

科目名		デザイン I A			
担当教員	八子 智明	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラスト総合学科	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	<p>【目的】 グラフィックデザインの基礎と、Illustratorの技術を習得する。 【進め方】 教材に沿ってアプリケーションの技術を学び、それを活かし作品制作を行う。</p>				
学習目標 (到達目標)	<p>1.グラフィックデザインの基礎を理解する。 2.Illustratorの基礎的な操作を習得する。</p>				
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	デジタルソフトについて	パソコンの基本操作とデジタルソフトの種類について			
2	Illustrator基本操作説明	ツールの説明と実習			
3	Illustrator基本操作説明	ツールの説明と実習			
4	Illustrator基本操作説明	ツールの説明と実習			
5	Illustrator基本操作説明	ツールの説明と実習			
6	オリジナルキャラクター制作(最終課題)	企画書制作			
7	オリジナルキャラクター制作(最終課題)	作品制作			
8	オリジナルキャラクター制作(最終課題)	作品制作			
9	オリジナルキャラクター制作(最終課題)	作品制作			
10	プレゼンテーション	プレゼンテーションとフィードバック			
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	印刷会社での、アートディレクションとデザインの業務経験6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・イラスト総合学科、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.「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"> <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				

科目名		パースペクティブ I A			
担当教員	伊藤 寛志	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラスト総合学科、コミックイラスト科	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.画を描く上での「構図」「奥行」(「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」「透視図法」)を学習。 2.1点、2点、3点透視図法の学習。				
学習目標 (到達目標)	1.「構図」の理解。 2.「人工的な背景」「自然の風景」「空想の世界」も描けるようになる。				
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	授業オリエンテーション	マンガ・イラスト制作上、「背景」がもつその重要性の説明			
2	「構図」の学習	学校近隣で写真を撮り、その「素材」を観ながらクロッキー2カット制作			
3	「構図」の学習	「日の丸」「3分割」「2分割」「左右対称」「対角線」基本的な5つの構図			
4	「構図」の学習	改めて学校近隣で写真を撮り、「素材」を観ながらクロッキー2カット制作			
5	「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の学習	「奥行」(「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」)			
6	「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の学習	桃太郎課題「誕生」に背景を入れて下描き			
7	「構図」「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の学習	桃太郎課題「村での生活」に背景を入れて下描き			
8	「構図」「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の学習	桃太郎課題「敵・障害」に背景を入れて下描き			
9	「構図」「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の学習	桃太郎課題「出発」に背景を入れて下描き			
10	1学期試験	「奥行」「縮小」「オーバーラップ」「空気遠近法」の入った背景制作。			
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				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		キャラクター発想A			
担当教員	石川 兼司	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラスト総合学科	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「キャラクター」作りの理解と制作をする。 2「カラーの一枚絵」制作をする。 3「白黒の見開きマンガ」制作をする。				
学習目標 (到達目標)	1.イラスト(1枚画)が描けるようになる。 2.白黒の見開きマンガが描けるようになる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	イラストと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	授業オリエンテーション	「マンガ」と「イラスト」、他ジャンルを統合する為に重要な「基礎」「土台」の説明。			
2	キャラクター説明・・・その人物の「特性」「性質」	キャラクター表制作(好きな既存のキャラクター)			
3	キャラクター説明・・・その人物の「特性」「性質」	キャラクター表制作(家族)			
4	キャラクター説明・・・その人物の「特性」「性質」	キャラクター表制作(友人、小学校、中学校、高校の教師)			
5	桃太郎「場面ごとの1枚絵」制作開始	キャラクター表制作(桃太郎)			
6	桃太郎「場面ごとの1枚絵」制作	キャラクター表制作(お婆さん、お爺さん、村人、鬼)			
7	桃太郎「場面ごとの1枚絵」制作	桃太郎「誕生」ラフ画制作			
8	桃太郎「場面ごとの1枚絵」制作	桃太郎「村での生活」ラフ画制作			
9	桃太郎「場面ごとの1枚絵」制作	桃太郎「敵・障害」ラフ画制作			
10	桃太郎「場面ごとの1枚絵」制作	桃太郎「出発」ラフ画制作			
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				

科目名						マンガテクニック I A					
担当教員		伊藤 寛志			実務授業の有無		○				
対象学科		マンガ・イラスト総合学科		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		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効果線・効果演出の習得を目的とする授業。更にはデジタル画材も理解、使いこなせるように練習していく。									
学習目標 (到達目標)		1.マンガ原稿制作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	授業オリエンテーション					つけペン解説					
2	アナログ画材習得					ペン慣れ、ベタ、ホワイト修正					
3	アナログ画材習得					ペン慣れ、ベタ、ホワイト修正					
4	アナログ画材習得					オリジナル「桃太郎」立ち絵、ペン入れ 集中線					
5	アナログ画材習得					オリジナル「鬼」立ち絵ペン入れ ベタフラッシュ					
6	アナログ画材習得					桃太郎「誕生」ペン入れ スクリーントーン					
7	アナログ画材習得					桃太郎「村での生活」ペン入れ					
8	アナログ画材習得					桃太郎「敵・障害」ペン入れ					
9	アナログ画材習得					桃太郎「出発」ペン入れ					
10	期末試験					1学期に習得したテクニックの入った原稿を仕上げる。					
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。					
<b>実務経験教員の経歴</b> 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											

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		マンガテクニックⅡA			
担当教員	伊藤 寛志	実務授業の有無	○		
対象学科	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	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1年次で習得した、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効果線・効果演出をデジタル画材中心で、実際の自分のマンガ原稿制作に活かす。				
学習目標 (到達目標)	1.マンガ原稿制作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	授業オリエンテーション	つけペン解説			
2	デジタル画材習得	自分のマンガ原稿制作。ショートマンガ制作			
3	デジタル画材習得	自分のマンガ原稿制作。ショートマンガ制作			
4	デジタル画材習得	自分のマンガ原稿制作。ショートマンガ制作			
5	デジタル画材習得	自分のマンガ原稿制作。ショートマンガ制作			
6	デジタル画材習得	自分のマンガ原稿制作。ショートマンガ制作			
7	デジタル画材習得	自分のマンガ原稿制作。ショートマンガ制作			
8	デジタル画材習得	自分のマンガ原稿制作。ショートマンガ制作			
9	デジタル画材習得	自分のマンガ原稿制作。ショートマンガ制作			
10	1学期試験	自分のマンガ原稿制作とショートマンガ原稿提出			
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"> <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				

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・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	必修	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"> <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						セルフブランディングA					
担当教員		八子 智明			実務授業の有無		○				
対象学科		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		必修		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		<p>【目的】 現代のクリエイターは作品のみならず、自分自身をブランディングする必要があり、その方法を習得する。</p> <p>【進め方】 座学、実習、プレゼンテーションの中でPDCAサイクルを回し続ける。</p>									
学習目標 (到達目標)		<p>1.自分をブランド化して作品を作るようになる</p> <p>2.自分をブランド化して発信できるようになる</p>									
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	ブランドとは何か					授業概要の説明、導入。ブランディングの意味と必要性。					
2	強みのリサーチ、自分の思う強みと他人が思う強み					主観的、客観的に自己分析。					
3	他人が思う自分の強みを現した作品の制作					客観的に見た自分の強みを作品にする。					
4	他人が思う自分の強みを現した作品のプレゼンテーション					プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。					
5	自分の最も好きで知識の深いものは何か					自分の武器になりうる方向性の分析。					
6	自分の最も好きで知識の深いものについての作品の制作					分析をもとに作品制作。					
7	自分が最も好きで知識の深いものについての作品のプレゼンテーション					プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。					
8	作品の発信方法について、自分らしさとは何か					効果的な発信方法の分析と、自己分析。					
9	自分らしさ(ブランディング案)プレゼンテーション(前期最終課題)					プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。					
10	SNS発信、前期まとめ					SNS発信の戦略建てと、前期まとめ。					
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>						<p>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</p> <p>授業課題は複数週かけて作画する事があります。</p>					
実務経験教員の経歴						印刷会社での、アートディレクションとデザインの業務経験6年					



②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		セルフマネタイズA			
担当教員	八子 智明		実務授業の有無	○	
対象学科	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	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	<p>【目的】 ブランディングした自分をいかに収入に結び付けるかを学び、実践する。</p> <p>【進め方】 座学、実習、プレゼンテーションの中でPDCAサイクルを回し続ける。</p>				
学習目標 (到達目標)	<p>1.自分の売り込み方を理解する</p> <p>2.マネタイズ戦略を立て、収入を得る</p>				
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	マネタイズとは何か		授業概要の説明、導入。マネタイズの意味と必要性。		
2	マネタイズ戦略プレゼンテーション		プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。		
3	課題その1制作		市場調査をもとに制作。		
4	課題その1プレゼンテーションとフィードバック		プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。		
5	課題その2制作		市場調査をもとに制作。		
6	課題その2プレゼンテーションとフィードバック		プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。		
7	自分に向けたマネタイズとは		自分が収入を得る手段の選定。		
8	コンペ作品制作		コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という意味でのコンペ。そのための作品制作。		
9	コンペ作品制作		コンテスト出展ではなく、実際の案件への作品の提案という意味でのコンペ。そのための作品制作。		
10	コンペ提案(前期最終課題)		作品を提案し、ふりかえりとまとめ。		
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		印刷会社での、アートディレクションとデザインの業務経験6年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択マンガ演習SP①A			
担当教員		金巻 とよじ		実務授業の有無	○
対象学科	マンガ・イラストマスター科、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	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"> <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		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		マンガ・イラストマスター科、コミックイラスト科	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		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着け、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			説明・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			説明・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			説明・課題制作。				
4	ペンツール・配色について			説明・課題制作。				
5	文字・書体について			説明・課題制作。				
6	名刺制作			説明・課題制作。				
7	コンペティション用作品制作			説明・課題制作。				
8	コンペティション用作品制作			説明・課題制作。				
9	誌面デザイントレース			説明・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9年。								

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	マンガ・イラストマスター科、コミックイラスト科	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。	アート説明・ディスカッション			
2	西洋美術①古代エジプト～ローマ	アート説明・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	アート説明・ディスカッション			
4	西洋美術③ルネッサンス「画を読む」	アート説明・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」	アート説明・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	アート説明・ディスカッション			
7	西洋美術⑥新古典、ロマン、自然・近代	アート説明・ディスカッション			
8	西洋美術⑦印象主義・後期印象主義	アート説明・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	アート説明・ディスカッション			
10	西洋美術⑨抽象表現とダダイズム	アート説明・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。					

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	マンガ・イラストマスター科 コミックイラスト科、アニメーター科	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	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36年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択映像論A			
担当教員		石川 兼司		実務授業の有無	○
対象学科	マンガ・イラストマスター科マンガクリエイター科、アニメーター科	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.映画作品、アニメ作品、MVやPVなど、映像作品から、ストーリー力、構成力を養う。				
学習目標 (到達目標)	1.マンガ作品の構成やストーリーのパターンなどを習得する。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	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	主人公の立ち位置が解りやすい映画、ストーリー分析		映画鑑賞、レポート制作		
2	1回目の映画と似たような映画から、再度ストーリー分析		映画鑑賞、レポート制作		
3	邦画の演出、キャラクターの気持ち		映画鑑賞、レポート制作		
4	キャラクターの重要性		映画鑑賞、レポート制作		
5	マンガ原作の映画、キャラクターの強さ		映画鑑賞、レポート制作		
6	マンガ的演出の映画		映画鑑賞、レポート制作		
7	絵で見せる演出		映画鑑賞、レポート制作		
8	アニメ映画、アニメならではの演出		映画鑑賞、レポート制作		
9	行って帰ってくる話		映画鑑賞、レポート制作		
10	泣かせる演出		映画鑑賞、レポート制作		
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(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。		
実務経験教員の経歴					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択アシスタント実習A			
担当教員	伊藤 寛志		実務授業の有無	○	
対象学科	マンガ・イラストマスター科、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	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、作画ができるようになる。 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	お試しテクニック: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"> <li>・試験・課題評価(80%)、授業姿勢(10%)、制作物の上達度(10%)</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				

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	マンガ・イラストマスター科、コミックイラスト科	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	説明と実習			
2	パース定規、ベクターレイヤー	説明と実習			
3	質感表現①	説明と実習			
4	質感表現②	説明と実習			
5	質感表現③	説明と実習			
6	コピーペーストの活用	説明と実習			
7	前景中景遠景の表現	説明と実習			
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10年			



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	マンガ・イラストマスター科、コミックイラスト科	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	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	説明・イラスト作成。			
2	イラスト年齢別描き分け	説明・イラスト作成。			
3	イラスト3頭身で描く	説明・イラスト作成。			
4	動物イラスト	説明・イラスト作成。			
5	星座イラスト	説明・イラスト作成。			
6	料理イラスト	説明・イラスト作成。			
7	四季イラスト	説明・イラスト作成。			
8	イラストマップ作成	説明・イラスト作成。			
9	イラストマップ作成	説明・イラスト作成。			
10	イラストマップ作成	説明・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9年。			

科目名		セルフブランディングⅢA			
担当教員	八子 智明		実務授業の有無	○	
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	3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	<p>【目的】 現代のクリエイターは作品のみならず、自分自身をブランディングする必要があり、その方法を習得する。</p> <p>【進め方】 2年次での学習を復習、座学、実習、プレゼンテーションの中でPDCAサイクルを回し続ける。</p>				
学習目標 (到達目標)	<p>1.自分をブランド化して作品を作れるようになる</p> <p>2.自分をブランド化して発信できるようになる</p>				
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	ブランドとは何か		授業概要の説明、導入。ブランディングの意味と必要性。		
2	強みのリサーチ、自分の思う強みと他人が思う強み		主観的、客観的に自己分析。		
3	他人が思う自分の強みを現した作品の制作		客観的に見た自分の強みを作品にする。		
4	他人が思う自分の強みを現した作品のプレゼンテーション		プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。		
5	自分の最も好きで知識の深いものは何か		自分の武器になりうる方向性の分析。		
6	自分の最も好きで知識の深いものについての作品の制作		分析をもとに作品制作。		
7	自分が最も好きで知識の深いものについての作品のプレゼンテーション		プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。		
8	作品の発信方法について、自分らしさとは何か		効果的な発信方法の分析と、自己分析。		
9	自分らしさ(ブランディング案)プレゼンテーション(前期最終課題)		プレゼンテーションのふりかえりと効果測定。		
10	SNS発信、前期まとめ		SNS発信の戦略建てと、前期まとめ。		
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		印刷会社での、アートディレクションとデザインの業務経験6年			

科目名		マンガ・イラスト演習ⅢA			
担当教員	石川 兼司	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科	対象学年	3年生	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	1.1、2年次の授業内容を活かし、イラスト・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、オリジナルのイラスト・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	イラストと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	オリエンテーション	作画演習			
2	キャラクター制作の復習	作画演習			
3	キャラクター制作の復習	作画演習			
4	キャラクター制作の復習	作画演習			
5	1枚絵制作の復習	作画演習			
6	1枚絵制作の復習	作画演習			
7	1枚絵制作の復習	作画演習			
8	コママンガ制作の復習	作画演習			
9	コママンガ制作の復習	作画演習			
10	コママンガ制作の復習	作品提出			
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(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		選択マンガ演習SP①A			
担当教員	金巻 とよじ	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科、マンガクリエイト科	対象学年	3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"> <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		選択コミックエッセイA			
担当教員	廣野 美樹	実務授業の有無	○		
対象学科	マンガ・イラストマスター科、コミックイラスト科	対象学年	3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	マンガも描けるイラストレーターの需要に応えられる人材になるため、紙媒体のマンガ様式からwebマンガのcomicoスタイルまで、マンガの描き方を習得する。講義と実習。				
学習目標 (到達目標)	紙形式のマンガの描き方の習得				
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 著/NHN comico 各マンガ書籍				
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、自己紹介シートの作成	説明・実習			
2	起承転結・4コママンガ	説明・実習			
3	原稿用紙の使い方・2Pマンガネーム	説明・実習			
4	コマ割り・2Pマンガネーム修正	説明・実習			
5	印刷とモノクロ表現・2ページマンガ制作	説明・実習			
6	印刷と製本	実習			
7	電子マンガ・comico・カラーマンガについて	説明・実習			
8	紙のマンガからcomicoスタイルへの変換	説明・実習			
9	comicoマンガ制作	実習			
10	comicoマンガ制作	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(70%)、授業時の発言(15%)、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		新潟大学美術科卒業。美術教員4年、専門学校講師15年。漫画家・イラストレーター			

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		ラストマスター科、コミック	対象学年		3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、見えない箇所にもまで意識が至る様、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				説明・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				説明・実習			
3	イーゼルの使い方 立方体				説明・実習			
4	立方体の続き トーン付け				説明・実習			
5	紙コップについて 円柱形を学ぶ				説明・実習			
6	紙コップ続き トーン付け				説明・実習			
7	組み合わせモチーフ 円柱と四角				説明・実習			
8	組み合わせモチーフ トーン付け				説明・実習			
9	組み合わせモチーフ 仕上げ				説明・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。								

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	マンガ・イラストマスター科、コミックイラスト科	対象学年	3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	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着け、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	説明・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	説明・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	説明・課題制作。			
4	ペンツール・配色について	説明・課題制作。			
5	文字・書体について	説明・課題制作。			
6	名刺制作	説明・課題制作。			
7	コンペティション用作品制作	説明・課題制作。			
8	コンペティション用作品制作	説明・課題制作。			
9	誌面デザイントレース	説明・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9年。			

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	マンガ・イラストマスター科、コミックイラスト科	対象学年	3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。	アート説明・ディスカッション			
2	西洋美術①古代エジプト～ローマ	アート説明・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	アート説明・ディスカッション			
4	西洋美術③ルネッサンス「画を読む」	アート説明・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」	アート説明・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	アート説明・ディスカッション			
7	西洋美術⑥新古典、ロマン、自然・近代	アート説明・ディスカッション			
8	西洋美術⑦印象主義・後期印象主義	アート説明・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	アート説明・ディスカッション			
10	西洋美術⑨抽象表現とダダイズム	アート説明・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。					



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	マンガ・イラストマスター科、コミックイラスト科、アニメーター科	対象学年	3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	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36年				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択アシスタント実習A			
担当教員		伊藤 寛志		実務授業の有無	○
対象学科	マンガ・イラストマスター科、マンガクリエイト科	対象学年	3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、作画ができるようになる。 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	お試しテクニック: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"> <li>・試験・課題評価(80%)、授業姿勢(10%)、制作物の上達度(10%)</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			

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	マンガ・イラストマスター科、コミックイラスト科	対象学年	3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	説明と実習			
2	パース定規、ベクターレイヤー	説明と実習			
3	質感表現①	説明と実習			
4	質感表現②	説明と実習			
5	質感表現③	説明と実習			
6	コピーペーストの活用	説明と実習			
7	前景中景遠景の表現	説明と実習			
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10年			

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	マンガ・イラストマスター科、コミックイラスト科	対象学年	3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	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	説明・イラスト作成。			
2	イラスト年齢別描き分け	説明・イラスト作成。			
3	イラスト3頭身で描く	説明・イラスト作成。			
4	動物イラスト	説明・イラスト作成。			
5	星座イラスト	説明・イラスト作成。			
6	料理イラスト	説明・イラスト作成。			
7	四季イラスト	説明・イラスト作成。			
8	イラストマップ作成	説明・イラスト作成。			
9	イラストマップ作成	説明・イラスト作成。			
10	イラストマップ作成	説明・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9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	マンガ・イラストマスター科、コミックイラスト科	対象学年	3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	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。)		説明		
2	画材の多様性、ミクストメディア、地と像と間		説明、実習		
3	基底材・画材・キャンバスサイズ		説明、実習		
4	ルセットの制作・マチエールの重要性		説明、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		説明、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		説明、実習		
7	墨と和紙と水墨画、日本的な素材のまとめ		説明、実習		
8	アイコンとコミックのコラボ、装飾的效果①		説明、実習		
9	装飾的效果②		説明、実習		
10	プレゼンテーション		説明、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12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	マンガ・イラストマスター科、コミックイラスト科	対象学年	3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	小説の挿絵を想定したモノクロ作品を習得する。				
学習目標 (到達目標)	小説の挿絵を想定したモノクロ作品を習得する。				
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	説明、実習			
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			
5	指定キャラと場面を描く	実習			
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	説明、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 瀧大学美術科卒業。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					