

学習期間を1年間延長して  
個々に合わせたスキルアップを目指します。

# コミックイラスト 研究科

ゲーム/CG/アニメ/マンガ/イラストの各学科を卒業後、さらにスキルアップを目指す特別コースです。  
業界就職まであと一歩! 専門コース以外の分野の技術も身につけたい! など、希望に応じて受講アレンジが可能です。



POINT

# 1

卒業後に  
さらなるスキルアップを  
目指せる環境です

クリエイターとしてワンランク上の  
スキルを磨くのがコミックイラスト  
研究科。自由な受講アレンジで、作品  
づくりや技術習得を目指します。

POINT

# 2

専門性を高めて  
希望の業界・職種への  
進路を実現

専門性を高めることで、希望の業  
界、希望の職種での就職を実現  
するための可能性が広がります。  
実際に夢を叶えた先輩たちもた  
くさんいます。

POINT

# 3

プラスアルファの  
スキルでオンリーワンの  
人材を目指す

ゲーム+CG、マンガ+CG、イラスト  
+マンガなど、プラスアルファのスキ  
ルを身につけ、オンリーワンのクリ  
エーターを追求。進路の幅が大きく広  
がります。

## Pick Up Curriculum



クオリティを高めた  
制作実績をつくり上げる

### ポートフォリオ研究I・II

クリエイターの就職活動のカギであるポートフォリオのクオリティをアップ。希望する企業などから求められる制作実績に合わせて、ポートフォリオをつくり上げていきます。

### 主なカリキュラム

- デジタルツールI・II
- 作品制作演習I・II
- 技術研究I・II
- ほか

## 組み合わせ次第でさまざまな学びが可能

スキルアップして  
夢に近づく!

|            |   |           |  |
|------------|---|-----------|--|
| CG(3・4年)   | + | 研究科(CG)   | 制作に時間がかかるCGは、じっくりと時間をかけて納得のいく作品制作が可能に。クオリティの高い制作実績で就職試験に挑めます。    |
| イラスト(2・3年) | + | 研究科(イラスト) | 塗りの精度を高めたり、Live2Dで動くイラストを作成したりしながら、全身の人体バランスを究めることも。個々の高みを目指します。 |
| イラスト(2・3年) | + | 研究科(CG)   | ゲーム会社に就職するために、2Dだけではなく3DCGの技術を磨くことができます。クリエイターとしてパワーアップします。      |
| ゲーム(3・4年)  | + | 研究科(CG)   | プログラミングだけにとどまらず、3DCGのスキルを身につけることで、CGの知識を併せ持ったプログラマーを目指します。       |
| イラスト(2・3年) | + | 研究科(マンガ)  | 需要が高まるWebマンガに対応できるように、イラストに加えマンガのスキルを習得。進路の幅を広げることも可能です。         |

## +1年で夢を叶えた先輩からのメッセージ



**CGCGスタジオ株式会社に  
内定!**  
福岡/福岡西陵高校出身

### 希望の就職を叶えるため プラス1年でスキルアップ

4年制のCG専攻科を卒業し、コミックイラスト研究科に進みました。CG分野での業界内就職は子どもの頃からの憧れ。希望の就職を叶えるため、スキルにさらに磨きをかけようとプラス1年の学びを希望しました。この1年間でポートフォリオのクオリティはアップ。さまざまな制作ソフトを扱う技術が高まり、作品制作にも集中して取り組むことができ、夢の業界への就職にぐっと近づけたと思います。

### <その他の実績>

CG専攻科(4年) + コミックイラスト研究科

**(株)日産自動車に  
CGデザイナーとして内定!**

コミックイラスト科  
イラストコース(2年) + コミックイラスト研究科

**(株)キューマックスに  
ゲームイラストレーターとして内定!**