〈2020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	映像表現概論	＊2	1	注2
	デジタルクリエーション	デジタルクリエーション入門	＊2	1	
		イメージ・コミュニケーション基礎	＊2	1	
		デジタルエンターテインメント基礎	＊2	1	
		バーチャル・リアリティ基礎	＊2	1	
		イメージ・コミュニケーション演習Ⅰ	＊2	2	
		数理造形論・演習	＊2	2	
	映画	映画創作基礎演習	＊2	1	
		映画演出概論演習	＊4	2	
		デジタル撮影応用演習	＊4	3	
	アニメーション	アニメーション基礎	＊4	1	
		アニメーション演出論	＊2	2	
		アニメーション映像制作Ⅱ	＊4	3	
選択必修	デジタルクリエーション	ジェネレーティブアート基礎	＃4	2	注3
		プロダクション演習	＃4	2	
		ポストプロダクション演習Ⅰ	＃4	2	
		動的ウェブ演習Ⅰ	＃4	2	
		イメージ・コミュニケーション演習Ⅱ	＃2	3	
		デジタルエンターテインメント演習Ⅰ	＃2	3	
		デジタルエンターテインメント演習Ⅱ	＃2	3	
		バーチャル・リアリティ演習Ⅰ	＃2	3	
		バーチャル・リアリティ演習Ⅱ	＃2	3	
		プリプロダクション演習	＃4	3	
		ポストプロダクション演習Ⅱ	＃4	3	
		モーションキャプチャリング演習	＃4	3	
選択	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	
	デジタルクリエーション	動的ウェブ演習Ⅱ	4	2	
		オペレーティングシステム入門	2	3	
		デジタルコンテンツ総合演習Ⅰ	4	3	
		デジタルコンテンツ総合演習Ⅱ	4	3	
	映画	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	
		写真作品学外演習	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。