

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)	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"> <li>試験・課題評価(80%)、授業姿勢(20%)</li> <li>評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴	印刷会社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"> <li>試験・課題評価(25%),授業姿勢(15%),理解工夫度(65%)</li> <li>評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴	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"> <li>試験・課題評価(25%),授業姿勢(15%),理解工夫度(65%)</li> <li>評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴	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"> <li>試験・課題評価(25%),授業姿勢(15%),理解工夫度(65%)</li> <li>評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります。			
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		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"> <li>試験・課題評価(80%)、授業姿勢(20%)</li> <li>評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴		印刷会社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"> <li>試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴	漫画家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"> <li>試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義内容、課題内容を変更する場合があります 授業課題は複数週かけて制作する事があります。			
実務経験教員の経歴	企業マンガ家、商業マンガ家、12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	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"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。			
実務経験教員の経歴	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	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	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実践する。				
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ができるようにする。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まめに。	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"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。			
実務経験教員の経歴	グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験11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		デッサン力を高め、物を見る力を培う授業。ものや、絵を見る力、分析力を同時に高め、見えない箇所にも意識が至る様、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	色についての基礎的な知識を学ぶ。 イラストを描く際や、デザインに携わる時に、色彩学を学んでおくことで、根拠をもって色を選ぶことが出来るようになる。 NPO法人全国美術デザイン教育振興会 ADEC色彩士検定委員会主催 色彩士検定3級の取得をもって、目的達成となる。				
学習目標 (到達目標)	効果的な色彩の使い方を習得 色彩士検定3級取得				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	Color Master BASIC、ポスターカラー、三原色カラー				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	色の成り立ち 三原色を学ぶ	教科書を基に講義。			
2	混色について	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
3	色の表示方法 色相環	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
4	明度とトーン	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
5	色の知覚効果 対比と同化	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
6	色の心理効果	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
7	寒暖と軽重	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
8	カラーイメージの作成	教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。			
9	応用課題 四季の表現	実技応用課題を絵具着彩。			
10	応用課題 仕上げと提出	実技応用課題を絵具着彩。			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>試験・課題評価(85%)、授業姿勢(15%)</li> <li>評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。			
実務経験教員の経歴	家具デザイン3年、インテリアデザイン10年、専門学校講師38年				

科目名		グラフィックデザインⅡA			
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年次のグラフィックデザイン授業の応用授業。専門ソフトのIllustratorを使用してデザイン制作をする。また、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マーケティングの知識も学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	専門ソフトのテクニックを学ぶ。また、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、Illustratorで自身の名刺を作成する。	講義。課題制作。			
2	マーケティングとはニーズとウオantz、経営戦略、自身の授業目標計画シート作成	講義・課題制作。			
3	外部デザインコンテスト1制作。	講義・課題制作。			
4	外部デザインコンテスト1制作。提出。	講義・課題制作。			
5	株式会社モリサワによるセミナー。モリサワフォント文字＋組版セミナー	講義。			
6	外部デザインコンテスト2制作。	課題制作。			
7	外部デザインコンテスト2制作。	課題制作。			
8	外部デザインコンテスト2制作。	課題制作。			
9	SWOT分析、ポジショニング、作家として自身をPRするためのWEBサイトの有効性について	講義・課題制作。			
10	外部デザインコンテスト2制作。提出。	課題制作。			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作成する事があります。			
実務経験教員の経歴	グラフィックデザイナーとして企業で3年半、デザイン・イラスト制作業務に携わる。教務経験11年。				

科目名		コミックアートⅡ①A			
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	2年	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	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"> <li>・試験・課題評価(60%)、授業時の発言(20%)、授業姿勢(20%)</li> <li>※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。</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>			業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。		
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		コミックアートⅡ②A			
担当教員	桑野 花菜		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	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	コンペ選定・研究・課題制作①		課題説明、実習、添削		
3	コンペ課題制作①		実習、添削		
4	コンペ課題制作①		実習、添削		
5	コンペ選定・研究・課題制作②		課題説明、実習、添削		
6	コンペ課題制作②		実習、添削		
7	コンペ課題制作②		実習、添削		
8	選定・研究・課題制作③		課題説明、実習、添削		
9	コンペ課題制作③		実習、添削		
10	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"> <li>・試験・課題評価(60%)、授業時の発言(20%)、授業姿勢(20%)</li> <li>※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。</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>			業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。		
実務経験教員の経歴	フリーランスのイラストレーター・デザイナー8年。JAM非常勤講師4年				

科目名		アニメ作画 I A			
担当教員	小村方 宏治		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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.絵を動かす仕組みを理解する 2.簡単なキャラクターを使い動きの基本となる絵(原画)を描き方を理解する 3.絵を動かす事の楽しさを理解する				
学習目標(到達目標)	1.絵を動かす仕組みを理解する 2.動かす事の楽しさを理解する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、メモパッド、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、絵を動かす	履修にあたっての注意点、学習の進め方			
2	パラパラアニメ、動きを作る	パラパラアニメ・絵を動かす ポイント説明			
3	パラパラアニメ、動きを作る 添削・修正	パラパラアニメ・絵を動かす ポイント説明			
4	パラパラアニメ、動きを作る 添削・修正	パラパラアニメ・絵を動かす ポイント説明			
5	原画演習・緩急	原画・動きに緩急をつける ポイント説明			
6	原画演習・緩急 添削・修正	原画・動きに緩急をつける ポイント説明			
7	原画演習・緩急 添削・修正	原画・動きに緩急をつける ポイント説明			
8	期末試験	実技試験			
9	期末試験フィードバック	実技試験評価			
10	期末試験フィードバック	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"> <li>試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴	アニメーターとしてアニメ制作現場において37年間関わる				

科目名		人物デッサンA			
担当教員	棒 梓		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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.人物のバランスの基礎クロッキーを行う 2.構図の概念の理解 3.立体感の表現クロッキーを行う				
学習目標 (到達目標)	1.人物クロッキー技術の習得 2.人物のバランス技術の習得 3.立体表現技術の習得				
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	授業について、全身クロッキー	10分、15分で全身のクロッキー			
2	男女の骨格	やさしい人物画P48を模写			
3	男女の骨格	やさしい人物画P18、19を模写			
4	全身クロッキー	10分、15分で全身のクロッキー			
5	全身クロッキー、手	10分、15分で全身のクロッキー、手のみのクロッキー			
6	全身クロッキー、手	10分、15分で全身のクロッキー、手のみのクロッキー			
7	全身クロッキー、腕	10分、15分で全身のクロッキー、腕のみのクロッキー			
8	全身クロッキー、腕	10分、15分で全身のクロッキー、腕のみのクロッキー			
9	期末試験	実技試験			
10	期末試験フィードバック	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"> <li>試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴	クリエイターとして制作現場において10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	モチーフデッサンA				
担当教員	福澤 大玄		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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.イメージを手に伝達する能力の開発 2.観察力の強化 3.空間把握能力の強化				
学習目標 (到達目標)	1.直線が引ける 2.見たものと同じものが描ける 3.パースの理解				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	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、モチーフデッサンとは		履修にあたっての注意点、学習の進め方		
2	立方体		ポイント説明 演習		
3	立方体		ポイント説明 演習		
4	立方体		ポイント説明 演習		
5	透視図法		ポイント説明 演習		
6	長方形		ポイント説明 演習		
7	長方形		ポイント説明 演習		
8	円柱		ポイント説明 演習		
9	期末試験		実技試験		
10	期末試験フィードバック		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"> <li>試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>			業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。		
実務経験教員の経歴		制作進行としてアニメ制作現場において4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		中割A			
担当教員	渡辺 舞		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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.原画トレスの技術の取得 2.動画の中割技術の取得 3.動画のクリンナップ技術の取得				
学習目標 (到達目標)	1.原画トレスが出来る 2.動画の中割、タップ割作業が出来る 3.作業時間の効率化を図り生産性を高める				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	アニメの本、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	トレス		課題説明、チェック		
2	トレス		チェック		
3	ロバク		課題説明、チェック		
4	ロバク		チェック		
5	ロバク		チェック		
6	目パチ		課題説明、チェック		
7	目パチ		チェック		
8	タップ割		課題説明、チェック		
9	期末試験		実技試験		
10	期末試験フィードバック		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"> <li>試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%)</li> <li>評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>			業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。		
実務経験教員の経歴		アニメーターとしてアニメ制作現場において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		アニメ作画ⅡA			
担当教員	小村方 宏治		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	選択	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.絵を動かす仕組みを理解する 2.簡単なキャラクターを使い動きの基本となる絵(原画)を描き方を理解する 3.原画マンになることを前提に実践的に取り組む				
学習目標(到達目標)	1.絵を動かす仕組みを理解する 2.動かす事の楽しさを理解する 3.プロに向かう意識をつける				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、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	ビルの路地から移動する原画作成	課題内容の解説			
2	ビルの路地から移動する原画作成	ポイント説明			
3	ビルの路地から移動する原画作成	ポイント説明			
4	ビルの路地から移動する原画作成	ポイント説明			
5	壁を登る原画作成	課題内容の解説			
6	壁を登る原画作成	ポイント説明			
7	壁を登る原画作成	ポイント説明			
8	壁を登る原画作成	ポイント説明			
9	期末試験	実技試験			
10	期末試験フィードバック	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"> <li>試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)</li> <li>評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴	アニメーターとしてアニメ制作現場において37年間関わる				

科目名		アニメ動画ⅡA			
担当教員		平田 かほる		実務授業の有無	○
対象学科	アニメーター科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	選択	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.原画トレスの技術の取得 2.動画の中割技術の取得 3.動画のクリンナップ技術の取得				
学習目標 (到達目標)	1.原画トレスが出来る 2.動画の中割、タップ割作業が出来る 3.作業時間の効率化を図り生産性を高める				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	アニメの本、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	歩きの中割	課題内容の解説			
2	走りの中割	課題内容の解説			
3	走りの中割	ポイント説明			
4	しっぽ玉子の中割	課題内容の解説			
5	しっぽ玉子の中割	ポイント説明			
6	頭を回し、髪なびきの中割	課題内容の解説			
7	頭を回し、髪なびきの中割	ポイント説明			
8	ねこの歩き中割	課題内容の解説			
9	期末試験	実技試験			
10	期末試験フィードバック	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"> <li>試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%)</li> <li>評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴	アニメーターとしてアニメ制作現場において42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		選択映像技法A						
担当教員		福澤 大玄		実務授業の有無		○		
対象学科		アニメーター科	対象学年		2年生	開講時期		前期
必修・選択		選択	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.アニメ作品の分解、研究 2.映像制作 3.プレゼンテーション						
学習目標 (到達目標)		1.構図の理解 2.カメラワークの理解 3.Premiere Proの基本操作習得						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		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、ワークフロー			履修にあたっての注意点、学習の進め方				
2	アニメ作品鑑賞			ポイント説明 レポート				
3	アニメ作品鑑賞			ポイント説明 レポート				
4	Premiere Pro			ポイント説明				
5	Premiere Pro			ポイント説明				
6	Premiere Pro			ポイント説明				
7	Premiere Pro			ポイント説明				
8	Premiere Pro			ポイント説明				
9	期末試験			実技試験				
10	期末試験フィードバック			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"> <li>・授業姿勢(100%)</li> <li>・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>・出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作業する事があります。				
実務経験教員の経歴		制作進行としてアニメ制作現場において4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	選択中割A				
担当教員	杉田 まるみ	実務授業の有無	○		
対象学科	アニメーター科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	選択	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.原画トレスの技術の取得 2.動画の中割技術の取得 3.動画のクリンナップ技術の取得 4.実戦形式での演習				
学習目標 (到達目標)	1.原画トレスが出来る 2.動画の中割、タップ割作業が出来る 3.作業時間の効率化を図り生産性を高める				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	アニメの本、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	トレス	課題説明、チェック			
2	トレス	チェック			
3	ロバク	課題説明、チェック			
4	ロバク	チェック			
5	ロバク	チェック			
6	目パチ	課題説明、チェック			
7	目パチ	チェック			
8	タップ割	課題説明、チェック			
9	期末試験	実技試験			
10	期末試験フィードバック	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"> <li>試験・課題評価(75%),授業姿勢(25%)</li> <li>評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下)</li> <li>出席率80%に満たない者は評価しない</li> </ul>		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴	アニメーターとしてアニメ制作現場において12年間関わる				

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	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	<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 服のシワの描き方ー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	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	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	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	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	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	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		3DCG基礎A			
担当教員	山上 超夢		実務授業の有無	○	
対象学科	Dアニメゲームクリエイター科	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. 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LVチューバーを運営1年				

科目名		3DCG応用A			
担当教員	山上 超夢		実務授業の有無	○	
対象学科	Dアニメゲームクリエイター科	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. 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LVチューバーを運営1年				

科目名		3DアニメーションA			
担当教員	相澤 健人		実務授業の有無	○	
対象学科	Dアニメゲームクリエイター科	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. 3DCG 3DS MAX のアニメーション基本操作の習得 2. 3DCGアニメーション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 アニメーション Biped 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 アニメーション技術習得1 3Dアニメーションとは	実習(動画を見ながら学ぶ3Dアニメーション)			
2	3DS MAX アニメーション技術習得2 3Dアニメーション カーブ	実習(見本を見ながらベジェカーブを推察しよう)			
3	3DS MAX アニメーション技術習得3 Bipedの仕組み	実習(3DS MAX の人型ボーンBipedを学ぶ)			
4	3DS MAX アニメーション技術習得4 Bipedを動かしてみよう	実習(3DS MAX の人型ボーンBipedを学ぶ)			
5	3DS MAX アニメーション技術習得5 Bipedで歩くを実践	実習(3DS MAX の人型ボーンBipedを学ぶ)			
6	3DS MAX アニメーション技術習得6 Bipedで座るを実践	実習(3DS MAX の人型ボーンBipedを学ぶ)			
7	3DS MAX アニメーション技術習得7 Bipedで走るを実践	実習(3DS MAX の人型ボーンBipedを学ぶ)			
8	3DS MAX アニメーション技術習得8 Bipedでジャンプ	実習(3DS MAX の人型ボーンBipedを学ぶ)			
9	3DS MAX アニメーション技術習得9 Bipedで寝そべる	実習(3DS MAX の人型ボーンBipedを学ぶ)			
10	3DS MAX アニメーション技術習得10 Bipedで寝そべる 続き	実習(3DS MAX の人型ボーンBipedを学ぶ)			
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	株式会社時空映像にて5年間 制作部で映像、特殊撮影における技術スタッフを経験				

科目名	blender A				
担当教員	山上 超夢	実務授業の有無	○		
対象学科	Dアニメゲームクリエイター科	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. 3DCG blender の基本操作の習得 2. 3DCG blender 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)	blender 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					
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	blender 技術習得1 blender 基礎1	実習(blenderの基礎学習を動画を交えて習得)			
2	blender 技術習得2 blender 基礎2	実習(blenderの基礎学習を動画を交えて習得)			
3	blender 技術習得3 blender 基礎3	実習(blenderの基礎学習を動画を交えて習得)			
4	blender 技術習得4 blender 基礎4	実習(blenderの基礎学習を動画を交えて習得)			
5	blender 技術習得5 blender 基礎5	実習(blenderの基礎学習を動画を交えて習得)			
6	blender 技術習得6 blender 基礎6	実習(blenderの基礎学習を動画を交えて習得)			
7	blender 技術習得7 blender 基礎7	実習(blenderの基礎学習を動画を交えて習得)			
8	blender 技術習得8 blender 応用	実習(blenderの応用学習を動画を交えて習得)			
9	blender 技術習得9 blender 応用	実習(blenderの応用学習を動画を交えて習得)			
10	blender 技術習得10 blender 応用	実習(blenderの応用学習を動画を交えて習得)			
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LVチューバーを運営1年				

科目名		映像制作 I A			
担当教員	山上 超夢		実務授業の有無	○	
対象学科	Dアニメゲームクリエイター科	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. 映像理論の片鱗を学ぶ事で、卒業後携わる仕事をイメージさせる 2. グループワークの中で、仕事に必要なコミュニケーションを学ぶ 3. 3D映像を作る上で発生する仕事を知り、得手不得手を浮き彫りにする				
学習目標 (到達目標)	映像制作を通して、映像制作の概念を体感し、個人、もしくはグループで映像を作ることが出来る。				
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	映像理論 映像が持つ効果と、仕組み	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	映像構成 起承転結を踏まえた映像構成を分析する	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	映像制作1-1 制作に入る為のプロット制作	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	映像制作1-2 役割、分担の配分	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	映像制作1-3 必要オブジェクトのデザイン掘り起し	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	映像制作1-4 必要オブジェクトの準備 制作 1	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	映像制作1-5 必要オブジェクトの準備 制作 2	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	映像制作1-6 必要オブジェクトの準備 制作 3	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	映像制作1-7 必要オブジェクトの準備 制作 4	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	映像制作1-8 カメラ、カット割り試作	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%)		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		3D背景 A			
担当教員	中野 武志		実務授業の有無	○	
対象学科	Dアニメゲームクリエイター科	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	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。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。				
学習目標 (到達目標)	3DCG背景の基本制作と、仕事に発展した際のクオリティを学び、制作できるようになる。				
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	背景学 ライティング と カメラ 被写体の役割	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	背景学 ライティング と カメラ 被写体の役割	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	背景学 ライティング と カメラ 被写体の役割	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	背景学 ライティング と カメラ 被写体の役割	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	背景制作 被写体の配置と カメラの設定	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	背景制作 被写体の配置と カメラの設定	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	背景制作 被写体の配置と カメラの設定	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	背景制作 被写体の配置と カメラの設定	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	背景制作 被写体の配置と カメラの設定	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	背景制作 被写体の配置と カメラの設定	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%)		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

科目名		3DエフェクトレンダリングA			
担当教員	中野 武志		実務授業の有無	○	
対象学科	Dアニメゲームクリエイター科	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	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。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。				
学習目標 (到達目標)	ゲーム、映像内のCGエフェクトの仕組みを理解し、それを表現、制作が出来るようになる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	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	エフェクトの効果と 実演		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	エフェクトの効果と 実演		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	エフェクトの効果と 実演		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	エフェクトの効果と 実演		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	レンダリング実践 ノイズと レンダラー		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	レンダリング実践 ノイズと レンダラー		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	レンダリング実践 ノイズと レンダラー		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	レンダリング実践 ノイズと レンダラー		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	他ソフトのエフェクト 他ソフトレンダラー		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	他ソフトのエフェクト 他ソフトレンダラー		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%)			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			