

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 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	単位数		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			
・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38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 I B			
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	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.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.原画の作画技術の取得 2.予備動作を理解する 3.奥行のある作画技術の取得				
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	原画演習・ジャンプ	原画・飛び越える動き ポイント説明			
2	原画演習・ジャンプ 添削・修正	原画・飛び越える動き ポイント説明			
3	原画演習・ジャンプ 添削・修正	原画・飛び越える動き ポイント説明			
4	原画演習・奥行	原画・奥行きのある動き ポイント説明			
5	原画演習・奥行 添削・修正	原画・奥行きのある動き ポイント説明			
6	原画演習・奥行 添削・修正	原画・奥行きのある動き ポイント説明			
7	原画演習・奥行 フィードバック	原画・奥行きのある動き 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"> ・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38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		人物デッサンA			
担当教員		山上 超夢		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	単位数		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"> ・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		人物デッサンB			
担当教員		山上 超夢		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	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.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	全身クロッキー、課題添削	10分、15分で全身のクロッキー、個人添削			
2	全身クロッキー、課題添削	10分、15分で全身のクロッキー、個人添削			
3	全身クロッキー、動き	iPadで動画を撮影し、動きのある絵をクロッキー			
4	全身クロッキー、複数人	モデルを2名にしクロッキー			
5	背景+人物	校外に出てiPadで写真撮影、構図を考え作画			
6	全身クロッキー、脚	15分で全身のクロッキー、脚のみのクロッキー			
7	全身クロッキー、脚	15分で全身のクロッキー、脚のみのクロッキー			
8	全身クロッキー、脚	15分で椅子に座った人物のクロッキー			
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"> ・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		デジタル作画 I 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	単位数		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"> ・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画する事があります。			
実務経験教員の経歴		地域漫画家2年、マンガアシスタント、似顔絵、絵仕事依頼受注			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		デジタル作画 I B			
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	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.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	立方体、円柱		ポイント説明 演習		
2	ゼロテープ		ポイント説明 演習		
3	ゼロテープ		ポイント説明 演習		
4	テープカッター		ポイント説明 演習		
5	テープカッター		ポイント説明 演習		
6	廊下		ポイント説明 演習		
7	廊下		ポイント説明 演習		
8	住宅		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"> ・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画する事があります。		
実務経験教員の経歴		地域漫画家2年、マンガアシスタント、似顔絵、絵仕事依頼受注			

科目名		キャラクターデッサン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	単位数		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	ロパク		課題説明、チェック		
4	ロパク		チェック		
5	ロパク		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"> ・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			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		キャラクターデッサンB			
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	単位数		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	タップ割		課題説明、チェック		
2	なびき		課題説明、チェック		
3	なびき		チェック		
4	握手		課題説明、チェック		
5	握手		チェック		
6	握手		チェック		
7	なびき、クミ		課題説明、チェック		
8	合成、中割		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"> ・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			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		アニメ制作 I A			
担当教員		山上 超夢		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	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.個人アニメ作品制作 2.グループアニメ制作 3.アニメ制作のワークフローの理解				
学習目標 (到達目標)	1.個人製作が出来る 2.グループ制作が出来る 3.ワークフローの理解				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、アニメーションの基礎知識大百科、京都アニメーション作画の手引き、京都アニメーション仕上げの手引き、アニメーションのつくりかた、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、アニメ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	個人製作・レイアウト	個人作業、レイアウトの作画 ポイント説明			
3	個人製作・原画	個人作業、原画の作画 ポイント説明			
4	個人製作・動画	個人作業、動画の作画 ポイント説明			
5	個人製作・仕上げ	動画作業、着色ソフト ポイント説明			
6	個人製作・編集	動画作業、編集ソフト ポイント説明			
7	グループ制作、企画	グループ作業、企画、役割分担			
8	グループ制作、レイアウト	グループ作業、レイアウト			
9	グループ制作、原画	グループ作業、原画			
10	グループ制作、動画	グループ作業、動画			
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・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		アニメ制作 I B			
担当教員	山上 超夢		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	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.前期からのアニメ作品制作 2.グループアニメ制作 3.アニメ制作のワークフローの理解				
学習目標 (到達目標)	1.役職に応じた個人製作が出来る 2.グループ制作が出来る 3.ワークフローの理解				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、アニメーションの基礎知識大百科、京都アニメーション作画の手引き、京都アニメーション仕上げの手引き、アニメーションのつくりかた、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	グループ制作、仕上げ		グループ作業、仕上げ		
2	グループ制作、検査		グループ作業、検査		
3	グループ制作、撮影、編集		グループ作業、撮影、編集		
4	グループ制作2作目 企画検討会議		テーマに合わせて企画書の作成		
5	絵コンテ、カメラワーク		絵コンテ時のカメラワーク解説		
6	Book、合成原画		Book、合成について解説		
7	シート付L/Oラフ原作成		シート付L/Oラフ原について解説		
8	L/O作監、原画作監		L/O作監、原画作監について解説 クリーンナップ		
9	合成動画、合成伝票		合成動画、合成伝票について解説		
10	グループ制作 L/O		グループ作業 L/O		
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・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		ビジネスマナー I A			
担当教員		福原 純子		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	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	ビジネスマナーの考え方	あいさつ、ペアワーク			
2	正しい発声と基本姿勢	あいさつ、声出し、基本姿勢			
3	滑舌、立ち座り	発声の基本訓練、グループワーク			
4	入退室、敬語	発声の基本訓練、グループワーク			
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			
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			
7	5W/1H	発声の基本訓練、ジェスチャー			
8	原稿作成	発声の基本訓練、『私の思い出』というテーマ			
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"> ・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25年間関わる			

②

科目名		ビジネスマナー I B			
担当教員		福原 純子		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	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	電話対応の基本	発声の基本訓練、グループワーク			
2	電話対応、ロールプレイング	発声の基本訓練、グループワーク			
3	電話対応、ロールプレイング、不在の場合	発声の基本訓練、ペアワーク			
4	電話対応、ロールプレイング、トラブル対応	発声の基本訓練、ペアワーク			
5	電話対応、ロールプレイング、まとめ	発声の基本訓練、実践ビジネスマナーケーススタディ演習			
6	電話、FAX、メールのマナー	プリントを使用しての講義			
7	企業訪問時のアポイントメント	発声の基本訓練、ペアワーク			
8	企業訪問時のアポイントメント	発声の基本訓練、ペアワーク			
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"> ・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25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		アニメーション技法A			
担当教員		藤巻 廉		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	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 詰めと残し技術の取得 2. 加速と減速技術の取得 3. 絵を動かす技術の取得				
学習目標 (到達目標)	1. 詰め指示の理解 2. 動作の緩急の理解 3. アニメーションの理解				
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	授業オリエンテーション、アニメーションとは	履修にあたっての注意点、学習の進め方			
2	加速	作画 ポイント説明			
3	加速	作画 ポイント説明			
4	減速	作画 ポイント説明			
5	減速	作画 ポイント説明			
6	詰め	作画 ポイント説明			
7	詰め	作画 ポイント説明			
8	残し	作画 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"> ・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8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		アニメーション技法B			
担当教員		藤巻 廉		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	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.詰めと残し技術の取得 2.加速と減速技術の取得 3.絵を動かす技術の取得				
学習目標 (到達目標)	1.詰め指示の理解 2.動作の緩急の理解 3.アニメーションの理解				
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	夏季休暇課題の回収 添削		ポイント説明		
2	残し		作画 ポイント説明		
3	揺れ戻し		作画 ポイント説明		
4	揺れ戻し		作画 ポイント説明		
5	フォロースルー		作画 ポイント説明		
6	フォロースルー		作画 ポイント説明		
7	振り向き		作画 ポイント説明		
8	振り向き		作画 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"> ・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8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A			
担当教員	山上 超夢		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	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.アニメ業界、制作会社の作品の傾向の研究 2.ポイントを抑えたアニメ作品を鑑賞 3.就職活動への動機づけ				
学習目標 (到達目標)	1.アニメ業界の各職種についての理解 2.アニメ会社の各社の作品傾向の理解 3.就職活動に向けての心構え				
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	アニメについて調べる、業界研究		自身の好きなアニメの制作会社、関わったスタッフを調べる		
2	アニメ作品視聴、考察、感想		アニメ作品視聴後、関連記事を調べ、考察、感想分を作成		
3	アニメ作品視聴、考察、感想		アニメ作品視聴後、関連記事を調べ、考察、感想分を作成		
4	元請け、下請けの違い		プリントの違いを調べまとめてもらい発表		
5	アニメ作品視聴、考察、感想、解説		アニメ作品視聴後、関連記事を調べ、考察、感想分を作成		
6	アニメ作品視聴、考察、感想、解説		アニメ作品視聴後、関連記事を調べ、考察、感想分を作成		
7	アニメ作品視聴、考察、感想、解説		アニメ作品視聴後、関連記事を調べ、考察、感想分を作成		
8	アニメ作品視聴、考察、感想、解説		アニメ作品視聴後、関連記事を調べ、考察、感想分を作成		
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"> ・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・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		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		業界研究B			
担当教員		山上 超夢		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	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.アニメ業界、制作会社の作品の傾向の研究 2.ポイントを抑えたアニメ作品を鑑賞 3.就職活動への動機づけ				
学習目標 (到達目標)	1.アニメ業界の各職種についての理解 2.アニメ会社の各社の作品傾向の理解 3.就職活動に向けての心構え				
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	アニメ作品視聴、考察、感想、解説	アニメ作品視聴後、関連記事を調べ、考察、感想分を作成			
2	元請け、グロス請け、下請け	3種の違い、メリット、デメリットについて調べ 発表			
3	アニメの歴史、興味のある企業調べ	アニメ会社の遍歴を紹介し、各自興味のある会社を調べる			
4	アニメの歴史、就職をしたい企業の選定	勤務地や給与形態を考え現実的に就職したい企業を選定			
5	『やりたい』と『できる』の選定	企業が求める人物像と自分との差をプリントでまとめる			
6	『やりたい』と『できる』の選定	企業が求める人物像と自分との差をプリントでまとめる			
7	履歴書作成	学歴の記入			
8	履歴書作成	調書欄の記入			
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"> ・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・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		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		アニメ動画 I A			
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	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.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				
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	授業オリエンテーション、タップの貼り替え	履修にあたっての注意点、学習の進め方			
2	動画演習・原画トレス	原画トレス ポイント説明			
3	動画演習・原画トレス	原画トレス ポイント説明			
4	動画演習・丸を使った中割	動画・中割の基礎作画 ポイント説明			
5	動画演習・三角を使った中割	動画・中割の基礎作画 ポイント説明			
6	動画演習・開く	動画・華を開かせる ポイント説明			
7	動画演習・タップ割	動画・タップ割 ポイント説明			
8	動画演習・タップ割	動画・タップ割 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"> ・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43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		アニメ動画 I 1B						
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		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.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.歩きの中割作業が出来る						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		アニメの本ド、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	動画演習・レポート1			動画・煙のレポート ポイント説明				
2	動画演習・レポート1			動画・煙のレポート ポイント説明				
3	動画演習・レポート2			動画・髪のリポート ポイント説明				
4	動画演習・レポート2			動画・髪のリポート ポイント説明				
5	動画演習・歩き			動画・歩き ポイント説明				
6	動画演習・歩き			動画・歩き ポイント説明				
7	動画演習・歩き			動画・歩き ポイント説明				
8	動画演習・歩き			動画・歩き 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"> ・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43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		実践行動学part I			
担当教員		山上 超夢		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	単位数		時間数	12時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2.学生自身による気づきと行動 3.個人作業、グループディスカッション				
学習目標 (到達目標)	1.自分自身の理解 2.気づきから認識をし、行動へと移す 3.学生生活へのチベーションUP				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	実践行動学				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	意欲的な心構え・夢と目標	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
2	意欲的な心構え・誤った思い込みと言い訳	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
3	意欲的な心構え・行動のよりどころと心構え	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
4	意欲的な心構え・まず第一歩を	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
5	意欲的な心構え・目標を設定しよう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
6					
7					
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			
<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		実践行動学プログラム公認ファシリテーター			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		実践行動学part II			
担当教員		山上 超夢		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	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	6時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2.学生自身による気づきと行動 3.個人作業、グループディスカッション				
学習目標 (到達目標)	1.自分自身の理解 2.気づきから認識をし、行動へと移す 3.学生生活へのチベーションUP				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	実践行動学				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	自分の可能性を広げよう・プラス思考が自分の能力・可能性を広げる	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
2	自分の可能性を広げよう・考え方を換えれば行動が変わる	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
3	自分の可能性を広げよう・あなたの問題は、あなたが解決できる	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
4	自分の可能性を広げよう・あなたのコミュニケーションスタイルを見直そう	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
5	自分の可能性を広げよう・目標が才能・可能性を開花させる	ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
6					
7					
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			
<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		実践行動学プログラム公認ファシリテーター			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名						日本語コミュニケーション検定					
担当教員		山上 超夢			実務授業の有無		×				
対象学科		アニメーター科		対象学年		1年		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		32時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.サーティファイ主催コミュニケーション検定初級の検定合格を目指す。 2.検定対策の中で、社会人に必要なコミュニケーションスキルを身につける。									
学習目標 (到達目標)		1.コミュニケーション検定初級合格。 2.実践的なコミュニケーションスキルの理解。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		コミュニケーション検定 初級 公式ガイドブック&問題集									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	テキストによる検定対策					テキスト読み合わせ、ポイント解説					
2	テキストによる検定対策					テキスト読み合わせ、ポイント解説					
3	テキストによる検定対策					テキスト読み合わせ、ポイント解説					
4	テキストによる検定対策					テキスト読み合わせ、ポイント解説					
5	テキストによる検定対策					テキスト読み合わせ、ポイント解説					
6	問題集 模擬問題					模擬問題、実施解答、対策					
7	問題集 模擬問題					模擬問題、実施解答、対策					
8	問題集 模擬問題					模擬問題、実施解答、対策					
9	問題集 模擬問題					模擬問題、実施解答、対策					
10	問題集 模擬問題					模擬問題、実施解答、対策					
11	コミュニケーション検定日					検定本番					
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"> ・検定可否評価(90%),授業姿勢(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・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						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		ビジネス著作権検定			
担当教員	山上 超夢		実務授業の有無	×	
対象学科	アニメーター科	対象学年	1年	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	38時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.サーティファイ主催ビジネス著作権検定BASICの検定合格を目指す。 2.検定対策の中で、クリエイターに必要な著作権の知識を身につける。				
学習目標 (到達目標)	1.ビジネス著作権検定BASIC合格。 2.著作権の基本的な考えを理解。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ビジネス著作権検定 BASIC・初級公式テキスト				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	テキストによる検定対策		テキスト読み合わせ、ポイント解説		
2	テキストによる検定対策		テキスト読み合わせ、ポイント解説		
3	テキストによる検定対策		テキスト読み合わせ、ポイント解説		
4	テキストによる検定対策		テキスト読み合わせ、ポイント解説		
5	テキストによる検定対策		テキスト読み合わせ、ポイント解説		
6	問題集 模擬問題		模擬問題、実施解答、対策		
7	問題集 模擬問題		模擬問題、実施解答、対策		
8	問題集 模擬問題		模擬問題、実施解答、対策		
9	問題集 模擬問題		模擬問題、実施解答、対策		
10	問題集 模擬問題		模擬問題、実施解答、対策		
11	ビジネス著作権検定日		検定本番		
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"> ・検定可否評価(90%),授業姿勢(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・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		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		就職・進路研修			
担当教員		新井田 耕一		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	通期
必修・選択	必修	単位数		時間数	27時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.就職活動に向けての学業振り返り 2.外部講師を招き、業界や社会について学ぶ				
学習目標 (到達目標)	1.就職活動の準備 2.業界、社会の理解				
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	就職活動についての講義		就職支援企業から講師を招き「就職活動」についての講義と自分の活動の振り返り		
2	適性検査の体験		適性検査で多く用いられるクレペリン検査の実施		
3	スーツ研修		服飾企業から講師を招き、リクルートスーツの講義		
4	租税講座		税理士を招き、税金についての講義		
5	年金講座		年金事務所より職員を招き講義		
6	確定申告講座		税務署より職員を招き講義		
7	求職登録についての説明		求職者に対して就職活動をする上での心構えを伝える		
8	模擬面接会		模擬面接を通し、求職者に対しての意思を確認する		
9	先輩作家との交流会		実績の出た先輩とのディスカッション		
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		
<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		就職相談室長を3年間担当			

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	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	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	33時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.アニメ業界へ企業訪問 2.企業訪問の手順の理解 3.就職活動へ向けての不安の解消				
学習目標 (到達目標)	1.企業訪問手順の理解 2.現状での疑問点と不安点の整理 3.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	配布資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	企業研究		プリントで企業情報を調べまとめる		
2	企業研究		プリントで企業情報を調べまとめる		
3	企業研究		プリントで企業情報を調べまとめる		
4	企業訪問を希望する企業ごとに打ち合わせ		クラス内で声をかけあい企業訪問の時間を決める		
5	企業訪問を希望する企業ごとに打ち合わせ		クラス内で声をかけあい企業訪問の時間を決める		
6	アポイントメント		実際に企業に連絡しスケジュールを確認		
7	アポイントメント		実際に企業に連絡しスケジュールを確認		
8	スケジュール作成		最終的に結果の出た訪問スケジュールをプリントにまとめる		
9	スケジュール作成		最終的に結果の出た訪問スケジュールをプリントにまとめる		
10	事前連絡		訪問時のマナー等の最終確認		
11	事後報告		企業訪問の情報、感想をプリントにまとめ提出		
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・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		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		オリジナル課題制作			
担当教員		山上 超夢		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	単位数		時間数	60時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.オリジナルアニメーション作品の制作を行う 2.各個人ごとに役割分担を決めてのグループ制作を行う 3.スケジュール管理等、学生主体で行う				
学習目標 (到達目標)	1.アニメ制作のワークフローの理解 2.グループ制作によるコミュニケーション能力の向上 3.個人個人の責任感の向上				
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	設定、役職決め		テーマに合わせて、設定のコンペ、役職決め		
2	絵コンテ		絵コンテの作成、配布		
3	レイアウト		グループ作業 演習		
4	原画		グループ作業 演習		
5	動画		グループ作業 演習		
6	動画		グループ作業 演習		
7	仕上げ		グループ作業 演習		
8	撮影		グループ作業 演習		
9	編集		グループ作業 演習		
10	納品		フォーマットに合わせて出力、書き出し		
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・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		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		コンセンサス研修			
担当教員	山上 超夢		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	単位数		時間数	12時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,学生生活における、校内ルールの説明と理解 2,タイムテーブルに沿って、各授業内容の説明と理解 3,コミュニケーション演習				
学習目標 (到達目標)	1,校内ルールの理解 2,授業開始へ向けての準備 3,学生生活へのチベーションUP				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	学生必携、配布資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	オリエンテーション・各種手続き		オリエンテーション、提出物の確認		
2	オリエンテーション・学校内ルール		学生必携に沿っての学校内ルール 説明		
3	オリエンテーション・各授業について・タイムテーブル		授業目的説明、教科書教材確認		
4	オリエンテーション・コミュニケーション演習		クラス内コミュニケーション 演習		
5	オリエンテーション・最終確認		授業開始へ向けての、最終確認試験		
6					
7					
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		
<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		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

科目名		修了アニメーション制作			
担当教員		山上 超夢		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	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	180時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.オリジナルアニメーション作品の制作を行う 2.各個人ごとに役割分担を決めてのグループ制作を行う 3.スケジュール管理等、学生主体で行う				
学習目標 (到達目標)	1.アニメ制作のワークフローの理解 2.グループ制作によるコミュニケーション能力の向上 3.個人個人の責任感の向上				
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	設定、役職決め	テーマに合わせて、設定のコンペ、役職決め			
2	絵コンテ	絵コンテの作成、配布			
3	レイアウト	グループ作業 演習			
4	原画	グループ作業 演習			
5	動画	グループ作業 演習			
6	動画	グループ作業 演習			
7	仕上げ	グループ作業 演習			
8	撮影	グループ作業 演習			
9	編集	グループ作業 演習			
10	納品	フォーマットに合わせて出力、書き出し			
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・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		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		進路指導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	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.卒業後進路についての指導 2.就職書類の対策 3.就職実技試験の対策 4.I面接試験対策				
学習目標 (到達目標)	1.就職活動の試験技術の習得 2.就職内定を取れる				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	他配布資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	進路指導 短期目標		1年間の短期目標を立てる		
2	進路指導 就職書類対策		履歴書・自己PR書 ポイント説明		
3	進路指導 就職書類対策		履歴書・自己PR書 評価		
4	進路指導 実技試験対策		実技試験対策 ポイント説明		
5	進路指導 実技試験対策		実技試験対策 評価		
6	進路指導 面接試験対策		面接悦試験 ポイント説明		
7	進路指導 個別相談談		進路指導 個別相談談		
8	進路指導 個別相談談		進路指導 個別相談談		
9	進路指導 個別相談談		進路指導 個別相談談		
10	進路指導 個別相談談		進路指導 個別相談談		
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"> ・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・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		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		進路指導B			
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	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.卒業後進路についての指導 2.就職書類の対策 3.就職実技試験の対策 4.面接試験対策 5.ライフプランの作成				
学習目標 (到達目標)	1.就職活動の試験技術の習得 2.就職内定を取れる 3.卒業後の生涯設計を作成出来る				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	他配布資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	進路指導 未決定者対策		進路指導 個別相談談		
2	進路指導 未決定者対策		進路指導 個別相談談		
3	進路指導 個別相談談		進路指導 個別相談談		
4	進路指導 個別相談談		進路指導 個別相談談		
5	進路指導 物件		物件選び ポイント説明		
6	進路指導 個別相談談		進路指導 個別相談談		
7	進路指導 個別相談談		進路指導 個別相談談		
8	進路指導 個別相談談		進路指導 個別相談談		
9	進路指導 生涯設計		ライフプラン ポイント説明		
10	進路指導 生涯設計		ライフプラン		
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		
・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・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		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		ビジネスマナーⅡA			
担当教員		福原 純子		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	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			
4	面接練習	ポイント解説			
5	面接練習	ポイント解説			
6	面接練習	ポイント解説			
7	面接練習	ポイント解説			
8	面接練習	ポイント解説			
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"> ・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25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		ビジネスマナーⅡB			
担当教員		福原 純子		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	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	接遇マナー		講義、ロールプレイング		
2	接遇マナー		講義、ロールプレイング		
3	来客対応		講義、ロールプレイング		
4	来客対応		講義、ロールプレイング		
5	来客対応		講義、ロールプレイング		
6	来客対応		講義、ロールプレイング		
7	来客対応		講義、ロールプレイング		
8	来客対応		講義、ロールプレイング		
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"> ・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25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		アニメ制作A			
担当教員		山上 超夢		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	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.グループアニメ制作 2.アニメ制作のワークフローの理解 3.スケジュール管理				
学習目標 (到達目標)	1.役割分担が出来る 2.グループ制作が出来る 3.ワークフローの理解				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、アニメーションの基礎知識大百科、京都アニメーション作画の手引き、京都アニメーション仕上げの手引き、アニメーションのつくりかた、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	原案の作成		テーマ『犬』に対して内容を起承転結でまとめる		
2	原案の決定		2グループに分かれて制作を作成		
3	プリプロダクション、設定		役職を決め、設定を作成		
4	設定のチェック		設定の内容を確認し、必要であればリテイク修正		
5	絵コンテ		100～200Cut以内で絵コンテを作成		
6	作画IN、L/O		作打ち後、L/O作画IN		
7	L/O演出		演出チェック、制作進行追っかけ指示		
8	L/O作監		作監打ち後IN、制作進行原図取り		
9	L/O作監		作監打ち後IN、制作進行原図取り		
10	原画		L/O終了後、各スタッフ原画IN		
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・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		アニメ制作B			
担当教員		山上 超夢		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	後期
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.グループアニメ制作 2.アニメ制作のワークフローの理解 3.スケジュール管理				
学習目標 (到達目標)	1.役割分担が出来る 2.グループ制作が出来る 3.ワークフローの理解				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、アニメーションの基礎知識大百科、京都アニメーション作画の手引き、京都アニメーション仕上げの手引き、アニメーションのつくりかた、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	原画演出		演出チェック、制作進行追っかけ指示		
2	原画作監		作監チェック、制作進行動画の撒き先手配		
3	動画		各スタッフ動画作業		
4	動画検査		動検スタッフは上りのチェック		
5	色指定		動検上りに指定入れ、カラーモデルの追加発注		
6	仕上げ		仕上げ注意事項に沿ってTP		
7	検査		検査スタッフは上りのチェック		
8	美術		美術スタッフはL/O作監時の原図を元にBGの作成		
9	撮影		上がったセル素材をBGと合わせて撮影		
10	編集		完成素材でCT、納品尺を確定		
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・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			

科目名		実践行動学partⅢ			
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	必修	単位数		時間数	12時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2.学生自身による気づきと行動 3.個人作業、グループディスカッション				
学習目標 (到達目標)	1.自分自身の理解 2.気づきから認識をし、行動へと移す 3.学生生活へのチベーションUP				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	実践行動学				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	社会へ出る準備を始めよう・入学から今日までの成長を実感しよう		ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
2	社会へ出る準備を始めよう・働く自分をイメージしてみよう		ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
3	社会へ出る準備を始めよう・自分が最大限に生きる働き方とは		ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
4	社会へ出る準備を始めよう・将来を描いてみよう		ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
5	社会へ出る準備を始めよう・夢実現への第一歩を踏み出そう		ポイント解説、個人作業、ディスカッション		
6					
7					
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		
<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		実践行動学プログラム公認ファシリテーター			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		コンセンサス実習			
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	必修	単位数		時間数	12時間
授業概要、目的、授業の進め方	1,学生生活における、校内ルールの説明と理解 2,タイムテーブルに沿って、各授業内容の説明と理解 3,コミュニケーション演習				
学習目標 (到達目標)	1,校内ルールの理解 2,授業開始へ向けての準備 3,学生生活へのチベーションUP				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	学生必携、配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	オリエンテーション・各種手続き	オリエンテーション、提出物の確認			
2	オリエンテーション・学校内ルール再確認	学生必携に沿っての学校内ルール 説明			
3	オリエンテーション・各授業について・タイムテーブル	授業目的説明、教科書教材確認			
4	オリエンテーション・コミュニケーション演習	クラス内コミュニケーション			
5	オリエンテーション・最終確認	授業開始へ向けての、最終確認試験			
6					
7					
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			
<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		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		自主課題制作			
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	必修	単位数		時間数	60時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.オリジナルアニメーション作品の制作を行う 2.各個人ごとに役割分担を決めてのグループ制作を行う 3.スケジュール管理等、学生主体で行う				
学習目標 (到達目標)	1.アニメ制作のワークフローの理解 2.グループ制作によるコミュニケーション能力の向上 3.個人個人の責任感の向上				
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	設定、役職決め	テーマに合わせて、設定のコンペ、役職決め			
2	絵コンテ	絵コンテの作成、配布			
3	レイアウト	グループ作業			
4	原画	グループ作業			
5	動画	グループ作業			
6	動画	グループ作業			
7	仕上げ	グループ作業			
8	撮影	グループ作業			
9	編集	グループ作業			
10	納品	フォーマットに合わせて出力、書き出し			
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・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		卒業アニメーション制作			
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	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	180時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.オリジナルアニメーション作品の制作を行う 2.各個人ごとに役割分担を決めてのグループ制作を行う 3.スケジュール管理等、学生主体で行う				
学習目標 (到達目標)	1.アニメ制作のワークフローの理解 2.グループ制作によるコミュニケーション能力の向上 3.個人個人の責任感の向上				
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	設定、役職決め	テーマに合わせて、設定のコンペ、役職決め			
2	絵コンテ	絵コンテの作成、配布			
3	レイアウト	グループ作業			
4	原画	グループ作業			
5	動画	グループ作業			
6	動画	グループ作業			
7	仕上げ	グループ作業			
8	撮影	グループ作業			
9	編集	グループ作業			
10	納品	フォーマットに合わせて出力、書き出し			
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・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		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	単位数		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			
・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38年間関わる			

科目名		アニメ作画ⅡB			
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	後期
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.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	立体的にドアを開け入室する原画	課題内容の解説			
2	立体的にドアを開け入室する原画	ポイント説明			
3	立体的にドアを開け入室する原画	ポイント説明			
4	立体的にドアを開け入室する原画	ポイント説明			
5	設定からL/Oを描き起こす	課題内容の解説			
6	設定からL/Oを描き起こす	ポイント説明			
7	設定からL/Oを描き起こす	ポイント説明			
8	設定からL/Oを描き起こす	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			
・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38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		ポートフォリオ制作A			
担当教員		山上 超夢		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	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	デザイン基礎・InDesignの必要技能習得・就職活動用作品集(ポートフォリオ)の制作				
学習目標(到達目標)	個人のポートフォリオの完成・InDesignの基本操作習得				
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	科目の説明とポートフォリオ制作フローの説明、デザイン基礎①	導入・デザイン基礎・ポートフォリオの作り方。作品集の台割とページのひな型デザインの構成(宿題)			
2	デザイン基礎②(おさらいと色彩について)デザインひな形の添削と次回授業の準備(作品データの用意)	準備してきたデザインのひな型について添削とアドバイス			
3	InDesign基礎(印刷物の作成について・基本的な動作の説明)	InDesignのハウツー・基本機能の説明と印刷物の制作について			
4	InDesign基礎(デザインひな形を基にページデータを作成)	データ作成			
5	InDesign基礎(デザインひな形を基にページデータを作成)	データ作成			
6	トータルデザイン(表紙)	データ作成			
7	トータルデザイン(表紙)	データ作成			
8	トータルデザイン(プロフィール・目次・奥付)	データ作成			
9	印刷・製本	プリントアウトと製本のhow-to			
10	印刷・製本	プリントアウトと製本のhow-to			
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業する事があります。			
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		ポートフォリオ制作B			
担当教員		山上 超夢		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	後期
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	デザイン基礎・Illustratorの必要技能習得・就職活動用作品集(ポートフォリオ)の制作				
学習目標(到達目標)	個人のポートフォリオの完成・Illustratorの基本操作習得				
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	Illustrator実習・パス		パスを切る		
2	Illustrator実習・パス		パスでオブジェクトを作成する		
3	Illustrator実習・パス		パスでオブジェクトを作成する		
4	Illustrator実習・ロゴデザイン		ロゴデザイン		
5	Illustrator実習・ロゴデザイン		ロゴデザイン		
6	Illustrator実習・ロゴデザイン		ロゴデザイン		
7	Illustrator実習・ロゴデザイン		ロゴデザイン		
8	Illustrator実習・小物を描く		アニメーションに登場する小物・架空のモチーフを描く		
9	Illustrator実習・小物を描く		アニメーションに登場する小物・架空のモチーフを描く		
10	Illustrator実習・小物を描く		アニメーションに登場する小物・架空のモチーフを描く		
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		
<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業する事があります。		
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		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
必修・選択		選択	開講時期		前期
		単位数		時間数	
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、タップ制作作業が出来る 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"> ・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43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		アニメ動画ⅡB			
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	後期
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.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	一発割		課題内容の解説		
2	一発割		ポイント説明		
3	パンチの中割		課題内容の解説		
4	パンチの中割		ポイント説明		
5	その場走りの中割		課題内容の解説		
6	その場走りの中割		ポイント説明		
7	キャラクターのIN、OUTの中割		課題内容の解説		
8	キャラクターのIN、OUTの中割		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"> ・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43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CLIP STUDIO A						
担当教員		新井田 耕一		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	単位数			時間数		30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.デジタルイラスト作成のワークフロー 2.作品制作のスケジュール管理 3.実習						
学習目標 (到達目標)		1.作品制作における時間管理 2.作品制作の習慣化 3.CLIP STUDIO 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	CLIP STUDIO デジタルイラスト			ポイント説明 実習				
3	CLIP STUDIO デジタルイラスト			ポイント説明 実習				
4	CLIP STUDIO デジタルイラスト			ポイント説明 実習				
5	CLIP STUDIO デジタルイラスト			ポイント説明 実習				
6	CLIP STUDIO デジタルイラスト			ポイント説明 実習				
7	CLIP STUDIO デジタルイラスト			ポイント説明 実習				
8	CLIP STUDIO デジタルイラスト			ポイント説明 実習				
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"> ・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・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		アニメーターとしてアニメ制作現場において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		選択CLIP STUDIO B						
担当教員		新井田 耕一		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		後期
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.デジタルイラスト作成のワークフロー 2.作品制作のスケジュール管理 3.実習						
学習目標 (到達目標)		1.作品制作における時間管理 2.作品制作の習慣化 3.CLIP STUDIO 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	CLIP STUDIO デジタルイラスト			ポイント説明 実習				
3	CLIP STUDIO デジタルイラスト			ポイント説明 実習				
4	CLIP STUDIO デジタルイラスト			ポイント説明 実習				
5	CLIP STUDIO デジタルイラスト			ポイント説明 実習				
6	CLIP STUDIO デジタルイラスト			ポイント説明 実習				
7	CLIP STUDIO デジタルイラスト			ポイント説明 実習				
8	CLIP STUDIO デジタルイラスト			ポイント説明 実習				
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"> ・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・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		アニメーターとしてアニメ制作現場において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		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	単位数			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	ロパク				課題説明、チェック			
4	ロパク				チェック			
5	ロパク				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"> ・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		選択中割B			
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	後期
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.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	タップ割		課題説明、チェック		
2	なびき		課題説明、チェック		
3	なびき		チェック		
4	握手		課題説明、チェック		
5	握手		チェック		
6	握手		チェック		
7	なびき、クミ		課題説明、チェック		
8	合成、中割		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"> ・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		選択レタスA						
担当教員		梁取 春香		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	単位数			時間数		30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.仕上げの制作工程を理解する 2.RETAS STUDIOの技術の習得 3.仕上げ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仕上げのワークフローを理解する 2.スキャン、線修正、ペイントの技術の習得 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		配布資料						
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考				
1	スキャン			基本スキャンに加えて、カスタム線の説明				
2	ごみ取り、線修正			ツールの紹介、解説				
3	ペイント			ツールの紹介、解説				
4	ごみ取り、線修正			応用素材を使用				
5	ペイント			応用素材を使用				
6	ペイント			応用素材を使用				
7	ごみ取り、線修正			応用複数枚素材を使用				
8	ペイント			応用複数枚素材を使用				
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"> ・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業する事があります。				
実務経験教員の経歴		デジタル仕上げとしてアニメ制作現場において8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		選択レタスB			
担当教員		梁取 春香		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	後期
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.仕上げの制作工程を理解する 2.RETAS STUDIOの技術の習得 3.仕上げ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仕上げのワークフローを理解する 2.スキャン、線修正、ペイントの技術の習得 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	配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	立体のペイント	カラーモデルから考え方を解説			
2	ロボット	裏塗り、色指定の考え方解説			
3	マスク、分離	バッチパレットの使用方法について			
4	セル組	くみ線の抽出方法解説			
5	セル組	ライトテーブルの使用法解説			
6	合成	バッチパレット、分離の解説			
7	合成	フォルダ構成の解説			
8	大判	分離スキャン、合成の解説			
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"> ・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業する事があります。			
実務経験教員の経歴		デジタル仕上げとしてアニメ制作現場において8年間関わる			

科目名		色彩学A			
担当教員	桑野 花菜		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	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
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38年			

科目名		色彩学B			
担当教員	桑野 花菜		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	対象学年	2年	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30
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	見えないものに色を見る		教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。		
2	色彩調和 色相基準とトーン基準		教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。		
3	色彩調和 技法1		教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。		
4	色彩調和 技法2		教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。		
5	色彩調和 技法3		教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。		
6	色彩調和 グラデーション		教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。		
7	色彩調和 ドミナントとアクセント		教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。		
8	色彩調和 包装紙		教科書を基に講義。実技課題を絵具着彩。		
9	期末試験 終了課題①		筆記試験実施。実技終了課題を絵具着彩。		
10	終了課題②		実技終了課題を絵具着彩。		
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38年			

②

科目名		選択3D概念A			
担当教員		山上 超夢		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	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	3DCGソフトに触れて、オブジェクトの構成を学ぶ。 シェーダー、マテリアル、ボーン、アニメーション、レンダリングまで作品を制作しながら学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	3DCGの概念に触れ、ある程度のもので作れるようになり、アニメ制作時に感覚をもって進められるようになる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	自作資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	3DCGソフト blender に触れる。オブジェクトを配置してみる。	オブジェクトにおいてキャラクターを作ってみる。 配置、移動、画面回転に慣れる。			
2	オブジェクトを編集してみる①	オブジェクトを編集して形を変形させる。動物作成①			
3	オブジェクトを編集してみる②	オブジェクトを編集して形を変形させる。動物作成②			
4	モデファイアを使ってみる。ミラー、サブディビジョン	ミラーを使ってオブジェクトの変形、調整をする			
5	基点について学ぶ。基点を変えることで効率よく作業する	基点の概念を理解してモデリングや3D作業の理解を深める			
6	目的を持ったモデリングをする。	これまでに覚えた技術を使って、動物や虫など、 予め決めた目標モデルを制作する。			
7	背景を作ってカメラを動かしてみる	簡単な背景を作ってカメラを動かしたりなど、 カットを制作してみる			
8	マテリアルとシェーダーを学ぶ。	マテリアルが出来ることと、シェーダー役割を学び、 少しでも使えるようになる。			
9	レンダリング設定を学ぶ。	レンダリングを学び、使いこなせるようになる。			
10	実技試験。	前期で習得した知識を使ってレンダリングまでの処理が 出来る			
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 					
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			

科目名		選択3D概念B			
担当教員		山上 超夢		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	後期
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	3DCGソフトに触れて、オブジェクトの構成を学ぶ。 シェーダー、マテリアル、ボーン、アニメーション、レンダリングまで作品を制作しながら学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	3DCGの概念に触れ、ある程度のもので作れるようになり、アニメ制作時に感覚をもって進められるようになる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	自作資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	前期の振り返り。モデリング モデファイア 基点など	簡単なモデリング課題をこなし、技術の習得率を確認する			
2	アニメーションを学ぶ。	タイムスライダーやカーブについて解説し、理解を深める			
3	インターフェースで使える技を細かく学ぶ	画像エディタやドープシート、ビューワーを使いこなす。			
4	ボーンの生成について学ぶ。IK FKまで。	ボーンが何かを覚えて、応用できるようになる。			
5	ボーンのスキニング・ウェイト調整について学ぶ	ウェイト調整のいろはを学び、応用力を高める。			
6	テクスチャについて学ぶ	テクスチャのシステムを理解して使いこなせるようになる。			
7	キャラクターをモデリングしてボーンを入れて動かすまで。	簡単なキャラモデリングを1週で行う			
8	キャラクターをモデリングしてボーンを入れて動かすまで。	簡単なボーン構造を生成し、スキニングまで行う			
9	キャラクターをモデリングしてボーンを入れて動かすまで。	スキニングされたキャラクターでアニメーションを作る			
10	物理演算を学ぶ。	簡単な物理演算を学び、使いこなす。			
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業する事があります。			
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		アニメーション技法A			
担当教員		藤巻 廉		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	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 詰めと残し技術の取得 2. 加速と減速技術の取得 3. 絵を動かす技術の取得				
学習目標 (到達目標)	1. 詰め指示の理解 2. 動作の緩急の理解 3. アニメーションの理解				
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	授業オリエンテーション、アニメーションとは	履修にあたっての注意点、学習の進め方			
2	加速	作画 ポイント説明			
3	加速	作画 ポイント説明			
4	減速	作画 ポイント説明			
5	減速	作画 ポイント説明			
6	詰め	作画 ポイント説明			
7	詰め	作画 ポイント説明			
8	残し	作画 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"> ・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8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		アニメーション技法B			
担当教員		藤巻 廉		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	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.詰めと残し技術の取得 2.加速と減速技術の取得 3.絵を動かす技術の取得				
学習目標 (到達目標)	1.詰め指示の理解 2.動作の緩急の理解 3.アニメーションの理解				
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	夏季休暇課題の回収 添削		ポイント説明		
2	残し		作画 ポイント説明		
3	揺れ戻し		作画 ポイント説明		
4	揺れ戻し		作画 ポイント説明		
5	フォロースルー		作画 ポイント説明		
6	フォロースルー		作画 ポイント説明		
7	振り向き		作画 ポイント説明		
8	振り向き		作画 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"> ・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8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		選択アフターエフェクツA			
担当教員		脇屋 雄介		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	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.編集の制作工程の理解 2.After Effectsの技術の習得 3.Premiereの技術の習得				
学習目標 (到達目標)	1.編集のワークフローを理解する 2.After Effectsの技術の習得 3.Premiereの技術の習得				
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	撮影基礎概要	資料を配布し概要を講義			
2	アフターエフェクツ基本操作	資料を配布し概要を講義			
3	アフターエフェクツ基本操作	資料を配布し概要を講義			
4	シート打ち	資料を配布し概要を講義			
5	ベジェマスク	資料を配布し概要を講義			
6	撮影のワークフロー	資料を配布し概要を講義			
7	カメラワーク	資料を配布し概要を講義			
8	試験前対策	資料を配布し概要を講義			
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"> ・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業する事があります。			
実務経験教員の経歴		編集としてアニメ制作現場において6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		選択アフターエフェツB						
担当教員		脇屋 雄介		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		後期
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,編集の制作工程の理解 2,After Effectsの技術の習得 3,Premiereの技術の習得						
学習目標 (到達目標)		1,編集のワークフローを理解する 2,After Effectsの技術の習得 3,Premiereの技術の習得						
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	1学期復習				資料を配布し概要を講義			
2	レンズ				資料を配布し概要を講義			
3	エフェクト				資料を配布し概要を講義			
4	カラーキー				資料を配布し概要を講義			
5	パラとフレア				資料を配布し概要を講義			
6	透過光				資料を配布し概要を講義			
7	スタッフロール				資料を配布し概要を講義			
8	編集				資料を配布し概要を講義			
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"> ・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画する事があります。			
実務経験教員の経歴		編集としてアニメ制作現場において6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		選択アフターエフェクツA			
担当教員		脇屋 雄介		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	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.編集の制作工程の理解 2.After Effectsの技術の習得 3.Premiereの技術の習得				
学習目標 (到達目標)	1.編集のワークフローを理解する 2.After Effectsの技術の習得 3.Premiereの技術の習得				
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	撮影基礎概要	資料を配布し概要を講義			
2	アフターエフェクツ基本操作	資料を配布し概要を講義			
3	アフターエフェクツ基本操作	資料を配布し概要を講義			
4	シート打ち	資料を配布し概要を講義			
5	ベジェマスク	資料を配布し概要を講義			
6	撮影のワークフロー	資料を配布し概要を講義			
7	カメラワーク	資料を配布し概要を講義			
8	試験前対策	資料を配布し概要を講義			
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"> ・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業する事があります。			
実務経験教員の経歴		編集としてアニメ制作現場において6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		選択アフターエフェツB						
担当教員		脇屋 雄介		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		後期
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,編集の制作工程の理解 2,After Effectsの技術の習得 3,Premiereの技術の習得						
学習目標 (到達目標)		1,編集のワークフローを理解する 2,After Effectsの技術の習得 3,Premiereの技術の習得						
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	1学期復習				資料を配布し概要を講義			
2	レンズ				資料を配布し概要を講義			
3	エフェクト				資料を配布し概要を講義			
4	カラーキー				資料を配布し概要を講義			
5	パラとフレア				資料を配布し概要を講義			
6	透過光				資料を配布し概要を講義			
7	スタッフロール				資料を配布し概要を講義			
8	編集				資料を配布し概要を講義			
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"> ・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画する事があります。			
実務経験教員の経歴		編集としてアニメ制作現場において6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		作品集制作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	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	CLIP STUDIOの基本操作を習得				
学習目標 (到達目標)	CLIP STUDIOでレイアウト、原画、動画の作成				
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	科目の説明とレイヤー構成		資料の配布		
2	レイヤー構成を元に作画		課題作成、添削		
3	コマンドバーの説明		資料の配布		
4	コマンドバーの説明を元に設定		課題作成、添削		
5	オートアクションの説明		資料の配布		
6	オートアクションの説明を元に作成		課題作成、添削		
7	テンプレートの説明		資料の配布		
8	テンプレートの説明を元に作成		課題作成、添削		
9	試験		テスト		
10	返却		フィードバック		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> ・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		作品集制作B			
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	後期
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	CLIP STUDIOの基本操作を習得				
学習目標 (到達目標)	CLIP STUDIOでレイアウト、原画、動画の作成				
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	動画作業の説明		資料の配布		
2	動画作業		実習		
3	動画作業		実習、添削		
4	原画作業の説明		資料の配布		
5	原画作業		実習		
6	原画作業		実習、添削		
7	レイアウト作業の説明		資料の配布		
8	レイアウト作業		実習、添削		
9	試験		テスト		
10	返却		フィードバック		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> ・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			