

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			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

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			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

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					

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"> 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				

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、スキルを身に付ける為の授業。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"> ・試験・課題評価(60%)、授業姿勢(40%) ・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・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"> ・試験・課題評価(60%)、授業姿勢(40%) ・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・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		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"> ・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・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"> ・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・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"> 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 		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"> ・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・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"> ・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・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			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

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)		画材の知識を身に着け、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	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"> ・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・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"> ・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・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。											

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"> ・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。 ・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・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、一年次に学んだ事から、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"> ・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・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
必修・選択		選択		開講時期		前期
		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"> ・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・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"> ・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			

科目名						キャラクターデザイン I A					
担当教員		佐藤 武			実務授業の有無		○				
対象学科		キャラクターデザイン科		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>人体の骨格、筋肉、可動といったキャラクター作画に必要な基礎知識を習得。通年で全身をバランス良く描ける事が目標。また、課題を通じて男女の肉体の違いや、ポージングについても理解を深める。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。</p>									
学習目標 (到達目標)		<p>人体の素体が描けるようになる。素体からキャラクターを描き起こせるようになる。</p>									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		<p>担当教員が資料を作成して配布 キャラクター描画教室/MdN発行・プロ絵師の作法 イラスト上達テクニック/MdN発行・マンガキャラ 服のシワの描き方—リアルなシワが描ける！/池田書店発行</p>									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	キャラクター作画とは/目を疑うということ					授業概要の説明、自分の目測、現段階での力量					
2	人体の全身のバランス					人体比率について、頭身について、男女の違い					
3	人体の骨格について					骨について、触る動かす。可動域の理解。骨格模写					
4	人体の骨格②					簡易骨格で動かしてみる。バランスを覚える。クロッキーで当てはめる					
5	様々な角度での顔、手足					角度によっての見え方、手足の表現について観察、クロッキー					
6	簡易素体、アオリ・フカン					素体の描き方、アオリ・フカンについて解説					
7	筋肉の意識(男性)					筋肉模写					
8	筋肉の意識(腕・足)					腕と足の筋肉の理解					
9	人体クロッキー					クロッキー					
10	1学期最終課題					クロッキーとキャラクター					
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					
<p>試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、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</p>						<p>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。</p>					
実務経験教員の経歴		プロアシスタントとして漫画制作現場において3年7か月係っていた									

科目名		デザインワーク I A			
担当教員	沢居 徳和		実務授業の有無	○	
対象学科	キャラクターデザイン科	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	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターへのオペレーション力を習得。DTPスキルの基礎を習得します。企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なグラフィックデザインを学びます。				
学習目標(到達目標)	作品編集が出来る技術と知識の吸収				
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 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	イラストレーター基本操作		基本的な使い方 オブジェクトの説明		
2	イラストレーター基本操作、ツールの使い方		ツールボックスについて ひとつひとつのツール		
3	イラストレーターベジェ曲線		ベジェ曲線の説明と実習		
4	イラストレーターベジェ曲線		ベジェ曲線の説明と実習		
5	基本ツールを使用してのキャラクター制作		図形ツール及びベジェ曲線を使ってのキャラクター制作		
6	基本ツールを使用してのキャラクター制作		図形ツール及びベジェ曲線を使ってのキャラクター制作		
7	キャラクターコンテスト		ゆるキャラ制作のための資料検索ならびにラフ制作		
8	キャラクターコンテスト		ゆるキャラ制作のための資料検索ならびにラフ制作		
9	キャラクターコンテスト提出、ポストカード制作		ポストカード制作・イメージを決めて制作		
10	前期最終課題		前期最終課題の制作と提出		
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		
課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、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			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		広告デザイナーとして広告制作の現場において13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						キャラクターデザイン I A					
担当教員			相澤 春麗			実務授業の有無			○		
対象学科		キャラクターデザイン科		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		イラストを仕上げるための見せ方や表現を習得。構図の基礎を習得します。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて授業で培った技術を活かして一枚のイラストとして仕上げるテクニックを学びます。									
学習目標 (到達目標)		構図を使用してのイラストが制作できるように技術と知識の習得									
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 構図で決める魅力的なシーンの描き方／誠文堂新光社発行・ポーズと構図の法則／廣済堂出版発行									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	構図について(必要性・意味)					構図の大切さや活かし方の説明					
2	距離感(遠近感・縮小・空気遠近法)					被写界深度を意識した方法の説明					
3	構図基礎(日の丸構図・三角構図・逆三角構図)					主となる構図の細かな説明					
4	構図基礎(シンメトリー構図・二分割構図)					各構図の説明と実践					
5	人間の目線と方向性					視線誘導の説明と実践					
6	キャラクターのアオリとフカン					アオリとフカンでの見え方の違い説明					
7	キャラクターのアオリとフカン					アオリとフカンの説明と実践					
8	ライティング(光と影)、傾きの組み合わせ					ライティングの説明と実践					
9	前期最終課題(今までの構図を使って制作)					前期最終課題制作					
10	前期最終課題(今までの構図を使って制作)					前期最終課題制作と提出					
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					
課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、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						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						フリーのイラストレーターとして4年間イラスト制作に関わる					

科目名		マーケティングA			
担当教員	三上 昌史・駒形 靖	実務授業の有無	○		
対象学科	キャラクターデザイン科	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	マーケティングの基本を学び、企画を立案。 立案した企画を発信するために必要な物や事を理解し発信する。 ゲームプランニングやVtuber運営に携われる知識を身に付ける。				
学習目標 (到達目標)	企画書の制作ができる知識と技術の習得 プランニングした企画を形にし発信する				
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	マーケティング説明とプランニング説明	マーケティングと企画を理解するための導入			
2	グループディスカッション	グループ内での企画立案			
3	業界研究	業界の説明			
4	業界研究	業界の説明を企画に活かす			
5	グループディスカッション	グループ内での企画立案			
6	企画確認	グループ内企画のチェック			
7	グループディスカッション	チェック後の企画修正			
8	企画書説明	企画書制作についてのレクチャー			
9	企画書制作	グループでの企画書制作			
10	企画書制作	企画書制作・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(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		プロデューサーとして人気アニメのVRゲーム開発、Vtuberプロデュース、映画の宣伝などの現場において10年以上関わる・デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経歴(受講生、高校教諭商業科)3年。			

科目名		基礎デッサンA			
担当教員	駒形 靖		実務授業の有無	○	
対象学科	キャラクターデザイン科	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	一学期には光と影による明暗、立体把握などデッサンの基礎を学びます。				
学習目標 (到達目標)	リアルタッチの静物や人物画など、就職活動に必要な作品を制作します。				
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 初めてでも楽しくできる デッサンの基本／ナツメ出版企画株式会社／株式会社ナツメ社発行				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	デッサンとは何か 鉛筆の削り方・線の描きわけ	「デッサン」の理解 鉛筆を削る。線種の用途説明			
2	線の描き方 クロスハッチング モチーフの構図	面に沿って線を描く クロスハッチングでグラデーション練習			
3	見た物を忠実にとらえる力 集中力をつける	紙箱を描く。形をとらえる→陰影を表現			
4	石膏の立方体を描く 見えるものすべてを描く	グループで一つの立方体を描く 3面が見える位置を決める			
5	鉛筆を描く 細く、色の濃いモチーフを描く	鉛筆3本を組み合わせて描く 構図を考える			
6	曲線のモチーフを描く	タマゴ型のモチーフ(発砲)を描く			
7	ボールを描く	グループで一つのバレーボールを描く			
8	マグカップを描く	各自にマグカップを持参して描く			
9	最終課題として、1学期に描いた形状の違うものを二つ描く	2週にかけて立方体(石膏)と三角錐(発砲)を描く			
10	最終課題として、1学期に描いた形状の違うものを二つ描く	2週にかけて立方体(石膏)と三角錐(発砲)を描く			
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	デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)3年。				

科目名		3DCG A						
担当教員		山上 超夢		実務授業の有無		○		
対象学科		キャラクターデザイン科	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. 3DCG 3DS MAX の基本操作の習得 2. 3DCG分野への興味を再発見できるか 可能性を広げる 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開						
学習目標 (到達目標)		3DS MAX 技術習得として ・基本モデリング ・テクスチャマッピング ・アニメーション モデファイア を理解している。						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		技術評論社 世界一わかりやすい3ds Max 操作と3DCG制作の教科書						
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考				
1	3DS MAX 技術習得1 3Dモデリングとは			実習(実際に基礎モデリングを行う。画面など基本操作も)				
2	3DS MAX 技術習得2 頂点 エッジ ポリゴン 1			実習(オブジェクトの構成要素を学ぶ)				
3	3DS MAX 技術習得3 頂点 エッジ ポリゴン 2			実習(オブジェクトの構成要素を操作する)				
4	3DS MAX 技術習得4 頂点 エッジ ポリゴン 3 と 基本操作			実習(オブジェクトの構成要素を操作する (上級))				
5	3DS MAX 技術習得5 モデファイア1			実習(使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シンメトリ等)				
6	3DS MAX 技術習得6 モデファイア2			実習(使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シェル等)				
7	3DS MAX 技術習得7 ここまでの知識でCGを作る			実習(習得した技術で作れる立体物を制作し反復習得)				
8	3DS MAX 技術習得8 テクスチャ1			実習(テクスチャ基礎 ゆっくりと習得)				
9	3DS MAX 技術習得9 テクスチャ2			実習(テクスチャ応用基礎 ゆっくりと習得)				
10	3DS MAX 技術習得10 テクスチャ3			実習(習得技量チェック を兼ねテスト)				
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				
毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。				テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。				
実務経験教員の経歴		イラスト制作学科講師8年 3DCG制作しVチューバーを運営2年						

科目名		背景パースデッサンA			
担当教員	佐藤 武	実務授業の有無	○		
対象学科	キャラクターデザイン科	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	ゲーム業界で求められる背景画のパース技法を学びます。空気遠近法を始め、背景画に必要な、物体の立体把握、空間認識力を鍛えます。また、リアルタッチな背景画など、就職活動に必要な作品を制作します。				
学習目標 (到達目標)	1点透視図法の理解。				
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 スーパーパースデッサン／株式会社グラフィック発行				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	背景パースの概念 映画鑑賞	遠近法の大前提の解説、それらを利用した作品の鑑賞			
2	遠近法 アイレベル・消失点の理解	解説と実践			
3	遠近法の5種類を理解 一点透視図法で自分の部屋を描く	透視図法の解説と、実践 箱で物の形をとらえる			
4	自分の部屋を描く	実践 箱で物の形をとらえる 書き込む			
5	教室外でスケッチ 一点透視の場所を各自で見つける	学生自らが見つける・体感することでアイレベルや1点透視の理解を進める			
6	廊下を描く① バッテン法の分割	解説と実践。分割法の解説			
7	廊下を描く②	解説と実践。分割法の解説			
8	坂道、曲道を描く	解説と実践、1点透視の消失点の応用			
9	最終課題として、一点透視の坂道を描く	テスト課題			
10	最終課題として、一点透視の坂道を描く	テスト課題			
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			
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	プロアシスタントとして漫画制作現場において3年7か月係っていた				

科目名		デジタルイラスト I A			
担当教員	駒形 靖		実務授業の有無	○	
対象学科	キャラクターデザイン科	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	印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、アドビ・フォトショップを習得。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。学期末には、完成した作品を加筆修正し、就職活動に必要な作品素材として活用します。				
学習目標 (到達目標)	adobe photoshopを使用しデジタルイラストに慣れて、1年次修了制作に向けての準備をする				
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	photoshopとは何か ツールの説明・線を描く		photoshopの説明。きれいな線画を描く練習。		
2	photoshopの便利ツールを理解 線を描く		photoshopのツール説明(ショートカットキーや使用用途)。引き続き線画を描く練習。		
3	キャラクターの立ち絵を描く①		お題に沿って設定を考え、ラフを作成する。		
4	キャラクターの立ち絵を描く②		ラフを完成させる。ラフが早い学生にはもう一体追加。		
5	キャラクターの立ち絵を描く③		ラフ終了後、線画(清書)をする		
6	キャラクターの立ち絵を描く④		線画終了後、着彩する。(影の付け方説明)		
7	質感の塗り分け①		資料を基に様々な材質の塗り分けをする。		
8	質感の塗り分け②		資料を基に様々な材質の塗り分けをする。		
9	最終課題としてアイテムイラストを描く①		お題に沿って各自で設定した世界観のアイテムを描く		
10	最終課題としてアイテムイラストを描く②		お題に沿って各自で設定した世界観のアイテムを描く 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		
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					
デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)3年。					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名						デジタルイラストⅡA					
担当教員		山口 由奈			実務授業の有無		○				
対象学科		キャラクターデザイン科		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		印刷・デザイン・ゲーム業界で求められる、アドビ・フォトショップの応用。また、企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なデジタルイラストを学びます。									
学習目標 (到達目標)		企業との連携や仕事の経験を実践的に学び、制作した作品を実績として各自の作品集に反映させる。									
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	キャラクターコンテスト					キャラクターコンテストのコンセプト説明					
2	キャラクターコンテスト					ラフ制作・添削及び確認					
3	キャラクターコンテスト					ラフ制作・添削及び確認					
4	キャラクターコンテスト					制作・添削					
5	キャラクターコンテスト					制作・添削					
6	キャラクターコンテスト					制作・提出					
7	UIデザイン					UIデザイン説明・制作					
8	UIデザイン					制作・添削					
9	前期最終課題					最終課題コンセプト説明					
10	前期最終課題					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					
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						CGデザイナーとしてゲーム制作の現場において2年半関わり、その後フリーのデザイナーとして4年間活動する					

科目名		3DCGⅡA			
担当教員	中野 武志		実務授業の有無	○	
対象学科	キャラクターデザイン科	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	ゲーム業界で求められる3DCGのモデリングとムービー作製スキルを学びます。 使用ソフトはAutodesk 3ds MAX。				
学習目標 (到達目標)	3DCGのキャラクターをデザインから起こし、ボーン作成で可動させショートムービーを完成させる事を目標とします。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	ボーンデジタル : 3ds Max 教科書 基礎編 改訂版				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	キャラクターデザイン(2D)		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
2	キャラクターデザイン(2D)		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
3	モデリング		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
4	モデリング		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
5	モデリング		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
6	モデリング		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
7	モデリング		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
8	モデリング		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
9	モデリング		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
10	モデリング、UVWマップ		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
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		
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			テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、 何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも 重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、 学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。		
実務経験教員の経歴		3DCGデザイナーとして CM制作など21年 3DS MAXを使用			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		デザインワークⅡA			
担当教員	沢居 徳和		実務授業の有無	○	
対象学科	キャラクターデザイン科	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	印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力の応用。				
学習目標 (到達目標)	印刷・デザイン業界での就職を想定し、外部からの制作依頼に積極的に取り組み、在学中に作品の商品化を目指す。				
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 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行・配色アイデア100／マール社発行				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	イラストレーター1年次振り返り		振り返りと復習		
2	ポストカードデザイン		イメージにあわせての制作		
3	レイアウト基本(重心、余白)		レイアウト基本説明		
4	三分割法、二分割法		レイアウト基本説明		
5	ロゴマークコンテスト		ロゴについての説明・ラフ制作		
6	ロゴマークコンテスト		ロゴマーク制作		
7	ポスターデザイン(商品化イメージ)		商品化を想定した企画立案		
8	ポスターデザイン(商品化イメージ)		商品化を想定した企画立案・制作		
9	商品化イメージビジュアル制作		制作		
10	プレゼンテーション		全体発表		
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		
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		広告デザイナーとして広告制作の現場において13年間関わる			

科目名		ゲームグラフィックA			
担当教員	和平 徹哉	実務授業の有無	○		
対象学科	キャラクターデザイン科	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	ゲーム会社のデザイナーが講師として来校。ゲーム業界で求められる、パスによる塗りやデジタル背景のテクニックを学びます。使用ソフトはアドビ・フォトショップ。				
学習目標 (到達目標)	キャラクター、ゲーム画面、アイコンなど様々なゲームグラフィックを制作				
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	ユーザーインターフェースについて	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習			
2	ユーザーインターフェースの素材制作	実習			
3	ユーザーインターフェースの素材制作	実習			
4	ユーザーインターフェースの仕組みを考察	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習			
5	ユーザーインターフェースの仕組みを考察	実習			
6	ドット絵の描き方	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習			
7	ドット絵の描き方	実習			
8	キャラクターの性格をふまえたデザイン	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習			
9	キャラクターの性格をふまえたデザイン	実習・添削			
10	キャラクターの性格をふまえたデザイン	実習・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	CGデザイナーとしてゲーム制作の現場において26年間関わる				

科目名		キャラクターデザインⅡA			
担当教員	下西 里奈	実務授業の有無	○		
対象学科	キャラクターデザイン科	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	ゲームキャラクターの原画に必要な、自然な人体の姿勢、表情、動きの表現方法を学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	様々な角度、ポーズでのキャラクター表現できる				
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 キャラクター描画教室/MdN発行・プロ絵師の作法 イラスト上達テクニック/MdN発行・マンガキャラ 服のシワの描き方—リアルなシワが描ける！/池田書店発行				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	アオリとフカン、クロッキー	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習			
2	クロッキー	実習			
3	クロッキー	実習			
4	クロッキー添削	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習			
5	人物を箱で表現	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習			
6	三点パース	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習			
7	クロッキー	実習			
8	道具を使った人物パース	1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習			
9	道具を使った人物パース	実習・添削			
10	前期最終課題	実習・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(55%)、授業時の発言(30%)、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		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	漫画家としてイラスト・漫画制作の現場において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						実践ビジネスマナーA					
担当教員			福原 純子			実務授業の有無			○		
対象学科		キャラクターデザイン科		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.マナーを習慣にする事を目指す 2.発声練習、活舌練習、挨拶練習 3.社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ									
学習目標 (到達目標)		1.挨拶を習慣にする 2.マナーを習慣化する									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		実践ビジネスマナー、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	就職活動準備					企業訪問振り返り、採用基準の再検討					
2	面接練習					基本項目の講義					
3	面接練習					ポイント解説 演習					
4	面接練習					ポイント解説 演習					
5	面接練習					ポイント解説 演習					
6	面接練習					ポイント解説 演習					
7	面接練習					ポイント解説 演習					
8	面接練習					ポイント解説 演習					
9	1学期試験					実技試験					
10	1学期試験評価					実技試験評価					
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・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						ビジネスマナー講師として指導現場において23年間関わる					

科目名		選択背景A			
担当教員	佐藤 武	実務授業の有無	○		
対象学科	キャラクターデザイン科	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	業界の特性に合わせた、デジタル背景の選択授業。デジタルイラストⅡで学んだデジタル背景強化。1点透視、二点透視、三点透視を使用している背景をデジタルで質感表現にもこだわり仕上げる技術を学ぶ。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)	Photoshopで背景、室内のインテリア等のイラストが描けるようになる				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	デジタルイラストの「背景」描き方事典 Photoshopで描く! シーンを彩る風景・アイテム46/sbクリエイティブ発行、「ファンタジー背景」描き方教室Photoshopで描く! 心揺さぶる風景の秘訣/sbクリエイティブ発行				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	背景を描く(空、くも)	教科書に沿って描き方を実践、ブラシの導入方法			
2	背景を描く(曇り空、雨)	教科書に沿って描き方を実践、ブラシのカスタム方法			
3	背景を描く(ラグ・カーペット)	教科書に沿って描き方を実践、スマートオブジェクトの作り方			
4	背景を描く(草原・草地)	教科書に沿って描き方を実践、遠近によっての空間の捉え方			
5	背景を描く(岩、石)	教科書に沿って描き方を実践、硬さの表現、写真の使用 方法			
6	背景を描く(ローボード)	教科書に沿って描き方を実践、パースを使った硬いもの の表現			
7	背景を描く(ローボード)	教科書に沿って描き方を実践、パースを使った硬いもの の表現			
8	背景を描く(ローボードの上にモニター)	教科書に沿って描き方を実践、描いてきたものの組み合 わせ、室内の光の表現			
9	背景を描く(ガラスのローテーブル)	教科書に沿って描き方を実践、ガラスと金属の表現			
10	背景を描く(ガラスのローテーブル)	教科書に沿って描き方を実践、ガラスと金属の表現			
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・毎回の課題評価(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	プロアシスタントとして漫画制作現場において3年7か月係っていた				

科目名		選択3DCG II A						
担当教員		中野 武志		実務授業の有無		○		
対象学科		キャラクターデザイン科	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. 3DCGを卒業後進路選択している学生の為の上位3D授業 2. モデリング、アニメーション制作を繰り返し、その中で各自必要技術を学ぶ 3. 3D求人は より細分化された業務求人となる為、技術を分散させず必要技術を特化させるイメージで学ぶ						
学習目標 (到達目標)		3DCG求人に応えられる人材育成						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		ポーンデジタル : 3ds Max 教科書 基礎編 改訂版						
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考				
1	素体デザイン(2D)			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)				
2	素体モデリング			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)				
3	モデリング			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)				
4	モデリング			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)				
5	モデリング			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)				
6	モデリング			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)				
7	モデリング			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)				
8	モデリング、UVWマップ			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)				
9	モデリング、UVWマップ			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)				
10	モデリング、UVWマップ			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)				
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				
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				テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。				
実務経験教員の経歴		3DCGデザイナーとして CM制作など21年 3DS MAXを使用						

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択デザインA			
担当教員	沢居 徳和	実務授業の有無	○		
対象学科	キャラクターデザイン科	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	広告・デザイン業界への就職に必要な業界知識やデジタルスキル、特にillustrator、PowerPointを習得し、各自で企画、デザインした内容第三者へプレゼンテーションする				
学習目標 (到達目標)	印刷・デザイン業界での就職を想定し、企画からデザインまでを行い内容を他者へプレゼンテーションできる人材育成				
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	マーケティング①	企画を立てる際に必要なマーケティングを学ぶ			
2	マーケティング②	企画を立てる際に必要なマーケティングを学ぶ			
3	業界動向説明	業界に必要な技術や知識の説明			
4	プレゼンテーションを意識したデザインと企画計画表①	各自デザイン制作したものをブラッシュアップ			
5	プレゼンテーションを意識したデザインと企画計画表②	各自デザイン制作したものをブラッシュアップ			
6	プレゼンテーションを意識したデザインと企画計画表③	各自デザイン制作したものをブラッシュアップ			
7	プレゼンテーションを意識したデザインと企画計画表④	各自デザイン制作したものをブラッシュアップ			
8	プレゼンテーションを意識したデザインと企画計画表⑤	各自デザイン制作したものをブラッシュアップ			
9	プレゼンテーション①	各自の企画とデザインをプレゼンテーション			
10	プレゼンテーション②	各自の企画とデザインを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			
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	広告デザイナーとして広告制作の現場において13年間関わる				