

# 東京国際工科専門職大学 工科学部 デジタルエンタテインメント学科 CGアニメーションコース カリキュラム一覧

■ は必修科目、■ は選択必修科目

## カリキュラムピックアップ

### [ コンテンツデザイン概論 ]

ゲーム、映像、CG、アニメーションなどのデジタルエンタテインメントコンテンツの内容や社会的役割を理解し、制作に必要な知識やスキルを養います。エンタテインメントコンテンツの歴史や表現法・デザインの進化、市場・ビジネス、先端技術の活用例などを幅広く学び、サイバーフィジカル時代で活躍できるコンテンツクリエイターに近づくことができます。

### [ デジタルコンテンツ制作応用 ]

### [ デジタルコンテンツ総合実習 ]

協力企業・団体からオリエンテーションを受け、ゲーム、映像、アプリケーションなどのデジタルコンテンツ作品をチームで開発します。企画・開発したアイデアやプロトタイプに対して、企業から実際にフィードバックを受け、実社会で求められる問題解決能力を養います。製品化に値するクオリティを目指し、実際の開発現場で求められるプロジェクトマネジメント能力や、クリエイターとして必要な倫理観や審美眼を身につけます。

### [ CGアニメーション総合実習Ⅰ・Ⅱ ]

2年次に1年間かけて実施する実習科目。クライアントから提示される仕様や水準、納期に則った作品制作を行う中、1年次に修得した基礎スキルを応用的なスキルにレベルアップします。モデリング、リギング、アニメーション、レイアウト、ライティング、レンダリングなどを実施し、先進的なCGの表現技法も積極的に取り入れ、高いクオリティの実現を目指します。

### [ デジタル映像表現技法応用 ]

1年次に「デジタル映像表現技法基礎」で学んだ内容を踏まえて、企画、プロット、シナリオ、絵コンテ、実写撮影、CG、合成、編集まで、デジタル映像制作に必要な一連の知識・スキルを実践的に身につけます。実習では、グリーンバック撮影を活用したクロマキー合成なども経験し、CGアニメーションに関するシステム、機材、ソフトウェアの操作方法も修得します。

		1年		2年		3年		4年		
		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期	
基礎科目	講義・演習	英語コミュニケーションⅠa	英語コミュニケーションⅠb	英語コミュニケーションⅡa	英語コミュニケーションⅡb	英語コミュニケーションⅢa	英語コミュニケーションⅢb	英語コミュニケーションⅣ		
		比較文化論	コミュニケーションツール			社会と倫理				
		感性をはかる	コミュニケーションと記号論							
職業専門科目	実習			臨地実務実習Ⅰ		臨地実務実習Ⅱ		臨地実務実習Ⅲ		
						デジタルコンテンツ制作応用		デジタルコンテンツ総合実習		
	ゲームコース			ゲーム制作技術総合実習Ⅰ	ゲーム制作技術総合実習Ⅱ					
	CGコース			CGアニメーション総合実習Ⅰ	CGアニメーション総合実習Ⅱ					
	講義・演習	コンテンツデザイン概論	線形代数	統計論			技術英語			
		コンピュータグラフィックスⅠ	解析学	ゲームアルゴリズム			ゲームAIⅠ			
		電子情報工学概論	コンピュータグラフィックスⅡ	コンテンツ制作マネジメント			エンタテインメント設計			
		ゲーム構成論Ⅰ	プログラミング言語基礎	映像論						
		ゲームプログラム構成基礎Ⅰ	デジタル造形Ⅱ							
		デジタル造形Ⅰ								
CGデザイン基礎										
ゲームコース(プログラマー)		ゲームプログラム構成基礎Ⅱ	ゲームプログラム構成基礎Ⅲ	ゲームプログラミングⅠ	ゲームプログラミングⅡ	ゲームプログラミングⅢ		ゲームAIⅡ		
ゲームコース(プランナー)		ゲーム構成論Ⅱ	ゲームプログラム構成基礎Ⅲ	ゲームデザイン実践演習	インターフェースデザイン	ゲームAIⅡ		ゲームAIⅡ		
CGコース			デジタル映像表現技法基礎	デジタル映像表現技法応用	デジタルキャラクタ実践演習	インターフェースデザイン	CGアニメーション総合演習			
						ゲームハード概論				
展開科目	実習			地域共創デザイン実習						
	講義・演習	企画・発想法	プロジェクトマネジメント		チームワークとリーダーシップ	知的財産権論	グローバル市場化戦略	持続可能な社会		
総合科目	演習						企業経営論	ベンチャー起業経営		
								卒業研究制作		