

科目名		マンガ技法基礎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	実施形式	対面・遠隔	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.マンガを制作するために包括的な技法の習得を目的とする。 3.16Pのネームを1本と、マンガを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う 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(集中線、ベタ、ホワイ)	ポイント説明、個人制作			
10	1コママンガ制作	ポイント説明、個人制作			
11	キャラクター、全身と顔アップ作画制作	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	印刷会社4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		業界研究A						
担当教員		新井田 耕一・小川 知一		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	実施形式		対面・遠隔	時間数		30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.講義や資料分析、動画視聴を通して業界を学ぶ。 ※新井田5回、小川5回、交互に実施						
学習目標 (到達目標)		1.業界情報を分析、把握できるようになる。 2.授業を通して多くの作品を知る。						
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	自己紹介、自己分析				レポート作成			
2	業界研究①				講義、レポート等制作物			
3	業界研究②				講義、レポート等制作物			
4	業界研究③				講義、レポート等制作物			
5	業界研究④				講義、レポート等制作物			
6	グループワーク①				動画視聴、講義、レポート等制作物			
7	グループワーク②				動画視聴、講義、レポート等制作物			
8	グループワーク③				動画視聴、講義、レポート等制作物			
9	グループワーク④				動画視聴、講義、レポート等制作物			
10	グループワーク⑤				動画視聴、講義、レポート等制作物			
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		アニメーター歴5年JAM教務部長、C-Link社員、絵しるる担当者						

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		背景パース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	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	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、applepen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	企業マンガ家、商業マンガ家、12年				

科目名		クロッキー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	実施形式		対面・遠隔	時間数		20時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.マンガ制作に必要な人体の描き方を、クロッキーを通じて学ぶ。 2.物の形を観察する能力、作画を量産できる能力、作画を量産できる集中力と体力を養う。						
学習目標 (到達目標)		1.マンガ制作における様々な人体、キャラクターを描けるようになる。						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		クロッキー帳、筆記用具、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	クロッキー 紙に納める描き方、頭身				画像を見て、クロッキー。			
2	クロッキー人体を描く①				モデルを立てて、クロッキー			
3	クロッキー人体を描く②				モデルを立てて、クロッキー			
4	クロッキー人体を描く③				モデルを立てて、クロッキー			
5	クロッキー人体を描く④				モデルを立てて、クロッキー			
6	クロッキー人体を描く⑤				モデルを立てて、クロッキー			
7	クロッキー人体を描く⑥				モデルを立てて、クロッキー			
8	クロッキー人体を描く⑦				モデルを立てて、クロッキー			
9	クロッキー人体を描く⑧				モデルを立てて、クロッキー			
10	最終課題、クロッキー確認				評価テスト			
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			
<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。			
実務経験教員の経歴					漫画家経験8年、教務経験13年			

②

科目名		映像論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	実施形式	対面・遠隔	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.映像作品から、マンガ作品に活かせる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	映像論とは？		映画鑑賞、レポート制作		
2	アニメ作品のOPから知る演出を知る。		映画鑑賞、レポート制作		
3	ドラマ分析、10分刻みのメリハリ		映画鑑賞、レポート制作		
4	ドラマ分析、連続性のある展開を知る。		映画鑑賞、レポート制作		
5	映像と印刷の違い色の概念を知る。		映画鑑賞、レポート制作		
6	ドラマ分析、30分アニメのまとめ方。マンガに活かせるポイント		映画鑑賞、レポート制作		
7	ドラマ分析、30分アニメのまとめ方。マンガに活かせるポイント		映画鑑賞、レポート制作		
8	ドラマ分析、30分アニメのまとめ方。マンガに活かせるポイント		映画鑑賞、レポート制作		
9	ドラマ分析、30分アニメのまとめ方。マンガに活かせるポイント		映画鑑賞、レポート制作		
10	ドラマ分析、30分アニメのまとめ方。マンガに活かせるポイント		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"> ・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		漫画家経験8年、教務経験13年			

科目名		クリップスタジオ基礎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	実施形式	対面・遠隔	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出来るようになる。 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 ポイントの説明と演習			
2	ClipstudioEXの基本操作②	ポイントの説明と演習			
3	ClipstudioEXの基本操作③	ポイントの説明と演習			
4	ClipstudioEXの基本操作④	ポイントの説明と演習			
5	ClipstudioEXの基本操作⑤	ポイントの説明と演習			
6	スキャナ使用、アナログ原稿の取り込み、補正①	ポイントの説明と演習			
7	スキャナ使用、アナログ原稿の取り込み、補正②	ポイントの説明と演習			
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演習			
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演習			
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12年				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		シナリオ制作			
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	後期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30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、実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、小課題		
3	マインドマップ①		講義、マインドマップ制作		
4	マインドマップ②		講義、マインドマップ制作		
5	ストーリーの基本構成		講義、小課題		
6	物語の法則		講義、小課題		
7	主人公キャラクターの不可欠な要素		講義、小課題		
8	サブキャラクターの役割		講義、小課題		
9	セリフの機能と役割		講義、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	公募スクール「作品推敲」講座担当、フリー編集、ライター歴22年				

科目名		マンガ制作			
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	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.自身のマンガ制作で大量生産を目指す。 2.制作経験値等、個別に課題のバランス調整が必要であればそれを行う。 3.マンガ制作の進捗状況を、仕事ベースでスケジュール管理を習慣化させることが目的。				
学習目標 (到達目標)	1.マンガ制作の進捗状況を把握、理解、管理できるようになる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	マンガ制作画材、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	自己紹介、授業説明	講義、個々の制作実習			
2	課題制作、個別作品チェック	講義、個々の制作実習			
3	課題制作、個別作品チェック	講義、個々の制作実習			
4	課題制作、個別作品チェック	講義、個々の制作実習			
5	課題制作、個別作品チェック	講義、個々の制作実習			
6	課題制作、個別作品チェック	講義、個々の制作実習			
7	課題制作、個別作品チェック	講義、個々の制作実習			
8	課題制作、個別作品チェック	講義、個々の制作実習			
9	課題制作、個別作品チェック	講義、個々の制作実習			
10	課題制作、個別作品チェック	講義、個々の制作実習			
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			
<ul style="list-style-type: none"> ・授業姿勢(100%) ・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13年			

科目名		作画上達技法 I			
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	後期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.画力向上のために、様々な課題、技法を試し学ぶ。 2.マンガの表現に必要な要素を、多方面から取り入れる。				
学習目標 (到達目標)	1.絵を描く体力を身につける。 2.マンガを描く楽しさを覚える。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	i-pad、applepen、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	つけペン、絵を描く手の力について	講義、実習			
2	スクリーントーン、アナログのスクリーントーンについて	講義、実習			
3	筋肉の描き方について	講義、実習			
4	眼の描き方を研究しよう	講義、実習			
5	キャラクターのいろんなバランス	講義、実習			
6	人間以外のモチーフの描き方	講義、実習			
7	漫画原稿模写①	講義、実習			
8	漫画原稿模写②	講義、実習			
9	マンガの原稿とは？観察と作画確認	講義、実習			
10	最終課題	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(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。			
実務経験教員の経歴		漫画家経験8年、教務経験13年			

科目名		クリップスタジオ応用			
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	実施形式	対面・遠隔	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、仕事に使える応用的な表現を学ぶ。				
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、applepen、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、応用テクニック①		参考書で学習、内容を小課題で練習		
2	ClipstudioEXの説明②、応用テクニック②		参考書で学習、内容を小課題で練習		
3	ClipstudioEXの説明③、応用テクニック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		暑中見舞いイラスト制作、規定に従い制作		
6	カットイラスト制作②		暑中見舞いイラスト制作、規定に従い制作		
7	ClipstudioEXの説明④、応用テクニック④		参考書で学習、内容を小課題で練習		
8	ClipstudioEXの説明⑤、応用テクニック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19年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		マンガ技法応用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	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	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	作画実習			
2	作画演習	作画実習			
3	レポートマンガ制作	ポイント説明、作画実習			
4	レポートマンガ制作	作画実習			
5	作画演習	作画実習			
6	桃太郎表紙①	ポイント説明、作画実習			
7	桃太郎表紙②	作画実習			
8	桃太郎表紙③	作画実習			
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	作画実習			
17	オリジナル漫画制作	作画実習			
18	オリジナル漫画制作	作画実習			
19	オリジナル漫画制作	作画実習			
20	オリジナル漫画制作	作画実習			
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13年			

科目名		作画上達技法ⅡA			
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	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.画力向上のために、様々な課題、技法を試し学ぶ。 2.マンガの表現に必要な要素を、多方面から取り入れる。				
学習目標 (到達目標)	1.絵を描く体力を身につける。 2.マンガを描く楽しさを覚える。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	i-pad、applepen、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	写真を見て10体模写	実習			
2	人間ではないキャラクターを描いてみる	実習			
3	ポストカード制作「暑中見舞い」	実習			
4	ポストカード制作「暑中見舞い」	実習			
5	身体のパーツを作画練習①	実習			
6	身体のパーツを作画練習②	実習			
7	カットイラストを描く①	実習			
8	カットイラストを描く②	実習			
9	最終課題①	実習			
10	最終課題②	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(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。			
実務経験教員の経歴		印刷会社4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		進路指導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	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.講義、教科書利用で、就職活動に必要なスキルを身につける。				
学習目標 (到達目標)	1.就職活動、卒業後の自身の活動に必要な情報知識を身につける。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	i-pad、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	履歴書指導①		教科書、例を見せながら講義		
2	履歴書指導②		教科書、例を見せながら講義		
3	自己PR①		教科書、例を見せながら講義		
4	自己PR②		教科書、例を見せながら講義		
5	見積書、請求書の書き方		講義、課題		
6	生活を考える、お金の計算①		講義、課題		
7	生活を考える、お金の計算②		講義、課題		
8	個別相談		進路指導、個別相談		
9	個別相談		進路指導、個別相談		
10	個別相談		進路指導、個別相談		
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		漫画家経験8年、教務経験13年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		ネーム技法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	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.ショートネームを量産し、発想の瞬発力を養う。 2.客観的な視点で他の学生の作品も見ると、分析、読解力を深める。				
学習目標 (到達目標)	1.量産力を身につける。				
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	1テーマ、ショートネーム制作		実習		
2	1テーマ、ショートネーム制作		実習		
3	1テーマ、ショートネーム制作		実習		
4	1テーマ、ショートネーム制作		実習		
5	1テーマ、ショートネーム制作		実習		
6	1テーマ、ショートネーム制作		実習		
7	1テーマ、ショートネーム制作		実習		
8	1テーマ、ショートネーム制作		実習		
9	1テーマ、ショートネーム制作		実習		
10	1テーマ、ショートネーム制作		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		
<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		印刷会社4年、教務経験12年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選抜マンガ技法A			
担当教員	金巻 とよじ		実務授業の有無	○	
対象学科	マンガクリエイト科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	選択	実施形式	対面・遠隔	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37年、漫画講師歴27年				

科目名		選抜シナリオ技法			
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	2年生	開講時期	前期
必修・選択	選択	実施形式	対面・遠隔	時間数	30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、実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	シナリオ作品鑑賞レポート+ショートショートを読む①		講義、課題		
2	物語の流れを作る+ショートショートを読む②		講義、課題		
3	効果的な構成法+ショートショートを読む③		講義、課題		
4	物語の法則・物語のパターン+ショートショートを読む④		講義、課題		
5	魅力的な主人公キキャラクターをつくる+ショートショートを読む⑤		講義、課題		
6	物語のテーマ・メッセージを届ける+ショートショートを読む⑥		講義、課題		
7	物語のディテールとテクニック+ショートショートを読む⑦		講義、課題		
8	セリフの効果+ショートショートを読む⑧		講義、課題		
9	原稿の制作+ショートショートを読む⑨		講義、課題		
10	全体のまとめ		講義、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(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	公募スクール「作品推敲」講座担当、フリー編集、ライター歴22年				

科目名		選択マンガ技法基礎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	2年生	開講時期	前期
必修・選択	選択	実施形式	対面・遠隔	時間数	30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.マンガを制作するために包括的な技法の習得を目的とする。 3.16Pのネームを1本と、マンガを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(集中線、ベタ、ホワイト)	ポイント説明、個人制作			
10	1コママンガ制作	ポイント説明、個人制作			
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(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	印刷会社4年、教務経験12年				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択演出テクニックA			
担当教員	ありこ		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	選択	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.マンガ表現における「演出」を学ぶ 2.様々なジャンルと表現があるので、プロの技術の考察と研究、実践で学ぶ				
学習目標 (到達目標)	1.マンガ制作の進捗状況を把握、理解、管理できるようになる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	マンガ制作画材、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	自己紹介、キャラ立ち絵	ポイント講義、課題			
2	演出テクニック1回目課題	ポイント講義、課題			
3	演出テクニック2回目課題	ポイント講義、課題			
4	演出テクニック3回目課題	ポイント講義、課題			
5	演出テクニック4回目課題	ポイント講義、課題			
6	演出テクニック5回目課題	ポイント講義、課題			
7	演出テクニック6回目課題	ポイント講義、課題			
8	演出テクニック7回目課題	ポイント講義、課題			
9	演出テクニック8回目課題	ポイント講義、課題			
10	演出テクニック1学期課題	ポイント講義、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作画する事があります。			
実務経験教員の経歴	漫画家2年				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名	選択アシスタント技法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	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	選択	実施形式	対面・遠隔	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.実践的かつ、プロレベルの画面を作れるようになる。				
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出来る。 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	背景作画	講義、ポイント説明、小課題制作			
3	背景作画	講義、ポイント説明、小課題制作			
4	背景作画	講義、ポイント説明、小課題制作			
5	背景作画	講義、ポイント説明、小課題制作			
6	背景作画	講義、ポイント説明、小課題制作			
7	背景作画	講義、ポイント説明、小課題制作			
8	背景作画	講義、ポイント説明、小課題制作			
9	背景作画	講義、ポイント説明、小課題制作			
10	背景作画	講義、ポイント説明、小課題制作			
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	企業マンガ家、商業マンガ家、12年				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択WEBマンガ制作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	2年生	開講時期	前期
必修・選択	選択	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.SNSでのマンガ活動を視野に入れた知識を学ぶ 2.授業中に作品を公開していき、経験値と効果測定を行う。 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.SNSを利用してマンガを運用できるようになる。作家活動が出来る、情報分析力を養う。				
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	授業説明、SNSのエンターテインメント	講義説明			
2	レポート制作「SNSで上げる作品の量、展開の仕方」	講義説明			
3	WEBマンガアプリを知る。	講義説明			
4	個別チェック、制作	実習			
5	個別チェック、制作	実習			
6	個別チェック、制作	実習			
7	個別チェック、制作	実習			
8	個別チェック、制作	実習			
9	個別チェック、制作	実習			
10	個別チェック、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			
<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13年			

②

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	実施形式	対面・遠隔	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"> ・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	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						選択クリップスタジオ応用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		2年生		開講時期		前期	
必修・選択		選択		実施形式		対面・遠隔		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12年					