要なコミュニケーション能力について学ぶ。 デザインの基本となる色彩について正しい知識を得る。	○	
総履修時間		1,200	1,200
取得目標資格	在学时: CGクリエイター検定、Photoshopクリエイター能力認定試験、Illustratorクリエイター能力認定試験、色彩士検定、ビジネス能力検定ジョブパスなど		

※1年間で1,200単位時間、2年間で2,400単位時間学びます。

※時勢や企業のニーズにより、内容が変更になることがあります。