

アニメーション文化学科の 学びの特徴

アニメーションを中心に、
広くメディア産業で活躍できる
人材を養成します

吉備国際大学アニメーション文化学部アニメーション文化学科では、アニメーション制作のスキルを基礎から学ぶことができます。CLIP STUDIO PAINT、Photoshop、After Effects、Illustrator、Premiere Pro、3dsMax、MAYA、Blender、Unity、Cubaseなどのソフトに習熟した「映像メディア表現」の専門家を育成を目指します。新しいカリキュラムでは、3DCG、イラスト、マンガ、背景美術、音響、印刷・WEB、国際文化研究が学べる授業も増えました。鉛筆画の実技による特待生入試もあります。

アニメーション文化学科 | カリキュラムマップ [専門科目]

学修分野	1年次生	2年次生	3年次生	4年次生
メディアコンテンツ研究	産業と技術の歴史	日本マンガ史概論 造形美術演習A・B 紙と表現文化A・B 古代西洋文藝講読	ジャーナリズム論 メディア倫理学 アニメ・ゲームの著作権 出版・マンガの著作権 コンテンツ文化・産業論 美術史A・B	
イラスト・アニメーション制作	マンガ基礎 デッサン基礎A・B	印刷デザイン WEBデザイン イラスト演習A・B アニメーション制作演習A・B アニメーション作画演習A・B	デジタルコンテンツ制作A・B シナリオ制作A・B イラスト実践A・B 造形美術実践A・B	卒業研究A・B
プロデュース	アニメーション文化論A・B アニメーション作画基礎A・B 基礎演習A・B	映像音響概論A・B 音響演習A・B 応用演習A・B	プロデュース演習 シナリオ制作A・B デジタルコンテンツ制作A・B 広告原理 音響デザインA・B インターネット	実践演習A・B
3Dモデリング・ゲーム	3D基礎A・B	CG基礎A・B 3Dゲーム・VR演習A・B	3DモデリングA・B	

「イラスト演習・背景美術」は
現役美術監督の佐々木洋が
担当!



忘却の旋律 イメージボード 村全景

佐々木 洋 [ささき ひろし] 略歴

1979年手塚プロダクションで「火の鳥 2772」でアニメ背景・美術進行を担当。1984年株式会社ガイナックス所属。「ふしぎの海のナディア」で美術監督、「ストライクウィッチーズ」企画用PVの美術監督/設定のほか、TMネットワークのLP/CDジャケットなど音楽関連美術も手掛ける。2019年から、本学科准教授として着任。

卒業生の主な進路

- 就職** アイコム株式会社(岡山市・映像)
映クラ株式会社(福山市・飲食業)
えかきや(総社市・アニメ制作)
株式会社OHKエンタープライズ(岡山市・映像)
株式会社山陽エイブイシー(岡山市・映像)
島田有限会社クリエイティブ事業部(岡山市・広告)
米子ガイナックス株式会社(鳥取県・米子市)ほか
- 進学** 京都情報大学院大学(京都市)
北陸先端科学技術大学院大学(新潟県長岡市)