

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		業界研究A			
担当教員	駒形 靖・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	ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の確認とプランニング 就職活動へ向けての不安の解消				
学習目標 (到達目標)	進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP				
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	研究内容・動機づけと説明		進路への動機づけと説明		
2	業界研究		業界の仕組みを学ぶ		
3	業界研究		業界の傾向調査・レポート制作		
4	業界研究		業界の傾向調査・レポート制作		
5	業界研究		個別面談を通して進路を考える		
6	業界研究		個別面談を通して進路を考える		
7	業界研究		個別面談を通して進路を考える		
8	業界研究		個別面談を通して進路を考える		
9	業界研究		個別面談を通して進路を考える		
10	業界研究		個別面談を通して進路を考える		
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		
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。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		キャラクターデッサン I A			
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	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、ポーズ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		角度によつての見え方、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		漫画家としてイラスト・漫画制作の現場において12年間関わる			

科目名						グラフィックデザイン 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・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのお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つ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つ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						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		構図技法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5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・佐藤 泰平		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(adobe製品、Live2D等) 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・ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。				

科目名	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	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	実際に身体を動かす、声をだす、マナーを習慣にする事を目指す。発声練習、活舌練習、挨拶の仕方など、実際に声をだしたり体を使っての訓練を行う。一般企業に入社したらを前提に、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が目的				
学習目標 (到達目標)	挨拶を習慣にする マナーを習慣化する				
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 実践ビジネスマナー／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	ビジネスマナーの考え方		あいさつ、ペアワーク 演習		
2	正しい発声と基本姿勢		あいさつ、声出し、基本姿勢 演習		
3	滑舌、立ち座り		発声の基本訓練、グループワーク 演習		
4	入退室、敬語		発声の基本訓練、グループワーク 演習		
5	入退室、敬語、ビジネス用語		発声の基本訓練、グループワーク 演習		
6	入退室、敬語、効果的な話し方		発声の基本訓練、グループワーク 演習		
7	5W/1H		発声の基本訓練、ジェスチャー 演習		
8	原稿作成		発声の基本訓練、『私の思い出』というテーマ 演習		
9	前期試験		実技試験		
10	前期試験評価		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		
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		ビジネスマナー講師として指導現場において24年間関わる			

科目名		デジタルデッサン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	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 線の描きわけ・クロスハッチング 濃淡		「デッサン」の理解 線種の用途説明、濃淡の表現		
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	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		
4	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		
5	鉛筆を描く 細く、色の濃いモチーフを描く		鉛筆3本を組み合わせで描く 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	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		3DCG I 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		カメラの高さで変わる見た目の変化、VPの理解		
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		箱で物の形をとらえる 詳細にものを描き込む		
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		1点透視での廊下の描写 分割法の解説		
7	廊下を描く②		1点透視での廊下の描写 分割法その2		
8	曲道を描く		1点透視の消失点の応用で曲道を描く		
9	坂道を描く		1点透視の消失点の応用で坂道を描く		
10	最終課題として、一点透視の和室を描く		テスト課題 和室を描く 和室の畳のきまり		
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				

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 I A			
担当教員	佐藤 泰平		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,CLIPSTUDIO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,CLIPSTUDIOとは何か ツールの説明		ページの開き方や線の引き方		
2	photoshop、CLIPSTUDIO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	塗り潰しツールの説明、配色について		用意した線画で色塗りの練習。		
4	キャラクター、人体のバランス		人体のバランスについて軽く触れて、素体をデジタルでスケッチ		
5	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。		
6	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。		
7	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		
8	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)		
9	コンペ制作		コンペの内容を理解。構想を考える。		
10	コンペ制作		求められていることを読み取り、構図を考え描く。ラフを描く。		
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		
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					
ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。					

科目名		デジタルイラストⅡA			
担当教員	佐藤 泰平		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		着色制作・添削及び確認		
4	エフェクトの描き方		エフェクトの描き方について説明、練習。		
5	キャラ似せについて		既存の作品に絵柄や塗り方を似せるためのテクニック解説、練習		
6	世に出ているゲームに寄せたイラスト制作		イラストの為のキャラクターデザイン		
7	世に出ているゲームに寄せたイラスト制作		ラフ制作・添削及び確認		
8	世に出ているゲームに寄せたイラスト制作		ラフ制作・添削及び確認		
9	世に出ているゲームに寄せたイラスト制作		線画制作・添削及び確認		
10	世に出ているゲームに寄せたイラスト制作		着色制作・添削及び確認		
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					
ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		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	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22年 3DS MAXを使用				

科目名		グラフィックデザインⅡA			
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	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・配色アイディア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					
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)					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

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27年間関わる			

科目名						キャラクターデッサン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12年間関わる									

科目名		作品集制作A			
担当教員	佐藤 武・佐藤 泰平		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	フリーのイラストレーターや業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。				
学習目標 (到達目標)	専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	なし				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
2	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
3	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
4	作品集制作		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
5	作品集提出		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
6	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
7	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
8	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
9	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesignレクチャー		
10	作品集制作ブラッシュアップ		適宜、作品集添削とInDesign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		
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。ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。				

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の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又はClipstudioで背景、自然物、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	空、くもを描く				教科書に沿って空を描く、ブラシの導入方法			
2	草地、地面を描く				教科書に沿って草地と地面を描く、ブラシのカスタム方法			
3	前回の草地に岩、低木を描く				教科書に沿って岩、低木を描く			
4	前回の背景に樹木を描く				前回の続きに樹木を描き入れる。			
5	海辺にヤシの木がある風景を描く				教科書に沿って海辺とヤシを描く			
6	ラグとローボードのある部屋を描く				教科書に沿ってパースを意識した室内を制作。			
7	ローボードの上にテレビとローテーブルを描く				前回のローボードの上にテレビを描く。その後ローテーブルも制作。			
8	ローボードの上にテレビとローテーブルを描く②				前回の続きでローボードの上にテレビを描く。その後ローテーブルも制作。			
9	外もしくは室内の時間経過				夕方又は夜の見え方を考えながら背景を制作する。			
10	外もしくは室内の時間経過②				夕方又は夜の見え方を考えながら背景を制作する。			
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・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		選択	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22年 3DS MAXを使用						

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		業界で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				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名	業界研究				
担当教員	駒形 靖・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	後期
必修・選択	必須	単位数		時間数	24時間
授業概要、目的、授業の進め方	業界の動向をしっかりと理解し、それに向けた指導 ビジネスマナー、ポートフォリオを精査。				
学習目標 (到達目標)	1. 受験する企業研究を深め、業務を理解する 2. 専門就職に向け、来校企業への就職を目指す				
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	業界研究		業界の動向を調べる		
2	業界研究		受験する企業を精査する		
3	業界研究		企業が求めるものを分析する		
4	業界研究		受験に向けて必要なものを調べる		
5	業界研究		書類作成、模擬面接を実施		
6	業界研究		書類作成、模擬面接を実施		
7	業界研究		書類作成、模擬面接を実施		
8					
9					
10					
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		
授業姿勢(100%)			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。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					