

科目名		マンガ技法演習A			
担当教員	児玉 直樹	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガクリエイト科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	60時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ制作で使用する様々な道具の練習をする。 2.集中線、ベタフラッシュ、描き文字、スクリーントーンなどマンガ表現における様々な技法の習得を目的とする。 3.16Pのマンガを1本と、ネームを1本完成させる。				
学習目標 (到達目標)	1.マンガ家に必要なスキルを理解する 2.漫画制作に必要な道具を使える 3.マンガ家になるための活動を行える、知識と技術を得る				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	マンガ制作画材一式、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	大顔。顔の描き方、下書きまで進める	ポイント説明、制作時間を意識して個人作業			
2	大顔仕上げ、完成	個人制作			
3	マンガのルール①レポートマンガ描くために必要な知識。ネタだし+ネームづくり	講義、ポイント説明、個人制作			
4	マンガのルール②2pレポートマンガネーム	講義、ポイント説明、個人制作			
5	2pレポートマンガ下書き	個人制作			
6	2Pレポートマンガ完成	完成目標、個別チェック			
7	喜怒哀楽、感情に合わせた表情の表現	講義、ポイント説明、個人制作			
8	喜怒哀楽仕上げ、完成	個人制作			
9	マンガ道具の使い方①(集中線、ベタ、ホワイト)	ポイント説明、個人制作			
10	マンガ道具の使い方②(トーン、定規)	ポイント説明、個人制作			
11	マンガ道具の使い方③(雲形、他応用)	ポイント説明、個人制作			
12	16pマンガ制作準備、キャラクター表の制作	講義、ポイント説明、個人制作			
13	16pマンガ制作準備、キャラクター表の制作	個人制作			
14	16pマンガ制作準備、キャラクター表の制作	個人制作			
15	16pマンガネーム制作	講義、ポイント説明、個人制作			
16	16pマンガネーム制作	個人制作			
17	16pマンガネーム締め切り	個人制作			
18	16pマンガ下書き	個人制作			
19	16pマンガ下書き	個人制作			
20	16pマンガ下書き	個人制作			
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> 試験・課題評価(80%)、授業姿勢(20%) 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 		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 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		漫画家経験8年、教務経験12年			

科目名		業界研究A			
担当教員	児玉 直樹	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガクリエイト科	対象学年	1年生	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	1.マンガ業界の市場、動向を知る。 2.自分のマンガを使ってSNS上で作家活動をする。 3.ショートマンガやエッセイマンガの業界を知る。				
学習目標 (到達目標)	1.SNS知識、マンガの活用、発信の仕方を理解をする 2.マンガをSNSに上げることが出来る				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	マンガ業界の市場リサーチ	マンガ、出版業界の流通などの仕組みを知る			
2	マンガ家としてのセルフブランディング	業界の変化を知り、今後の作家活動を考える。			
3	twitter分析①	SNSの特徴を調べ、理解する			
4	twitter分析②	SNSの特徴を調べ、理解する			
5	創作アカウントの作成	作家アカウントを設定してみる。			
6	コンテンツ業界の中のマンガ①	フリーランスとしてのマンガ描きの市場と業界検証			
7	コンテンツ業界の中のマンガ②	フリーランスとしてのマンガ描きの市場と業界検証			
8	コンテンツ業界の中のマンガ③	フリーランスとしてのマンガ描きの市場と業界検証			
9	創作アカウント運用シュミレーションレポート	レポート制作			
10	創作アカウント運用シュミレーションレポート提出	レポート制作、提出			
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(25%)、授業姿勢(15%)、理解工夫度(65%) ・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		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 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		漫画家経験8年、教務経験12年			

科目名		パース技法A			
担当教員	児玉 直樹	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガクリエイト科	対象学年	1年生	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	1.マンガ制作における、背景作画の基礎を学ぶ。 2.透視図法の基礎を学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	1.マンガ作品で背景作画が出来るようになる。 2.透視図法を使って風景を描く事が出来るようになる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	マンガ制作画材、i-pad、その他配布資料				
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、パースペクティブとは	講義、小課題			
2	風景デッサン	講義、小課題			
3	フレーム、構図について	講義、小課題			
4	奥行、立体感について	講義、小課題			
5	1点透視図法①	講義、小課題			
6	1点透視図法②	講義、小課題			
7	2点透視図法①	講義、小課題			
8	2点透視図法②	講義、小課題			
9	マンガ作品で背景を描く際のポイント	講義、小課題			
10	技術テスト	背景作画を完成させる。			
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"> ・試験・課題評価(25%)、授業姿勢(15%)、理解工夫度(65%) ・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 		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 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		漫画家経験8年、教務経験12年			

科目名		人体A			
担当教員	石川 兼司	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガクリエイイト科/マンガ・イラスト総合学科	対象学年	2年生	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	1.「人体の比率」「動き」を理解し、どのような「ポーズ」どのような「性別」どのような「年齢」またはどのような「動物」更にどのような「空想の生き物」も描けるようになる事を目的とする。				
学習目標 (到達目標)	1.人物のどのようなポーズも描ける。 2.動物も描ける。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	クロッキー帳、鉛筆その他配布資料				
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	「骨格」「筋肉」「比率」「構造」の重要性の説明			
2	人体を描けるようになる	顔比率(正面・横・斜め)			
3	人体を描けるようになる	頭身の説明 身体の比率			
4	人体を描けるようになる	簡易骨格・・・正面・横・斜め/様々なポーズ オリジナル 「桃太郎」立ち絵、下描き制作			
5	人体を描けるようになる	簡易筋肉・・・正面・横・斜め/様々なポーズ オリジナル 「鬼」立ち絵、下描き制作			
6	人体を描けるようになる	既存のキャラクターを簡易骨格、簡易筋肉にしてみる			
7	人体を描けるようになる	身体の部分ごとに説明・・・「上半身」			
8	人体を描けるようになる	身体の部分ごとに説明・・・「下半身」			
9	1学期試験課題	「桃太郎」の立ち絵下描き制作			
10	1学期試験課題	「桃太郎」の立ち絵下描き提出			
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"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・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 		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。			
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			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名						デジタルコミック技法A					
担当教員		青池 祥子				実務授業の有無					
対象学科		マンガクリエイト科		対象学年		1年生		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		1.デジタルマンガ制作ツール、「ClipstudioEX」の基本習得を目指す。 2.デジタルで作成したマンガをマンガ新人賞に投稿する方法を学ぶ。									
学習目標 (到達目標)		1.Clipstudioを使ってマンガ制作ができるようになる。 2.マンガ作品をWEB投稿出来るようになる。 3.デジタルアシスタントが出来る基礎技術を身につける。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		PC、ClipstudioEX、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	ClipstudioEXの基本操作①					ClipstudioEXの特徴 ポイントの説明と制作作業					
2	ClipstudioEXの基本操作②					ポイントの説明と制作作業					
3	ClipstudioEXの基本操作③					ポイントの説明と制作作業					
4	ClipstudioEXの基本操作④					ポイントの説明と制作作業					
5	ClipstudioEXの基本操作⑤					ポイントの説明と制作作業					
6	スキャナ使用、アナログ原稿の取り込み、補正①					ポイントの説明と制作作業					
7	スキャナ使用、アナログ原稿の取り込み、補正②					ポイントの説明と制作作業					
8	2ページの漫画制作①					取り込みしたアナログ原稿の仕上げ					
9	2ページの漫画制作②					取り込みしたアナログ原稿の仕上げ					
10	2ページの漫画制作③					課題提出、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					
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・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 						業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 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						印刷会社4年、教務経験11年					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		シナリオ演習A			
担当教員	浅平 朋子	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガクリエイト科	対象学年	1年生	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	1.文章での表現力を講義、演習で学ぶことが目的。 2.作文、マインドマップ、物語のプロット、オリジナルのシナリオを制作する。 3.マンガ制作に必要なセリフや情景説明の文章力を養う。				
学習目標 (到達目標)	1.原稿用紙を使い、文章シナリオを制作する事が出来る。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	原稿用紙、筆記用具、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	シナリオとはどんなものか	講義			
2	物語の発想	講義、演習小課題			
3	マインドマップ①	講義、演習マインドマップ制作			
4	マインドマップ②	講義、演習マインドマップ制作			
5	ストーリーの基本構成	講義、演習小課題			
6	物語の法則	講義、演習小課題			
7	主人公キャラクターの不可欠な要素	講義、演習小課題			
8	サブキャラクターの役割	講義、演習小課題			
9	セリフの機能と役割	講義、演習小課題			
10	評価:裏プロット	課題制作、提出			
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"> ・試験・課題評価(80%)、授業姿勢(20%) ・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 		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 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		フリー編集、ライター歴19年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名						デジタルカラー技法					
担当教員			陽華 エミ			実務授業の有無			○		
対象学科		マンガクリエイト科		対象学年		1年生		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			1.マンガ制作をカラーで行う際に必要なスキルの習得を目指す。 2.デジタル機材を使って、色彩についての知識を学びながら、制作の基礎的な表現を学ぶ。								
学習目標 (到達目標)			1.デジタルツール、Clipstudioでカラー作品を制作する事が出来る。								
テキスト・教材・参考図書・その他資料			デジタル漫画のテクニック/comico編集部/NHN comico発行、ClipstudioEX、i-pad、Cintiq、その他配布資料								
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	ClipstudioEXの説明①、基本操作①					参考書で学習、内容を小課題で練習					
2	ClipstudioEXの説明②、基本操作②					参考書で学習、内容を小課題で練習					
3	ClipstudioEXの説明③、基本操作③					参考書で学習、内容を小課題で練習					
4	色彩について①					参考書で学習、内容を小課題で練習					
5	カットイラスト制作①					年賀状イラスト制作、規定に従い制作					
6	カットイラスト制作②					年賀状イラスト制作、規定に従い制作					
7	ClipstudioEXの説明④、基本操作④					参考書で学習、内容を小課題で練習					
8	ClipstudioEXの説明⑤、基本操作⑤					参考書で学習、内容を小課題で練習					
9	最終課題制作					各自制作					
10	最終課題制作、提出					各自制作、完成後提出					
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"> ・試験・課題評価(80%)、授業姿勢(20%) ・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 						業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 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						漫画家歴16年					

科目名		マンガ技法演習ⅡA			
担当教員	児玉 直樹		実務授業の有無	○	
対象学科	マンガクリエイト科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	60時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.1年次の授業内容を活かし、マンガ制作を進める。 2.作画力とストーリー力を養う、授業課題を制作する。 3.全個別対応により、オリジナルマンガの個別添削、指導を行う。				
学習目標 (到達目標)	1.制作物の進行を、管理、報告できるようになる。 2.制作物を量産する事が出来る。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	マンガ制作画材一式、その他配布資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	作画演習		作画制作		
2	作画演習		作画制作		
3	レポートマンガ制作		ポイント説明、作画制作		
4	レポートマンガ制作		作画制作		
5	作画演習		作画制作		
6	桃太郎表紙①		ポイント説明、作画制作		
7	桃太郎表紙②		作画制作		
8	桃太郎表紙③		作画制作		
9	ネーム、ストーリー演習		ポイント説明、ネーム制作		
10	ネーム、ストーリー演習		ポイント説明、ネーム制作		
11	ネーム、ストーリー演習		ポイント説明、ネーム制作		
12	作画演習、オリジナル漫画制作		見開き作画制作、マンガ制作		
13	作画演習、オリジナル漫画制作		見開き作画制作、マンガ制作		
14	作画演習、オリジナル漫画制作		見開き作画制作、マンガ制作		
15	作画演習、オリジナル漫画制作		見開き作画制作、マンガ制作		
16	オリジナル漫画制作		作画制作		
17	オリジナル漫画制作		作画制作		
18	オリジナル漫画制作		作画制作		
19	オリジナル漫画制作		作画制作		
20	オリジナル漫画制作		作画制作		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(80%)、授業姿勢(10%)、制作物の上達度(10%) ・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 			業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 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		漫画家経験8年、教務経験12年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選抜マンガ演習SP①A			
担当教員	金巻 とよじ	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガクリエイイト科/マンガ・イラストマスター科	対象学年	2年生	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	1.マンガ制作において、実績をあげている学生の為の、選抜制科目。 2.制作本数2本以上、持ち込みを継続的に行っている事も条件。 3.個別での作品指導による、連載力を養う。				
学習目標 (到達目標)	1.読者層を意識した漫画を制作する事が出来る。 2.連載漫画を制作する事が出来る。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	マンガ制作画材、筆記用具、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	マンガ家になるための4つのポイント	講義、個別制作指導			
2	4コマ作品からストーリー作品までの主人公の感情の動き	講義、個別制作指導			
3	感情表現について	講義、個別制作指導			
4	背景の描き方	講義、個別制作指導			
5	キャラクター立ての方程式	講義、個別制作指導			
6	登場人物の6パターン	講義、個別制作指導			
7	テーマとモチーフの違い	講義、個別制作指導			
8	物語の人物設定	講義、個別制作指導			
9	読者を引き付ける	講義、個別制作指導			
10	ヒット曲から学ぶ	講義、個別制作指導			
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"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・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 		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 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		漫画家歴36年、漫画講師歴26年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		パースペクティブⅡA			
担当教員	伊藤 寛志	実務授業の有無	○		
対象学科	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年生	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	1.1年次の授業内容を活かし、背景制作を進める。 2.全個別対応により、オリジナルのイラストの個別添削、指導を行う。				
学習目標 (到達目標)	1.イラスト・マンガ背景を完成させることができる。 2.アシスタントに必要なスキルを身につける。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	イラスト・マンガ制作画材一式、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	授業説明、アシスタントの説明、テクニック確認、復習	講義、ポイント説明、小課題制作			
2	背景トレス説明。	講義、ポイント説明、小課題制作			
3	背景トレス説明。	講義、ポイント説明、小課題制作			
4	背景トレス説明。	講義、ポイント説明、小課題制作			
5	背景トレス説明。	講義、ポイント説明、小課題制作			
6	マンガ原稿トレス	1つずつ、仕上がりをチェックし進行。基準以上ならクリア、次の課題、基準に達するまで、確認修正。			
7	マンガ原稿トレス	1つずつ、仕上がりをチェックし進行。基準以上ならクリア、次の課題、基準に達するまで、確認修正。			
8	マンガ原稿トレス	1つずつ、仕上がりをチェックし進行。基準以上ならクリア、次の課題、基準に達するまで、確認修正。			
9	マンガ原稿トレス	1つずつ、仕上がりをチェックし進行。基準以上ならクリア、次の課題、基準に達するまで、確認修正。			
10	マンガ原稿トレス	1つずつ、仕上がりをチェックし進行。基準以上ならクリア、次の課題、基準に達するまで、確認修正。(最大で2課題)			
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"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・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 		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。			
実務経験教員の経歴	マンガ家として企業と、またはアシスタントとしてマンガ作家と契約。仕事受注をし11年間関わる				

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・マンガクリエイター科・マンガイラストマスター科	対象学年	2年生	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年生	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"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・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		印刷会社4年、教務経験11年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択アシスタント特講A			
担当教員	伊藤 寛志	実務授業の有無	○		
対象学科	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年生	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	1.マンガ家のアナログアシスタントに入れる技術が目標。 2.1年次の授業内容を活かし、背景作画やトーンワークなどの技術向上を目指す。				
学習目標 (到達目標)	1.アナログ作画の応用が身につく、作画をすることが出来る。 2.アナログアシスタントに参加できる技術を身につく。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	マンガ制作画材一式、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	お話しテクニック:作画、トーンワーク	授業、課題説明、小課題制作			
2	マンガ表現テクニック、背景作画(アタリ、下書き)	課題説明、制作			
3	マンガ表現テクニック、背景作画(ペン入れ、仕上げ)	課題説明、制作(仕上げはトーン、ホワイトまで)			
4	キャラ(モブ)と背景作画(アタリ、下書き)	課題説明、制作			
5	キャラ(モブ)と背景作画(ペン入れ、仕上げ)	課題説明、制作(仕上げはトーン、ホワイトまで)			
6	小物の作画(アタリ、下書き)	課題説明、制作			
7	小物の作画(ペン入れ、仕上げ)	課題説明、制作(仕上げはトーン、ホワイトまで)			
8	マンガ表現テクニック、総合課題①(説明、アタリ)	課題説明、制作			
9	マンガ表現テクニック、総合課題①(下書き、ペン入れ)	課題説明、制作			
10	マンガ表現テクニック、総合課題①(ペン入れ、仕上げ)	課題説明、制作(仕上げはトーン、ホワイトまで)			
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"> 試験・課題評価(80%)、授業姿勢(10%)、制作物の上達度(10%) 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 		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 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	マンガ家として企業と、またはアシスタントとしてマンガ作家と契約。仕事受注をし11年間関わる				