

# じっくり学び、確かなセンスと底力を身に付ける3年制のカリキュラム

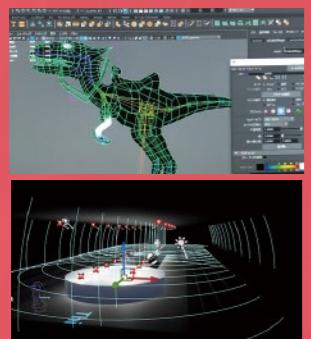
## 1年次

### ■重点学習目標

- ・全てのツールの操作方法の習熟
- ・複数のコンテンツ制作で適性検証
- ・リアリティ追求のためのインプット
- ・映像編集につながるデザイン力養成

### ■ツール操作習熟

- 3DCG基礎  
Maya/Blender/ZBrush
- ・モデリング
- ・テクスチャ
- ・モーションデザイン
- 仮想空間構築(XR)  
UnrealEngine/Unity
- 映像編集  
AfterEffects/PremierePro
- デザイン基礎  
Photoshop/Illustrator



### ■制作経験蓄積

- 映像コンテンツ  
・短編映画
- ・プロモーション映像
- ・ミュージックビデオ
- ・プロジェクトマッピング
- インタラクティブコンテンツ  
・ゲーム
- ・VR/AR活用体験コンテンツ
- ・シミュレーションコンテンツ
- ハイブリッドコンテンツ  
・フィギュア
- ・デジタルプロダクトアセット
- ・ファッション雑貨プロダクト

### ■インプット蓄積

- 視察・取材
- 大量の作品研究
- デッサン

## 2年次

### ■重点学習目標

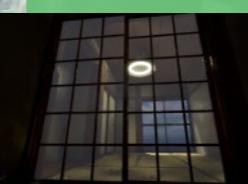
- ・コンテンツ設計力の習得
- ・ツール操作スキルのアップグレード
- ・AIを活用した開発力拡張
- ・学外連携プロジェクトの経験

### ■コンテンツ設計力養成

- 目的の明確化
- コンテンツ全体設計
- スケジュールマネジメント

### ■スキルアップグレード

- 操作の正確さ・速さ・修正対応力
- 最新技術・ツールの研究と試行
- AIコントロール力の養成
- 独自の開発方法の確立



## 3年次

### ■重点学習目標

- ・卒業後へのアクション
- ・実践スキルの磨きこみ継続
- ・学外連携プロジェクト経験蓄積
- ・ビジネスプロジェクトの経験



### ■総合開発力強化

- コンテンツ全体設計力
- AI生成データのカスタマイズ力
- グループマネジメント能力
- コストマネジメント能力

### ■学外案件の経験蓄積と対応力強化

- 産官学連携プロジェクト
- 業務受託プロジェクト
- 研究受託プロジェクト



### ■卒業後の準備

- 社会適応力の強化－インターン
- 自己分析と将来計画
- セルフプロフィールの整備

### ■卒業後のアクション

- 社会適応力の強化－インターン
- 就職活動／起業準備
- 研究分野の特化→進学

## 卒業後の進路

専門職へ就業

総合職 / 一般職へ就業

起業・フリーランス

研究科へ進学

大学へ進学

## 主要開発ツール

- 1年生の段階で、下記の全てのツールや機材について、実際に作品制作を行いながら操作を覚えられるようにします。(授業の説明は録画しているので後で見直すことができます。)
- 操作を把握した後は、自分の目指す方向性に合わせてスキルアップを図り、得意なコンテンツカテゴリーや得意な制作スタイルを構築し、独自性と強みを確立していきます。

3DCG  
統合ツール

Maya  
Blender  
ZBrush

XR開発

UnrealEngine  
Unity

シミュ  
レーション

Twinmotion  
CLO  
Marvelous  
Designer

映像編集  
デザイン

Cinema4D  
AfterEffects  
PremierePro  
Photoshop  
Illustrator

機 材

3Dプリンター  
VRゴーグル  
プロジェクター  
ドローン  
モーションキャプチャー  
3Dスキャナー

生成AI  
目的別AI  
※著作権非抵触限定

