

〈2016年度入学生〉  
芸術工学部 映像表現学科

(注)\*必修科目 #選択必修科目

区分	授業科目	単位数	年次	備考
専 門 科 目	写真撮影基礎実習	2	1	
	アニメ史	4	1	
	写真現像基礎実習	# 2	1	注1
	写真史・映画史	2	2	
	写真・大判カメラ撮影演習	# 4	2	注2
	メディア産業プロデュース論	2	3	
	写真技術アドバンス	# 4	3	注3
	写真表現ゼミ	4	3	
	映画制作基礎	2	1	
	映画制作演習	4	2	
	映像メディア表現実習	* 2	1	
	映画入門	4	1	
	3DCG 入門	# 4	1	注1
	映画創作基礎演習	# 2	1	注1
	シナリオ基礎演習Ⅰ	2	1	
	シナリオ基礎演習Ⅱ	2	1	
	映画編集概論演習	2	1	
	アニメーション原論	2	1	
	アニメーション基礎演習	# 4	1	注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	
	コンピュータゲーム (CG) 史	2	1	
	作品手法研究	4	1	
	立体造形基礎	4	1	
	3DCG アニメーション演習	4	1	
	デジタル写真撮影演習	4	2	
	サウンドデザイン基礎演習	4	2	
	CGI 効果基礎演習	4	2	
	映画演出概論演習	# 4	2	注2
	映画撮影基礎概論演習	4	2	
	映画創作演習	4	2	
	動的ウェブ演習Ⅰ	4	2	
	動的ウェブ演習Ⅱ	4	2	
	シナリオ創作演習Ⅰ	2	2	
	シナリオ創作演習Ⅱ	2	2	
	VFX 映像基礎概論演習	2	2	
	映画美術概論演習	4	2	
	アニメーション演出論	# 2	2	注2
	動画演習	4	2	
	アニメーション作品制作演習Ⅰ	4	2	
	3DCG モデリング演習	# 4	2	注2
	デジタル彫刻基礎	4	2	
	CGI 演習Ⅰ	4	2	
	VFX 基礎演習	4	2	
	CGI 技術演習	4	2	
Linux 基礎	4	3		
ジェネレーティブアート基礎	4	2		
デジタル映像応用演習	4	3		
写真作品学外演習	4	3		
撮影応用演習	# 4	3	注3	
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		
アニメーション映像技法	4	3		
アニメーション作品制作演習Ⅱ	# 4	3	注3	
アニメーション作品批評論	2	3		
CG 表現演習	# 4	3	注3	
CGI 演習Ⅱ	4	3		
ウェブ動画表現演習Ⅰ	4	3		
ウェブ動画表現演習Ⅱ	4	3		
デジタルコンテンツ総合演習Ⅰ	4	3	2019年度新設	
デジタルコンテンツ総合演習Ⅱ	4	3	2019年度新設	

区分	授業科目	単位数	年次	備考
専 門 科 目	CG デザイン演習	4	3	
	映像表現特設ゼミⅠ	4	3	
	映像表現特設ゼミⅡ	4	3	
	デザイン・イノベーション論	2	3	
	メディア・ソシオロジー論	2	1	
	サウンド・デザイン論	2	3	
	サイエンティフィック・プログラミング演習	4	2	
	オブジェクト・モデリング演習	4	3	
	サウンド・プログラミング演習	4	3	
	デジタル・エンジニアリング演習	4	3	
特別研究	10	4	注5	
特別科目	フレッシュマンセミナー	1	1	
卒業研究	* 10	4		

注1 「写真現像基礎実習」「3DCG 入門」「映画創作基礎演習」「アニメーション基礎演習」のいずれか1科目選択必修。  
 注2 「写真・大判カメラ撮影演習」「映画演出概論演習」「アニメーション演出論」「3DCG モデリング演習」のいずれか1科目選択必修。  
 注3 「写真技術アドバンス」「撮影応用演習」「アニメーション作品制作演習Ⅱ」「CG 表現演習」のいずれか1科目選択必修。  
 注4 基礎教育科目の「コンピュータ基礎実習」「知的財産権入門」を必修とする。  
 注5 インタラクティブデザインコース履修生は、「特別研究」の履修をもって、「卒業研究」に替えることができる。