

アニメーション制作や

プロデュースに関わる知識と技術を

実践的・体験的に学びます

DEPARTMENT OF ANIMATION CULTURE

「鉄の孤独」 矢部健斗

学校法人 順正学園

吉備国際大学

KIBI INTERNATIONAL UNIVERSITY

<http://kiui.jp>

[アニメーション文化学部]

アニメーション文化学科

吉備国 アニメ 検索

学生の作品ギャラリー公開中
<http://animebunka.main.jp/index.html>



Follow me!



アニメーション文化学科の 学ぶの特徴

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		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 レビューライティング ブランド戦略と知的財産	美術史 A・B コンテンツ文化・産業論 出版・マンガの著作権 アニメ・ゲームの著作権 メディア倫理学 ジャーナリズム論	
イラスト・アニメーション制作	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 マンガ基礎 デッサン基礎 A・B	シナリオ講読 A・B アニメーション作画演習 A・B イラスト演習 A・B WEBデザイン 印刷デザイン 音響演習 A・B 映像音響概論 A・B 応用演習 A・B	造形美術実践 A・B イラスト実践 A・B 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 インターンシップ 実践演習 A・B	卒業研究 A・B
プロデュース		マンガ文化論 映像概論	プロデュース演習	
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)