

科目名						業界研究・マーケティング					
担当教員		廣野 美樹			実務授業の有無		○				
対象学科		コミックイラスト科		対象学年		1年		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		業界動向を日々チェックし、卒業後も、自身が活躍する業界の動向に敏感に反応できるよう、習慣をつけ、スキルを身に着ける為の授業。その為、業界動向チェックの他に、業界動向に合わせた作品制作や、進路活動、校外の画廊・美術館・イベント会場などの各施設見学・情報収集なども、この授業内で展開する。また、より実践的な活動を意識し、実行できるよう、外部企業からの依頼仕事に取り組み、実際のイラストレーターと同じ仕事手順を経験することで、経験値を高める事を目的とする。									
学習目標(到達目標)		イラスト業界の動向を意識して自身の作品制作や進路についての方向性を決めていくことができる。外部企業からの依頼仕事に実際に取り組み、イラスト仕事の制作から納品までの流れを実践的に学びにつける。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料											
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	学校周辺の各施設見学・写真資料収集。					イラスト制作にあたり、関連してくる施設の場所確認を兼ねて施設見学。イラスト制作資料にもなるように施設等の写真撮影もする。					
2	観劇・施設見学。					イラスト以外の表現方法に触れ、視野を広げる。写真撮影し、資料収集。					
3	業界動向チェック。自身が目指す目標のチェック。自己紹介シート作成。					自分自身が目指したい方向性について、業界動向を調べる。それを踏まえて自己紹介シートに内容をまとめて提出。					
4	自身が目指す目標をすでに達成している、ロールモデル研究。					目標を達成している作家(ロールモデル)について調べ、レポートにまとめる。					
5	イベント出展の基礎知識。イラスト展示会を考える					イベント出展・イラスト展示会についての基礎知識。イベント出展やギャラリーでのイラスト展示会を仮に計画し、まとめる。イラスト以外に準備するものとして何がどのくらい必要か検討する。					
6	似顔絵業界の動向と、実践					似顔絵業界の動向について調べる。実際に似顔絵を描いてみる。					
7	表現方法の色々。紙、デジタル、様々な媒体。					媒体によって変わる表現方法について。自身の目指す方向性はどのような表現方法が合うかも検討する。					
8	外部からの依頼案件の作品制作					外部から依頼のあったイラスト仕事に取り組み。イラスト制作。					
9	外部からの依頼案件の作品制作					外部から依頼のあったイラスト仕事に取り組み。イラスト制作。					
10	外部からの依頼案件の作品制作					外部から依頼のあったイラスト仕事に取り組み。イラスト制作。					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(60%)、授業姿勢(40%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。					
実務経験教員の経歴						美術教員4年、漫画家、イラストレーターとして作品制作21年					

科目名		業界研究・マネタイズ			
担当教員	廣野 美樹	実務授業の有無	○		
対象学科	コミックイラスト科	対象学年	1年	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	業界動向を日々チェックし、卒業後も、自身が活躍する業界の動向に敏感に反応できるよう、習慣をつけ、スキルを身に着ける為の授業。その為、業界動向チェックの他に、業界動向に合わせた作品制作や、進路活動なども、この授業内で展開する。また、より実践的な活動を意識し、実行できるよう、外部企業からの依頼仕事に取り組み、実際のイラストレーターと同じ仕事手順を経験することで、経験値を高める事を目的とする。				
学習目標 (到達目標)	イラスト業界の動向を意識して自身の作品制作や進路についての方向性を決めていくことができる。 外部企業からの依頼仕事に実際に取り組み、イラスト仕事の制作から納品までの流れを実践的に学びにつける。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料					
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	各課題の、業界向け制作のすすめ	各課題の、業界向け制作についてレクチャー。			
2	SNS Web上のイラスト動向	SNS Web上のイラスト動向について調べレポートにまとめる。			
3	進路研修 自分の目指す進路の振り返り	進路研修 自分の目指す進路のために今までの振り返りをし、足りていないことやこれから何が必要か、また進路の方向性についても再考する。			
4	東京研修準備①	東京研修のための、見学計画立て。自身の目指す方向性に合わせて、持ち込み先出版社の場所確認や美術館・ギャラリーなど見学先の選定をする。			
5	東京研修準備②	東京研修のための、見学計画立て。			
6	自分が描く、業界での自己の在り方	自分が描く、業界での自己の在り方を考えレポートにまとめる。			
7	業界アプローチ	自身が目指す業界へのアプローチとしてどんなことが効果的か、また実際にそれをやるための計画立て。			
8	企業動向のリサーチとレポート	クリエイティブ系企業(書籍出版社やゲーム制作会社など)動向のリサーチとレポート。			
9	現在、動きのある業界、画風とは	現在、活発化している業界・企業、支持されている画風はどんなものがあるか調べまとめる。			
10	業界動向を把握するために、必要な習慣とは	業界動向を把握するために、必要な習慣についてレクチャー。			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(60%)、授業姿勢(40%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。			
実務経験教員の経歴	美術教員4年、漫画家、イラストレーターとして作品制作21年				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		背景パース I A			
担当教員	石川 兼司	実務授業の有無	○		
対象学科	コミックイラスト科	対象学年	1年	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	20時間
授業概要、目的、授業の進め方	イラストを描いていく上での背景の描き方の基礎を学ぶ授業。遠近感の出し方から、透視図法(主に1点～3点)の描き方についてを学び、人物だけでは足りない世界観の表現ができるようになることを目的とする。				
学習目標(到達目標)	背景を描くための知識・表現力・技術力を身に着ける。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料					
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション、アイレベルと消失点を意識させる解説と実践	講義・実習			
2	奥行の表現の仕方	講義・実習			
3	短縮遠近法、一点透視の方法と実践	講義・実習			
4	一点透視の方法と実践②、均等分割の方法	講義・実習			
5	一点透視の方法と実践③	講義・実習			
6	2点透視について解説、2点透視での箱の描き方	講義・実習			
7	2点透視での部屋の中の描き方と実践①	講義・実習			
8	2点透視での部屋の中の描き方と実践②	講義・実習			
9	1点透視、2点透視の振り返り	講義・実習			
10	1点透視のテスト/廊下を描く	講義・実習			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。			
実務経験教員の経歴	マンガ家として出版社と契約をし、連載経験等12年間関わる				

科目名		コミックアート I A			
担当教員	廣野 美樹	実務授業の有無	○		
対象学科	コミックイラスト科	対象学年	1年	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	イラスト作品を作るための考え方や、テクニックを身につけ、イラスト投稿誌・イラストコンペティションへの投稿用作品の制作と投稿を実施。 作品制作のための考え方・テクニックレクチャー・練習と併せて、投稿作品を制作し投稿するまでの流れを实践する。				
学習目標 (到達目標)	イラスト制作のための考え方・テクニックを身につけ、イラスト投稿誌への投稿用作品の制作と投稿をできるようにする。授業以外でも自分だけで投稿できるようになる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	参考図書 イラスト投稿誌SS、季刊S				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	授業概要説明。モノクロイラスト制作のため白と黒の画面構成比についての講義・つけペン練習。	実際のモノクロイラスト作品を確認しながらの講義。			
2	モノクロイラスト制作のためトーン張り練習。	トーンを使った実演を確認しながら練習する。			
3	投稿用モノクロイラスト制作のため、全員ラフチェック。下描き制作。	事前にラフ案シートにラフを書いてきてもらう。			
4	投稿用モノクロイラストの制作進捗チェック。ペン入れ、トーン張り作業。	各自の制作進捗を確認。随時添削し修正指示を入れ、制作を進める。			
5	仕上げ。投稿準備。提出。 次作への流れ、自分の進路や各締切り、再チェック。	仕上げ後、完成した作品を投稿するための準備を進め、投稿できる形にして提出。デジタル作品はそのまま投稿も済ませる。次回投稿作品についての方向性・内容構成を考える。			
6	投稿用イラストラフチェック。下描き制作。	事前にイラストラフを準備してきてもらう。投稿用イラストのラフチェック。			
7	個別で差が出ない様、全員イラスト進捗チェック。	各自の制作進捗を確認。随時添削し修正指示を入れ、制作を進める。			
8	画面構成、構図の基本。制作イラスト進捗確認	画面構成・構図について講義。各自の制作進捗を確認。随時添削し修正指示を入れ、制作を進める。			
9	第2回締切り。実際の公的締切りではないので投稿準備をここまでに。	完成した作品を投稿するための準備を進め、投稿できる形にして提出。デジタル作品はそのまま投稿も済ませる。			
10	夏休み中作品制作計画立案。	次回投稿作品についての方向性・内容構成を考える。			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。			
実務経験教員の経歴		美術教員4年、漫画家、イラストレーターとして作品制作21年			

科目名		基礎デッサン I A			
担当教員	近藤 充	実務授業の有無	○		
対象学科	コミックイラスト科	対象学年	1年	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	デッサン力を高め、物を見る力を培う授業。ものや、絵を見る力、分析力を同時に高め、見えない箇所までに意識が至る様、スキルを磨く。パースと遠近感を同時に考えながら描くことで、「見えるているもの」と、「理論」を両立しながら描ける画力を目指す。				
学習目標 (到達目標)	パースと遠近感を同時に考えながら描くことで、「見えるているもの」と、「理論」を両立しながら描ける画力を目指す。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	鉛筆の削り方 コップのイメージと実物	講義・実習			
2	トーン表の作り方 アンダーハンド オーバーハンド	講義・実習			
3	イーゼルの使い方 立方体	講義・実習			
4	立方体の続き トーン付け	講義・実習			
5	紙コップについて 円柱形を学ぶ	講義・実習			
6	紙コップ続き トーン付け	講義・実習			
7	組み合わせモチーフ 円柱と四角	講義・実習			
8	組み合わせモチーフ トーン付け	講義・実習			
9	組み合わせモチーフ 仕上げ	講義・実習			
10	ドローイングの授業と自己のイラストで繋がった所の確認	プレゼンテーション			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
試験・課題評価(85%)、授業姿勢(15%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない		社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴新潟大学大学院修了、洋画家。新潟県美術家連盟常任理事。新潟大学非常勤講師。					

科目名		色彩学A			
担当教員	岩橋 すみえ	実務授業の有無	○		
対象学科	コミックイラスト科・アニメーター科・マンガ・イラストマスター科	対象学年	1年	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	色についての基礎的な知識を学ぶ。 イラストを描く際や、デザインに携わる時に、色彩学を学んでおくことで、根拠をもって色を選ぶことが出来るようになる。 NPO法人全国美術デザイン教育振興会 ADEC色彩士検定委員会主催 色彩士検定3級の取得をもって、目的達成となる。				
学習目標 (到達目標)	効果的な色彩の使い方を習得 色彩士検定3級取得				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	Color Master BASIC、ポスターカラー、三原色カラー				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	色の成り立ち 三原色を学ぶ	教科書を基に講義。			
2	混色について	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
3	色の表示方法 色相環	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
4	明度とトーン	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
5	色の知覚効果 対比と同化	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
6	色の心理効果	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
7	寒暖と軽重	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
8	カラーイメージの作成	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
9	応用課題 四季の表現	実技応用課題を絵具着彩。			
10	応用課題 仕上げと提出	実技応用課題を絵具着彩。			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>試験・課題評価(85%)、授業姿勢(15%)</li> <li>評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。			
実務経験教員の経歴	家具デザイン3年、インテリアデザイン10年、専門学校講師37年				

科目名						グラフィックデザイン I A					
担当教員		松崎 佳子			実務授業の有無		○				
対象学科		コミックイラスト科		対象学年		1年		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		グラフィックデザイン業界標準仕様のソフトIllustratorの使用方法を身に着ける。 デザインする際の考え方や、デザインの原則についてを学ぶ。 コンテストへの応募作品制作も実施。									
学習目標 (到達目標)		デザインする際の考え方やデザインの原則を学び、デジタルソフトIllustratorの基本操作を練習し、オリジナルキャラクターやオリジナルデザイン名刺を制作できるようにする。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		IllustratorQuickMasterCC、ノンデザイナーズ・デザインブック									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	オリエンテーション・グラフィックデザインの概要講義、Mac基本操作確認、ソフト確認					グラフィックデザインとは何か、どんな所でデザインが使われるのか等の講義。講義後は実際に使用するコンピューターとソフトを操作してみる。					
2	Illustrator基本操作のための練習					ソフト技術の習得のため、実際にソフトを使って基本操作の課題実施。					
3	Illustrator基本操作のための練習、教科書 IllustratorQuickMasterCC内の課題実施。					ソフト技術の習得のため、実際にソフトを使って基本操作の課題実施。					
4	ショートカットキーについて説明。ソフトによる簡単なイラストを1点作成し提出。タオルデザインコンペのラフ案出し。					ソフト技術の習得のため、実際にソフトを使って作品制作。タオルデザインコンテストに向けてのデザイン案出し。					
5	タオルデザインコンペ用のデザイン制作。					タオルデザインコンテストに向けてのデザイン制作。					
6	キャラクターデザイン(専用フォーマット)アイデアスケッチ制作・Illustratorで制作。					12個の統一感のあるキャラクターを制作するためにどこに気をつけるか等の講義実施後、デザイン案を考える。					
7	キャラクターデザイン制作。					統一感のあるキャラクターを意識して制作する。					
8	「AIDMAの法則(消費者心理)」やデザイン4つの基本原則について講義。オリジナル名刺デザイン(サイズ55×91mmタテヨコ自由・表裏デザイン)デザインコンセプトシート記入。					デザインコンセプトシートはAIDMAの法則に基づいて考え記入。何のための名刺なのか? JAM学生として、イラストレーターとして?何を誰に伝えるための名刺なのかを考える。					
9	オリジナル名刺作成。					デザインの原則等を意識しながらオリジナル名刺制作。					
10	オリジナル名刺作成・提出。					デザインの原則等を意識しながらオリジナル名刺制作。					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。					
実務経験教員の経歴						グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験10年。					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		エッセイA			
担当教員	浅平 朋子	実務授業の有無	○		
対象学科	コミックイラスト科	対象学年	1年	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	10時間
授業概要、目的、授業の進め方	文章から、心理描写を読み解く事や、自身で文章を作成し、心の微細な変化を捉える事で、イラストに想いを繊細かつ大胆に表現することができるようになる。				
学習目標 (到達目標)	文字での表現と、イラストでの表現の兼ね合いを見ながら、文章と文字の密接な関係をコントロールできるようになること。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料					
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	エッセイとは 授業導入	講義・課題制作。			
2	身近な所から書いてみよう	講義・課題制作。			
3	書きやすい文章 わかりやすい文章	講義・課題制作。			
4	絵日記を作成してみる	講義・課題制作。			
5	絵日記仕上げ	講義・課題制作。			
6	10枚原稿に挑んでみる	講義・課題制作。			
7	マインドマップを作成してみよう①	講義・課題制作。			
8	マインドマップを作成してみよう②	課題制作。			
9	マインドマップを作成してみよう③	課題制作。			
10	マインドマップを作成してみよう仕上げと 夏休み明け課題	課題制作。			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。			
実務経験教員の経歴		フリー編集、ライター歴19年			

科目名						デジタル画材技法 I A					
担当教員		廣野 美樹			実務授業の有無		○				
対象学科		コミックイラスト科		対象学年		1年		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		Photoshopの使い方を習得し、イラスト制作に応用することを目的とする。									
学習目標 (到達目標)		Photoshopを使用してイラストに着色できるようになる。 Photoshopを使用して写真の加工ができるようになる。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		PhotoshopQuickMasterCC									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	授業オリエンテーション、フォトショップの解説					教科書を使用した講義と実習					
2	解像度について、基本的な着色ツールの使用法					教科書を使用した講義と実習					
3	選択範囲、アンチエイリアスについて解説と実践					教科書を使用した講義と実習					
4	選択方法の種類について、解像度とサイズ変更、トリミング解説と実践					教科書を使用した講義と実習					
5	コピー＆ペースト、画像の変形、カラーモードの説明解説と実践					教科書を使用した講義と実習					
6	色調補正、ペイントツール関連解説と実践					教科書を使用した講義と実習					
7	レタッチ系ツール解説と実践					教科書を使用した講義と実習					
8	レイヤー、フィルター解説と実践					教科書を使用した講義と実習					
9	線画抽出の方法、着色					教科書を使用した講義と実習					
10	着色の続きと全体の確認					実習、課題提出と評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
試験・課題評価(70%)、授業姿勢(30%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない						社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。					
実務経験教員の経歴						美術教員4年、漫画家、イラストレーターとして作品制作21年					

科目名						アナログ画材技法 I A					
担当教員		山田 ナツミ			実務授業の有無		○				
対象学科		コミックイラスト科		対象学年		1年		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		<p>「画材」そのものを分析し、使いこなす為に、多くの画材を学ぶ授業。  それぞれの成分や特性を活かし、イラストの持つ個性や性質をさらに引き上げる事にも役立てる。また、アナログ画材での知識が、デジタル画材(パソコン)での作業に行かされることも多く、「塗る側」の画材も勉強し、「塗られる側」の紙の素材まで細かく分析し、習得する。</p>									
学習目標(到達目標)		画材の知識を身に付け、使用方法を身に付ける。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料											
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	授業の目的 授業構成について導入					講義・実習					
2	コピー練習(グラデーション等)					講義・実習					
3	コピー練習(着色 テーマを決めて配色)					講義・実習					
4	色鉛筆(ハッチングについて。紙の裏表)					講義・実習					
5	色鉛筆(トマトを描く)					講義・実習					
6	水彩絵の具(カラーチャートと混色)					講義・実習					
7	水彩絵の具(イラストへの応用)					講義・実習					
8	アクリルガッシュ(カラーチャート)					講義・実習					
9	アクリルガッシュ(キャラクターに応用)					講義・実習					
10	アクリルガッシュ(仕上げ)					講義・実習					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。					
実務経験教員の経歴						印刷・TV・Webなどで似顔絵・イラスト制作を手掛ける。専門学校講師13年。					

科目名						アナログ画材技法 I B					
担当教員		山田 ナツミ			実務授業の有無		○				
対象学科		コミックイラスト科		対象学年		1年		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		<p>「画材」そのものを分析し、使いこなす為に、多くの画材を学ぶ授業。 それぞれの成分や特性を活かし、イラストの持つ個性や性質をさらに引き上げる事にも役立てる。また、アナログ画材での知識が、デジタル画材(パソコン)での作業に行かされることも多く、「塗る側」の画材も勉強し、「塗られる側」の紙の素材まで細かく分析し、習得する。</p>									
学習目標(到達目標)		画材の知識を身に付け、使用方法を身に着ける。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料											
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	夏休み明け似顔絵スキルアップ授業					講義・実習					
2	似顔絵(有名人+α)					講義・実習					
3	似顔絵(有名人+α)提出					講義・実習					
4	パステル(直接・ティッシュ・削り)					講義・実習					
5	コピック+色鉛筆					講義・実習					
6	パステル+水彩絵の具					講義・実習					
7	メディウム(終わり次第コラージュ)					講義・実習					
8	コラージュ(はがき大)					講義・実習					
9	カラーインクとガラス絵(サンプルを見せて下絵制作)					講義・実習					
10	ガラス絵提出					講義・実習					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。					
実務経験教員の経歴						印刷・TV・Webなどで似顔絵・イラスト制作を手掛ける。専門学校講師13年。					

科目名						グラフィックデザインA					
担当教員		松崎 佳子			実務授業の有無		○				
対象学科		コミックイラスト科		対象学年		2年		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		フリーランスのイラストレーターとして活動していく際に必要とされる、①市場ニーズと顧客ニーズを分析する能力②ニーズマッチした商品提案能力③個人事業主としての経営能力の3つを重点的に学習する。									
学習目標 (到達目標)		戦略的・戦術的な活動方針を策定でき、市場と自身の能力にマッチした作品制作を行うことができ、効率的な活動を展開できるようになることを目的とする。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料											
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	授業オリエンテーション、マーケティングとは					講義。					
2	ニーズとウオantz					講義・課題制作。					
3	経営戦略、SWOT分析、ポジショニング					講義・課題制作。					
4	名刺デザインリニューアル					講義・課題制作。					
5	名刺デザインリニューアル					課題制作。					
6	印刷データ入稿セミナー(株式会社グラフィックによる特別講義)					講義。					
7	市場調査法、リサーチ					講義・課題制作。					
8	トレンドリサーチ、市場調査、レポート制作					講義・課題制作。					
9	トレンドリサーチ、市場調査、レポート制作					講義・課題制作。					
10	プレゼンテーション					講義・課題制作・発表。					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。					
<b>実務経験教員の経歴</b> グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験10年。											

科目名		コミックアートⅡ①A			
担当教員	松崎 佳子		実務授業の有無	○	
対象学科	コミックイラスト科	対象学年	2年	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	フリーランスのイラストレーターとして活動していく足がかりを作るため、コンペや大会に応募する作品を制作する。 基本、毎回1時限目を講義、残りの2時限目・3時限目を実習として進める。				
学習目標 (到達目標)	コンペ・課題を自ら選定し、スケジュール管理をしながら確実に作品制作できる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	iPad、ApplePencil				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション	講義			
2	ウォーミングアップ課題、コンペ選定・研究・課題制作①	課題説明、実習、添削			
3	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作①	実習、添削			
4	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作①	実習、添削			
5	ウォーミングアップ課題、コンペ選定・研究・課題制作②	課題説明、実習、添削			
6	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作②	実習、添削			
7	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作②	実習、添削			
8	ウォーミングアップ課題、コンペ選定・研究・課題制作③	課題説明、実習、添削			
9	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作③	実習、添削			
10	ウォーミングアップ課題、コンペ課題制作③	実習、添削			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(60%)、授業時の発言(20%)、授業姿勢(20%)</li> <li>※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴	グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験10年。				

科目名		ブランディングA			
担当教員	堀 葉月	実務授業の有無	○		
対象学科	コミックイラスト科	対象学年	2年	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	フリーランスのイラストレーターとして活動していく際の活動計画を立て、それに沿って、制作・プロモーション活動を行うことを目的とし、展示会やイベントへの出展、出版社・企業への持込等の営業活動を行う。将来の仕事を見据えた活動を行い卒業後の土台を形成する。				
学習目標 (到達目標)	制作・プロモーション活動ができる。展示会やイベントへの出展、出版社・企業への持込等の営業活動を行うことができる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	美術書・図録				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション/各自スケジュール立て、報告	講義、実習			
2	作家とは	講義、実習			
3	個展・グループ展①	講義、実習			
4	個展・グループ展②	講義、実習			
5	画材について	講義、実習			
6	美術展と画材店見学・レポート	研究、レポート			
7	プレゼンテーション	実習			
8	プレゼンテーション	実習			
9	課題制作	実習			
10	課題制作	実習			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。		社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		絵画・絵本・挿絵・商業イラスト等を手掛ける。ポロニー絵本原画展アリアリア賞受賞			

科目名		選択デッサンA			
担当教員	近藤 充	実務授業の有無	○		
対象学科	コミックイラスト科・マンガクリエイト科・マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	鉛筆を使用したデッサンを中心に、一年次に学んだことから、更に一段階上の表現を学ぶ。基本、毎回はじめに講義、残りの時間を実習・個別添削として進める。				
学習目標 (到達目標)	的確な表現方法を用いて描くことができる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	美術書・画集・図鑑				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	目で認識する力・画材の変化・線の概念	講義			
2	アグリッパ①線の概念	講義			
3	アグリッパ②面で表現する	実習、添削			
4	ディスカッションとプレゼンテーション	講義、プレゼンテーション			
5	マクロ～マイクロ巨視的微視的①	講義			
6	マクロ～マイクロ巨視的微視的②	実習、添削			
7	マクロ～マイクロ巨視的微視的③	実習、添削			
8	コスチュームモデリング①	講義			
9	コスチュームモデリング②	実習、添削			
10	コスチュームモデリング③	実習、添削			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。		社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴新潟大学大学院修了、洋画家。新潟県美術家連盟常任理事。新潟大学非常勤講師。					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択カットイラストA			
担当教員	松崎 佳子		実務授業の有無	○	
対象学科	コミックイラスト科・マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	雑誌のカットイラストや、取材レポート、イラストエッセイ等、商業イラストを想定した作品を作り、作品集に収録できるようにする目的の授業。				
学習目標 (到達目標)	商業向けイラストが制作できるようになるため、イラストの描き分けや表現の方法を身に着ける。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料					
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション、カットイラスト作成	講義・イラスト作成。			
2	イラスト年齢別描き分け	講義・イラスト作成。			
3	イラスト3頭身で描く	講義・イラスト作成。			
4	動物イラスト	講義・イラスト作成。			
5	星座イラスト	講義・イラスト作成。			
6	料理イラスト	講義・イラスト作成。			
7	四季イラスト	講義・イラスト作成。			
8	イラストマップ作成	講義・イラスト作成。			
9	イラストマップ作成	講義・イラスト作成。			
10	イラストマップ作成	講義・イラスト作成。			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。			
実務経験教員の経歴					
グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験10年。					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択挿絵A			
担当教員	廣野 美樹	実務授業の有無	○		
対象学科	コミックイラスト科・マンガクリエイティブ科・マンガイラストマスター科	対象学年	2年	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	小説の挿絵を想定したモノクロ作品を習得する。 基本、1時間目に講義、2.3時間目に作品制作を行う。				
学習目標 (到達目標)	1.文章に合わせた絵を描くことができる 2.モノクロでメリハリのある画面を作ることができる 3.場面、動きのある表現ができる				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	各イラスト挿絵付き小説文庫本				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション、モノクロ絵を含めた自己紹介シートの作成	講義、シート制作			
2	依頼内容に合わせた挿絵の制作①	実習			
3	依頼内容に合わせた挿絵の制作②	実習			
4	トレンドリサーチ・文庫研究/レーベルごとのターゲットの違いの把握	発表、講義			
5	指定キャラと場面を描く	実習、講義			
6	キャラクターを演じる(即興劇とカメラワーク)	実習			
7	挿絵ラフ制作	実習			
8	モノクロの割合・表現方法	講義、実習			
9	挿絵制作①	実習			
10	挿絵制作①	実習			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
試験・課題評価(60%)、授業時の発言(20%)、授業姿勢(20%) ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。		社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴	新潟大学美術科卒業。美術教員4年を経て、専門学校講師15年。漫画家・イラストレーター				

科目名		選択アートイラストA			
担当教員	近藤 充	実務授業の有無	○		
対象学科	コミックイラスト科・マンガクリエイト科・マンガイラストマスター科	対象学年	2年	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	「アート」寄りの作品を制作したい人向けの授業。美術史を中心に学び、ギャラリーへの売り込み方法など、将来アート方向への作家活動を見据えた活動を行い、卒業後の土台を形成する。				
学習目標 (到達目標)	美術史の理解。自作への応用。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	美術書・図鑑				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	コミックイラスト・コミックアート・コミックデザイン。自分の方向性を見つける。	講義・ディスカッション			
2	西洋美術①古代エジプト～ローマ	講義・ディスカッション			
3	西洋美術②中世・ビザンチン、ロマネスク、ゴシック	講義・ディスカッション			
4	西洋美術③ルネッサンス「画を読む」	講義・ディスカッション			
5	西洋美術④バロック「光の質とニュアンス」	講義・ディスカッション			
6	西洋美術⑤ロココ、反動形成について、軽薄と退廃、悪について	講義・ディスカッション			
7	西洋美術⑥新古典、ロマン、自然・近代	講義・ディスカッション			
8	西洋美術⑦印象主義・後期印象主義	講義・ディスカッション			
9	西洋美術⑧フォーヴ・キュビズム、表現、シュールレアリスム	講義・ディスカッション			
10	西洋美術⑨抽象表現とダダイズム	講義・ディスカッション			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。		社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴 新潟大学大学院修了、洋画家。新潟県美術家連盟常任理事。新潟大学非常勤講師。					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名						選択グラフィックデザインA					
担当教員		松崎 佳子			実務授業の有無		○				
対象学科		コミックイラスト科・マンガ・イラストマスター学科		対象学年		2年		開講時期		前期	
必修・選択		選択		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		印刷デザイン業界に専門職で就職を目指す人向けの授業。実践的なデザインスキル修得。									
学習目標 (到達目標)		デザインをするために必要な考え方を身に付け、スムーズにデザイン制作するためにIllustratorのスキルを更に向上させる。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料											
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	授業オリエンテーション、自己紹介カードの作成					講義・課題制作。					
2	デザインの基本原則・ショートカットキーについて					講義・課題制作。					
3	デザインのルール・illustratorの使い方確認・マップトレース					講義・課題制作。					
4	ペンツール・配色について					講義・課題制作。					
5	文字・書体について					講義・課題制作。					
6	名刺制作					講義・課題制作。					
7	コンペティション用作品制作					講義・課題制作。					
8	コンペティション用作品制作					課題制作。					
9	誌面デザイントレース					講義・課題制作。					
10	誌面デザイントレース					課題制作。					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。					
実務経験教員の経歴 グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験10年。											

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択アナログ画材技法A			
担当教員	山田 ナツミ		実務授業の有無	○	
対象学科	コミックイラスト科・マンガクリエイト科・マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	美術表現におけるアナログ画材を基底材作りから学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	絵の具だけにとどまらない表現方法を習得。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	美術書・図鑑各種、パネル等				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション、意識調査(画材と素材について考察を深める。)	講義			
2	画材の多様性、ミクストメディア、地と像と間	講義、実習			
3	基底材・画材・キャンバスサイズ	講義、実習			
4	ルセットの制作・マチエールの重要性	講義、実習			
5	ディティールによるニュアンス、デジタルとアナログ①	講義、実習			
6	ディティールによるニュアンス、デジタルとアナログ②	講義、実習			
7	墨と和紙と水墨画、日本的な素材のまとめ	講義、実習			
8	アイコンとコミックのコラボ、装飾的效果①	講義、実習			
9	装飾的效果②	講義、実習			
10	プレゼンテーション	講義、実習			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) ※試験・課題評価にはプレゼンテーション評価も含まれます。		社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴	印刷・TV・Webなどで似顔絵・イラスト制作を手掛ける。専門学校講師13年。				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択デジタル画材技法A			
担当教員	青池 祥子	実務授業の有無	○		
対象学科	コミックイラスト科・マンガクリエイター科・マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	デジタルでの作画技術の向上を図る。 業界の流行にも注目しながら、授業に取り入れていく。 また、デジタル画材もあくまで画材であり、基本的技術はデッサンや色彩の学びによるものだということも実感させる。				
学習目標 (到達目標)	デジタル画材を使用した様々な表現を学ぶ 作品を作り、コンペに応募する				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	適宜、プリント配布				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	1年次の復習	講義と演習			
2	パース定規、ベクターレイヤー	講義と演習			
3	質感表現①	講義と演習			
4	質感表現②	講義と演習			
5	質感表現③	講義と演習			
6	コピーペーストの活用	講義と演習			
7	前景中景遠景の表現	講義と演習			
8	コンペティション用作品制作(ペンタブdeアート)	作品制作			
9	コンペティション用作品制作(ペンタブdeアート)	作品制作			
10	コンペティション用作品制作(ペンタブdeアート)	作品制作			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		社会情勢・業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		印刷会社4年、教務経験11年			