

(2021年度入学生)

芸術工学部 映像表現学科

専門教育科目

(注)*必修科目 #選択必修科目

| 区分 | 授業科目 | 単位数 | 年次 | 備考 |
|------------------|---------------|-----|----|----|
| 芸術工学基礎 | 芸術工学概論 | # 2 | 1 | 注1 |
| | 環境デザインとはI | # 2 | 1 | |
| | ユニバーサルデザイン | # 2 | 1 | |
| | 自然とデザイン | # 2 | 2 | |
| | 図像学演習 | # 2 | 1 | |
| | ファッションデザイン概論 | # 2 | 1 | |
| | 工芸史 | # 2 | 2 | |
| | 現代美術 | # 2 | 2 | |
| | アジアのデザイン | 2 | 1 | |
| | サウンド・デザイン論 | 2 | 1 | |
| | 映像技術入門 | 2 | 1 | |
| | 映像コンテンツ論 | 2 | 1 | |
| | 音響制作演習 I | 2 | 1 | |
| | 音響制作演習 II | 2 | 1 | |
| | グレートフィルムズ批評演習 | 2 | 1 | |
| | デッサン基礎実習 | 2 | 1 | |
| | 絵画基礎実習 | 2 | 1 | |
| | 彫刻基礎実習 | 2 | 1 | |
| | 工芸基礎実習 | 2 | 1 | |
| | 写真基礎実習 | 2 | 1 | |
| | コンピュータ基礎実習 | * 2 | 1 | |
| | プログラミング基礎実習 | 2 | 2 | |
| | プログラミング演習 A | 2 | 2 | |
| | プログラミング演習 B | 2 | 2 | |
| | 3DCG 入門 | 4 | 1 | |
| | 3DCG 映像演習 | 4 | 1 | |
| | 3DCG モデリング演習 | 4 | 2 | |
| | 基礎表現演習 A | 4 | 1 | |
| | 基礎表現演習 B | 4 | 1 | |
| | 図学・製図基礎実習 | 2 | 1 | |
| アート&デザインプロジェクト A | 2 | 1 | | |
| アート&デザインプロジェクト B | 2 | 2 | | |
| 総合プロジェクト A | 1 | 1 | | |
| 総合プロジェクト B | 1 | 1 | | |
| 必修 | 共通 | * 2 | 1 | 注2 |
| | デジタルクリエイション | * 2 | 1 | |
| | デジタルクリエイション | * 2 | 1 | |
| | デジタルクリエイション | * 2 | 1 | |
| | デジタルクリエイション | * 2 | 1 | |
| | デジタルクリエイション | * 2 | 1 | |
| | デジタルクリエイション | * 2 | 2 | |
| | デジタルクリエイション | * 2 | 2 | |
| | 映画 | * 2 | 1 | |
| | 映画 | * 4 | 2 | |
| 映画 | * 4 | 3 | | |
| アニメーション | * 4 | 1 | | |
| アニメーション | * 2 | 2 | | |
| アニメーション | * 4 | 3 | | |
| 選択必修 | デジタルクリエイション | # 4 | 2 | 注3 |
| | デジタルクリエイション | # 4 | 3 | |
| | デジタルクリエイション | # 4 | 3 | |
| | デジタルクリエイション | # 4 | 2 | |
| | デジタルクリエイション | # 2 | 3 | |
| | デジタルクリエイション | # 2 | 3 | |
| | デジタルクリエイション | # 2 | 3 | |
| | デジタルクリエイション | # 2 | 3 | |
| | デジタルクリエイション | # 2 | 3 | |
| | デジタルクリエイション | # 4 | 3 | |
| デジタルクリエイション | # 4 | 3 | | |
| デジタルクリエイション | # 4 | 3 | | |

| 区分 | 授業科目 | 単位数 | 年次 | 備考 | |
|----------------|------------------|------------------|----|----|--|
| 共通 | コンピュータ応用演習 | 4 | 1 | 注2 | |
| | コンピュータゲーム (CG) 史 | 2 | 1 | | |
| | VFX映像基礎概論演習 | 2 | 2 | | |
| | サウンドデザイン基礎演習 | 4 | 2 | | |
| | 写真史・映画史I | 2 | 2 | | |
| | デジタル映像応用演習 | 4 | 3 | | |
| | デジタルクリエイション | 動的ウェブ演習 II | 4 | 2 | |
| | デジタルクリエイション | Linux演習 | 2 | 2 | |
| | デジタルクリエイション | デジタルコンテンツ総合演習 I | 4 | 3 | |
| | デジタルクリエイション | デジタルコンテンツ総合演習 II | 4 | 3 | |
| デジタルクリエイション | CG表現演習 | 4 | 3 | | |
| 選択 | 映画入門 | 4 | 1 | | |
| | シナリオ基礎演習 | 4 | 1 | | |
| | 映画編集概論演習 | 2 | 1 | | |
| | デジタル撮影基礎概論演習 | 4 | 2 | | |
| | 映画創作演習 | 2 | 2 | | |
| | 映像創作演習 | 2 | 2 | | |
| | シナリオ創作演習 | 4 | 2 | | |
| | 映画美術概論演習 | 4 | 2 | | |
| | 映像プロデュース総論 | 4 | 3 | | |
| | 映画創作応用総論 | 2 | 3 | | |
| サウンドデザイン演習 | 4 | 3 | | | |
| アニメーション | アニメ史 | 4 | 1 | | |
| | アニメーション原論 | 2 | 1 | | |
| | アニメーション制作基礎 I | 4 | 1 | | |
| | アニメーション制作基礎 II | 4 | 1 | | |
| | アニメーション映像制作 I | 4 | 2 | | |
| | 動画基礎演習 | 4 | 2 | | |
| | アニメーション映像技法 | 4 | 3 | | |
| | アニメーション作品表現論 | 2 | 3 | | |
| アニメーション特設ゼミ I | 4 | 3 | | | |
| アニメーション特設ゼミ II | 4 | 3 | | | |
| 卒業研究 | 卒業研究 | * 10 | 4 | | |

注1 4単位を必修とする。

注2 3コースに共通する授業科目。

注3 20単位を必修とする。

注 基礎教育科目の「知的財産権入門」を必修とする。

注 芸術工学基礎区分20単位のうち4単位まで単位互換協定(学園都市単位互換講座等)による修得単位を算入することができる。