

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		3DCG総合A			
担当教員		相澤 健人		実務授業の有無	○
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	対象学年	1.3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. 3DSMAX の基本操作の習得 2. 3DCG分野への興味を持ち、技術高めると同時に業界に関する知識も深めていく 3. 学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標 (到達目標)	3DSMAX技術習得として ・基本モデリング ・テクスチャマッピング ・モデファイア を理解				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	3DCGの基礎知識		3DCGの基礎知識、ソフトに触れてみる		
2	基本操作		実習(操作説明)		
3	モデリング解説		実習(オブジェクトの構成要素を学ぶ)		
4	モデファイア解説		実習(使用頻度の高いモデファイアを学ぶ)		
5	モデリング		実習(習得した技術で作れる立体物を制作)		
6	モデリング		実習(習得した技術で作れる立体物を制作)		
7	モデリング		実習(習得した技術で作れる立体物を制作)		
8	モデリング		実習(習得した技術で作れる立体物を制作)		
9	前期試験1		実習(2週かけて習熟度の確認を兼ねてモデリングを行う)		
10	前期試験2		実習(2週かけて習熟度の確認を兼ねてモデリングを行う)		
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					
映像制作会社にて6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					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		3DCG総合B			
担当教員		相澤 健人		実務授業の有無	○
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	対象学年	1.3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. 3DSMAX の基本操作の習得 2. 3DCG分野への興味を持ち、技術を高めると同時に業界に関する知識も深めていく 3. 学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標 (到達目標)	3DSMAX技術習得として ・基本モデリング ・テクスチャマッピング ・モデファイア を理解				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	前期の復習、課題の確認	前期の復習と課題の確認、フィードバック、修正			
2	キャラクターモデリング1	実習(キャラクターデザイン)			
3	キャラクターモデリング2	実習(モデリング)			
4	キャラクターモデリング3	実習(モデリング)			
5	キャラクターモデリング4	実習(モデリング)			
6	キャラクターモデリング5、ボーン	実習(モデリング、テクスチャ)、ボーン解説			
7	キャラクターモデリング6、ボーン	実習(テクスチャ、ボーン)			
8	キャラクターモデリング7、スキン	実習(テクスチャ、ボーン)、スキン解説			
9	キャラクターモデリング8、スキン	実習(ボーン、スキン)			
10	キャラクターモデリング9、スキン	実習(スキン)			
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(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		映像制作会社にて6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			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		3DCG総合A			
担当教員		相澤 健人		実務授業の有無	○
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	対象学年	1.3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	3dsmaxを使用したアニメーションの基礎を学ぶ 人体の仕組みや構造を理解し、アニメーション制作を行う				
学習目標 (到達目標)	観察力の向上、リファレンスを見ながら基本的なアニメーションを制作することができる				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	アニメーションの基礎知識				
2	基本操作				
3	簡単なアニメーション1				
4	簡単なアニメーション2				
5	biped解説				
6	bipedを使った簡単なアニメーション1				
7	bipedを使った簡単なアニメーション2				
8	bipedを使った簡単なアニメーション2				
9	歩行アニメーション				
10	歩行アニメーション				
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(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		映像制作会社にて6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			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名	3DCG総合B				
担当教員	相澤 健人		実務授業の有無	○	
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	対象学年	1.3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	3dsmaxを使用したアニメーションの基礎を学ぶ 人体の仕組みや構造を理解し、アニメーション制作を行う				
学習目標 (到達目標)	観察力の向上、リファレンスを見ながら基本的なアニメーションを制作することができる				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	座る				
2	立つ				
3	寝そべる				
4	走りアニメーション				
5	走りアニメーション				
6	カメラについて				
7	カメラワークをつける				
8	日常のワンシーンを作る				
9	日常のワンシーンを作る				
10	日常のワンシーンを作る				
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴 映像制作会社にて6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					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		MAYA基礎A			
担当教員		和平 徹哉		実務授業の有無	○
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 3DCG MAYA の基本操作の習得 2. ゲーム業界必須技術の3DCG分野への興味を深め、技術を高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 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)	MAYA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				
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	MAYA 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	MAYA 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	MAYA 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	MAYA 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	MAYA 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	MAYA 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	MAYA 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	MAYA 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	MAYA 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	MAYA 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			
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない		業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		CGデザイナーとしてゲーム制作の現場において28年間関わる			

②

科目名		MAYA基礎B						
担当教員		和平 徹哉		実務授業の有無		○		
対象学科		3DCGアニメ・ゲーム科	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. 3DCG MAYA の基本操作の習得 2. ゲーム業界必須技術の3DCG分野への興味を深め、技術高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 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)		MAYA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						
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	MAYA 技術習得11 モデリング			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	MAYA 技術習得12 モデリング			実習(オブジェクトの構成要素を学ぶ)				
3	MAYA 技術習得13 モデリングとスキン			実習(オブジェクトの構成要素を操作する)				
4	MAYA 技術習得14 モデリングとスキン			実習(オブジェクトの構成要素を操作する (上級))				
5	MAYA 技術習得15 シェイプキーとマテリアル			実習(シェイプキーと応用・制作)				
6	MAYA 技術習得16 シェイプキーとマテリアル			実習(シェイプキーと応用・制作)				
7	MAYA 技術習得17 レンダリングとMAYAの特徴			実習(習得した技術で作れる立体物を制作し反復習得)				
8	MAYA 技術習得18 レンダリングとMAYAの特徴			実習(レンダリングの注意点(MAYA))				
9	MAYA 技術習得19 ゲームオブジェクトと役割			実習(ゲームで多用される制作方法と実践)				
10	MAYA 技術習得20 ゲーム業界でのMAYA			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				
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		CGデザイナーとしてゲーム制作の現場において28年間関わる						

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	3DCGアニメ・ゲーム科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	20時間
授業概要、目的、授業の進め方	実際に身体を動かす、声をだす、マナーを習慣にする事を目指す。発声練習、活舌練習、挨拶の仕方など、実際に声をだしたり体を使っての訓練を行う。一般企業に入社したらを前提に、社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶが目的				
学習目標 (到達目標)	挨拶を習慣にする マナーを習慣化する				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布 実践ビジネスマナー／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	ビジネスマナーの考え方		あいさつ、ペアワーク 演習		
2	正しい発声と基本姿勢		あいさつ、声出し、基本姿勢 演習		
3	滑舌、立ち座り		発声の基本訓練、グループワーク 演習		
4	入退室、敬語		発声の基本訓練、グループワーク 演習		
5	入退室、敬語、ビジネス用語		発声の基本訓練、グループワーク 演習		
6	入退室、敬語、効果的な話し方		発声の基本訓練、グループワーク 演習		
7	5W/1H		発声の基本訓練、ジェスチャー 演習		
8	原稿作成		発声の基本訓練、『私の思い出』というテーマ 演習		
9	前期試験		実技試験		
10	前期試験評価		実技試験評価		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			社会情勢により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		ビジネスマナー講師として指導現場において25年間関わる。			

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	3DCGアニメ・ゲーム科	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	20時間
授業概要、目的、授業の進め方	実際に身体を動かす、声をだす、マナーを習慣にする事を目指す。発声練習、活舌練習、挨拶の仕方など、実際に声をだしたり体を使っての訓練を行う。一般企業に入社したらを前提に、社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶが目的				
学習目標 (到達目標)	挨拶を習慣にする マナーを習慣化する				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布 実践ビジネスマナー／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	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	後期試験		実技試験		
10	後期試験評価		実技試験評価		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			社会情勢により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		ビジネスマナー講師として指導現場において25年間関わる。			

科目名		マーケティングA			
担当教員	三上 昌史・荒木 優		実務授業の有無	○	
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	マーケティングの基本を学び、企画を立案。 立案した企画を発信するために必要な物や事を理解し発信する。 ゲームプランニングやVtuber運営に携われる知識を身に付ける。				
学習目標 (到達目標)	企画書の制作ができる知識と技術の習得(adobe製品、Live2D等) プランニングした企画を形にし発信する				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	マーケティング説明とプランニング説明		マーケティングと企画を理解するための導入		
2	グループディスカッション		グループ内での企画立案		
3	業界研究		業界の説明		
4	業界研究		業界の説明を企画に活かす		
5	グループディスカッション		グループ内での企画立案		
6	企画確認		グループ内企画のチェック		
7	グループディスカッション		チェック後の企画修正		
8	企画書説明		企画書制作についてのレクチャー		
9	企画書制作		グループでの企画書制作		
10	企画書制作		企画書制作・提出		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴					
プロデューサーとして人気アニメのVRゲーム開発、VTuberプロデュース、映画の宣伝などの現場において10年以上関わる。美術系大学デザイン・イラスト・マンガを学んだ。受賞歴					

科目名		マーケティングB			
担当教員	三上 昌史・荒木 優		実務授業の有無	○	
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	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	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	企画書確認		前期にたてた企画の再確認		
2	グループ制作		発信のためのグループ制作		
3	グループ制作		発信のためのグループ制作		
4	グループ制作		発信のためのグループ制作		
5	グループ制作		発信のためのグループ制作		
6	媒体の確認		発信のための各媒体の確認		
7	プレゼンテーション		各グループへのプレゼンテーション		
8	プレゼンテーション		各グループへのプレゼンテーション・発信に向けた準備		
9	発信準備		発信に向けた準備		
10	各媒体への発信		各媒体への発信を行う		
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。美術系大学デザイン・イラスト・マンガを学んだ。受賞歴					

科目名		業界研究A			
担当教員	荒木 優		実務授業の有無	○	
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	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	アニメ・ゲーム業界の仕組み 交通機関の確認とプランニング 就職活動へ向けての不安の解消				
学習目標 (到達目標)	進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	研究内容・動機づけと説明		進路への動機づけと説明		
2	業界研究		業界の仕組みを学ぶ		
3	業界研究		業界の傾向調査・レポート制作		
4	業界研究		業界の傾向調査・レポート制作		
5	業界研究		個別面談を通して進路を考える		
6	業界研究		個別面談を通して進路を考える		
7	業界研究		個別面談を通して進路を考える		
8	業界研究		個別面談を通して進路を考える		
9	業界研究		個別面談を通して進路を考える		
10	業界研究		個別面談を通して進路を考える		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴					
大学でマンガ学部マンガ学科ストーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89回BE・LOVE漫画大賞部門賞受賞。					

科目名		業界研究B			
担当教員	荒木 優		実務授業の有無	○	
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	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	アニメ・ゲーム業界の仕組み 交通機関の確認とプランニング 就職活動へ向けての不安の解消				
学習目標 (到達目標)	進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	実践行動学		実践行動学part2		
2	実践行動学		実践行動学part2		
3	業界研究		作品集portfolio研究		
4	業界研究		作品集portfolio研究		
5	業界研究		作品集コンセプトを決める		
6	業界研究		作品集コンセプトを決める		
7	業界研究		就職書類作成		
8	業界研究		就職書類作成		
9	業界研究		就職に向けての動機づけ		
10	業界研究		就職に向けての動機づけ		
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					
大学でマンガ学部マンガ学科ストーリーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第89回BE・LOVE漫画大賞部門賞受賞。					

②

科目名		3D背景 I A			
担当教員		中野 武志		実務授業の有無	○
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	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. 3DSMAX の基本操作の習得 2. アニメ・ゲーム業界に求められる背景制作技術を習得 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)	3DCG背景の基本的な制作と、構図を意識した作品制作の技術と知識を理解する。				
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%) 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		3DCGデザイナーとして CM制作など22年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		3D背景 I B			
担当教員		中野 武志		実務授業の有無	○
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	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. 3DSMAX の基本操作の習得 2. アニメ・ゲーム業界に求められる背景制作技術を習得 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)	3DCG背景の基本的な制作と、構図を意識した作品制作の技術と知識を理解する。				
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 ダンジョンムービー制作 構想 カット割り	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 ダンジョンムービー制作 ラフモデル制作	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)			
3	背景学 ダンジョンムービー制作 オブジェクトの配置と カメラアニメ	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 ダンジョンムービー制作 確認 レンダリング 仕上げ	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 ファンタジー 現実 時代 選んで背景制作	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)			
6	背景制作 ファンタジー 現実 時代 選んで背景制作	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)			
7	背景制作 ファンタジー 現実 時代 選んで背景制作	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)			
8	背景制作 ファンタジー 現実 時代 選んで背景制作	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)			
9	背景制作 ファンタジー 現実 時代 選んで背景制作	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)			
10	背景制作 ファンタジー 現実 時代 仕上げ 提出	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない		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		3DCGデザイナーとして CM制作など22年			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		デジタルデッサンA			
担当教員	石山 万里亜		実務授業の有無	○	
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	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	photoshopを使用。基礎的な使い方をマスター。 知覚を通して奥行きや厚み、光源などをとらえて見たものを描く練習をする 実習を通してソフトの使い方からブラシのテクニックの技術を理解し、表現できるようにする ポートフォリオに掲載することを意識				
学習目標 (到達目標)	観察力を高めると同時に、モチーフの奥行きや光と影の関係を理解することで、基礎画力を上げる				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	photoshopの使い方、線の描き方や濃淡の出し方	photoshopの使い方レクチャー。ブラシツール、消しゴムツールを使った描き方と授業内容説明。			
2	立方体の練習(モチーフ:立方体)	立方体をテーマにしたウォーミングアップ、立方体を描く			
3	円柱の練習(モチーフ:缶)	円柱をテーマにしたウォーミングアップ、缶を描く			
4	球体の練習(モチーフ:テニスボール)	球体をテーマにしたウォーミングアップ、テニスボールを描く			
5	円の練習(モチーフ:リンゴ)	円をテーマにしたウォーミングアップ、リンゴを描く			
6	三角形の練習(モチーフ:いちご)	三角形をテーマにしたウォーミングアップ、いちごを描く			
7	四角形と質感の練習(モチーフ:ティッシュ)	四角形をテーマにしたウォーミングアップ、ティッシュを描く			
8	形をとらえる。金属の質感練習(モチーフ:スプーン)	質感をテーマにしたウォーミングアップ、スプーンを描く			
9	最終課題:2週にわたって2つ以上のモチーフを描く	立方体と円錐のモチーフを描く			
10	最終課題:2週にわたって2つ以上のモチーフを描く	立方体と円錐のモチーフを描く			
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			
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない		業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		デジタルデッサンB			
担当教員	石山 万里亜		実務授業の有無	○	
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	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	photoshopを使用。基礎的な使い方をマスター。 知覚を通して奥行きや厚み、光源などをとらえて見たものを描く練習をする 実習を通してソフトの使い方からブラシのテクニックの技術を理解し、表現できるようにする ポートフォリオに掲載することを意識				
学習目標 (到達目標)	観察力を高めると同時に、モチーフの奥行きや光と影の関係を理解することで、基礎画力を上げる				
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	質感の演習：光沢(モチーフ：ナイフ・フォーク)	質感の光沢をテーマにしたウォーミングアップ、ナイフ・フォークを描く			
2	質感の練習：透明感(モチーフ：ワイングラス)	質感の透明感をテーマにしたウォーミングアップ、ワイングラスを描く			
3	建物模写デッサン(モチーフ：パースの基礎：1点透視)	配布資料の建物を模写デッサンしてもらおう。パスや直線の引き方を練習する。			
4	建物模写デッサン(モチーフ：パースの基礎：2点透視)	配布資料の建物を模写デッサンしてもらおう。パスや直線の引き方を練習する。			
5	動物デッサン(モチーフ：犬)モノクロ	配布資料の犬の写真を模写			
6	動物デッサン(モチーフ：犬)カラー	配布資料の犬の写真を模写。前回のモノクロをカラーで。			
7	動物デッサン(モチーフ：鳥)モノクロ	配布資料の鳥の写真を模写			
8	動物デッサン(モチーフ：鳥)カラー	配布資料の鳥の写真を模写。前回のモノクロをカラーで。			
9	最終課題：2週かけてカラーorモノクロの選択課題	参考画像を元にカラーもしくはモノクロで描く。参考画像はカラー3種モノクロ3種			
10	最終課題：2週かけてカラーorモノクロの選択課題	参考画像を元にカラーもしくはモノクロで描く。参考画像はカラー3種モノクロ3種			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない		業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		テクスチャ I A								
担当教員		相澤 健人		実務授業の有無		○				
対象学科		3DCGアニメ・ゲーム科	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. 3D業界就職時に必須スキルになるADOBE製品の役割と基本技術を学ぶ。 2. 3DCGで必要なテクスチャ表現の為のリアルタイム描画をphotoshopで学ぶ。 3. 3DS MAX の習熟度により、授業進度を調整しなければならない為、他3D授業と進度を連動させる。								
学習目標 (到達目標)		3DアニメゲームクリエイターCG マテリアルテクスチャを自在に描くことができる。 3DCG求人求められるテクスチャスキルを身に付けることができる。								
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布								
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考					
1	テクスチャ、マテリアルについて				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	UVWアンラップ、UVの展開方法				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	立方体を展開、Photoshopの基本操作				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	レイヤー効果、形式について				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	簡単な人型モデルを制作、UV展開、テクスチャを描く				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	簡単な人型モデルを制作、UV展開、テクスチャを描く				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	簡単な人型モデルを制作、UV展開、テクスチャを描く				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	レンダラーの種類、マテリアルの設定				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	他の授業でモデリングしたものに対してUVを展開しテクスチャを描き、質感を設定する				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)					
10	他の授業でモデリングしたものに対してUVを展開しテクスチャを描き、質感を設定する				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)					
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					映像制作会社にて6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		テクスチャ I B			
担当教員	相澤 健人	実務授業の有無	○		
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	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. 3D業界就職時に必須スキルになるADOBE製品の役割と基本技術を学ぶ。 2. 3DCGで必要なテクスチャ表現の為のリアルタイム描画をphotoshopで学ぶ。 3. 3DS MAX の習熟度により、授業進度を調整しなければならない為、他3D授業と進度を連動させる。				
学習目標 (到達目標)	3DアニメゲームクリエイターCG マテリアルテクスチャを自在に描くことができる。 3DCG求人求められるテクスチャスキルを身に付けることができる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	複数の質感を表現し分ける	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)			
2	複数の質感を表現し分ける	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	モデリングをしたキャラクターのテクスチャを作成	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
4	モデリングをしたキャラクターのテクスチャを作成	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
5	モデリングをしたキャラクターのテクスチャを作成	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
6	モデリングをしたキャラクターのテクスチャを作成	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
7	モデリングをしたキャラクターのテクスチャを作成	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
8	モデリングをしたキャラクターのテクスチャを作成	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
9	モデリングをしたキャラクターのテクスチャを作成	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
10	モデリングをしたキャラクターのテクスチャを作成	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない		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		映像制作会社にて6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			

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		駒形 靖		実務授業の有無		×	
対象学科		3DCGアニメ・ゲーム科		対象学年		1年生	
必修・選択		必修		開講時期		前期	
		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		日本語コミュニケーション検定								
担当教員		荒木 優		実務授業の有無		×				
対象学科		3DCGアニメ・ゲーム科	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		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)ーマンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第8										

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	荒木 優		実務授業の有無	×	
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	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	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"> ・検定合否評価(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 一マンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第8					

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		沢居 徳和		実務授業の有無	○
対象学科	キャラクターデザイン科	対象学年	2年生	開講時期	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7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	荒木 優		実務授業の有無	○	
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	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	24時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の確認とプランニング 就職活動へ向けての不安の解消				
学習目標 (到達目標)	進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	研究内容・動機づけと説明		進路への動機づけと説明		
2	企業研究		訪問企業情報を調べまとめる		
3	企業研究		企業訪問の際のマナー確認と説明		
4	グループ作成		研修時のグループ決め		
5	グループでの予定確認		グループでの研修内容を決める		
6	スケジュール作成		研修時のスケジュールを作成		
7	スケジュール作成		研修時のスケジュールを作成		
8	スケジュール作成		研修時のスケジュールを作成		
9	事前連絡		訪問時のマナー等の最終確認		
10	事後報告		研修終了後のレポート作成		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
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 一マンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第8					

②

科目名		オリジナル課題制作			
担当教員	荒木 優		実務授業の有無	○	
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	対象学年	1年生	開講時期	1学期
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)	1.3DCG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 (3D制作物内容 コンセプト精査)		テーマに合わせて、設定のコンペ、役職決め		
2	絵コンテ(アニメーション) モデリングデザイン		絵コンテの作成、配布		
3	絵コンテ(アニメーション) モデリングデザイン		絵コンテの作成、配布		
4	モデルラフ アニメーションラフ		制作 修正 内容チェック		
5	動画		制作 修正 内容チェック		
6	動画		制作 修正 内容チェック		
7	仕上げ		制作 修正 内容チェック		
8	撮影 特殊効果		制作 修正 内容チェック		
9	編集		制作 修正 内容チェック		
10	最終チェック、仕上げ		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 一マンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第8					

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	荒木 優		実務授業の有無	○	
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	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 一マンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第8					

②

科目名		修了制作						
担当教員		荒木 優		実務授業の有無		○		
対象学科		3DCGアニメ・ゲーム科	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.ハイポリゴン3Dモデリング（戦車・戦闘機） 3.キャラクターモデリングと基礎モーションのアニメーション3～4点						
学習目標（到達目標）		1.1年間の3DCG授業をしっかり理解できているか習熟度の確認 2.年度明けの あにつく アニメータードラフト会議に挑戦できるスキル習得 3.企業から要求されるクオリティを短期間で作れるスキルを身に付けているかチェック。						
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	モデリング計画書確認 制作計画			担任と計画を確認 制作スケジュールを制作する				
2	ラフモデリング開始			細かく作り込む前に 全体構成のバランス確認する				
3	モデリング精査			細かい作り込み。担任、非常勤のチェックの上進める				
4	モデリング精査 見せ方 カメラワーク			細かい作り込み。担任、非常勤のチェックの上進める				
5	モーション制作①			モーションラフ 細かくする前のタイミング取り①				
6	モーション制作②			モーションラフ 細かくする前のタイミング取り②				
7	モーション制作③			モーション 精査 細かな反動などチェック				
8	モーション制作④			モーション 精査 細かな反動などチェック				
9	モーションチェック 確認			最終全体バランス、タイミングチェックレンダリング				
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"> ・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 一マンガコース卒業。中高教員免許取得。第86回BE・LOVE漫画大賞奨励賞受賞。第8								

科目名	3DCG応用ⅡA				
担当教員	和平 徹哉		実務授業の有無	○	
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 3DCG MAYA の基本操作の習得 2. ゲーム業界必須技術の3DCG分野への興味を深め、技術を高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 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)	MAYA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				
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	MAYA 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	MAYA 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	MAYA 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	MAYA 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	MAYA 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	MAYA 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	MAYA 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	MAYA 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	MAYA 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	MAYA 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		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		CGデザイナーとしてゲーム制作の現場において28年間関わる			

科目名	3DCG応用ⅡB				
担当教員	和平 徹哉		実務授業の有無	○	
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	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. 3DCG MAYA の基本操作の習得 2. ゲーム業界必須技術の3DCG分野への興味を深め、技術を高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 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)	MAYA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				
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	MAYA 技術習得11 前期復習 オブジェクト要素とモデファイア		実習(前期の復習 繰り返し オブジェ モデファイア)		
2	MAYA 技術習得12 前期復習 テクスチャ適用		実習(テクスチャの復習 難易度が高いので丁寧に)		
3	MAYA 技術習得13 三面図からのモデリング1		実習(テクスチャー→三面図 の流れで習熟度を上げる)		
4	MAYA 技術習得14 三面図からのモデリング2		実習(簡単な作例を繰り返し、技術を馴染ませる)		
5	MAYA 技術習得15 三面図からのモデリング3		実習(三面図を自分たちでも用意して、実際にモデリング)		
6	MAYA 技術習得16 質感とレンダリング1		実習(マテリアルの応用 レンダラーという存在から勉強1)		
7	MAYA 技術習得17 質感とレンダリング1		実習(マテリアルの応用 レンダラーという存在から勉強2)		
8	MAYA 技術習得18 3Dアニメーションの基礎1		実習(3Dアニメーション基礎 アニメーションの理屈の勉強)		
9	MAYA 技術習得19 3Dアニメーションの基礎2		実習(10秒アニメーションを作ってみる。Biped存在も勉強)		
10	MAYA 技術習得20 3Dアニメーションの基礎3		実習(10秒アニメーションの完成 自然さがポイント)		
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		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		CGデザイナーとしてゲーム制作の現場において28年間関わる			

科目名		テクスチャⅡ A			
担当教員		石山 万里亜		実務授業の有無	○
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	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 授業項目に沿ったモチーフを2Dで描き、モデリングを想定しながらテクスチャを描く 2 ポリゴンにする前の設計図として、制作するものの3面図をラフから清書で描くことをメインとする 3 ポートフォリオに掲載する作品制作を意識する				
学習目標 (到達目標)	1 photoshopに関するソフトの基礎的な使い方をマスター 2 photoshopを使って3Dに使用するテクスチャを制作				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	授業内容を説明／ブラシの使い方の応用／質感を描いて触れてみる練習	授業内容の説明。Photoshoの使い方の復習と、ブラシの使い方の応用。質感の素材を塗る			
2	机、椅子を3Dで制作することを想定した設計図とテクスチャを制作	木材や金属の質感を観察して、テクスチャ素材を作る。(モチーフ: 机・椅子・宝箱) 設計図では直線を引く練習。塗音の質感			
3	クッション、ぬいぐるみを3Dで制作することを想定した設計図とテクスチャを制作	布の質感を観察してテクスチャ素材を制作。			
4	魔導書やフラスコや瓶(ポーションなどの魔法薬)などのアイテムを3Dで制作することを想定した設計図とテクスチャを制作	パステルの練習。紙、ガラスの質感を観察してテクスチャ素材を制作			
5	宝石やコイン、装飾のついた杖を3Dで制作することを想定した設計図とテクスチャを制作	宝石、コイン、宝玉などの質感を観察してテクスチャ素材を制作			
6	武器を3Dで制作することを想定した設計図とテクスチャを制作	金属の質感と武器の形を観察してテクスチャ素材を制作			
7	防具を3Dで制作することを想定した設計図とテクスチャを制作	金属の質感と武器の形を観察してテクスチャ素材を制作			
8	地面や木を3Dで制作することを想定した設計図とテクスチャを制作	植物や自然を観察してテクスチャ素材を制作			
9	最終課題: 2点透視について。家(外観)を3Dで制作することを想定した設計図とテクスチャを制作	金属・木材などの質感を振り返りながらテクスチャ素材を制作			
10	最終課題: 2点透視について。家(外観)を3Dで制作することを想定した設計図とテクスチャを制作	金属・木材などの質感を振り返りながらテクスチャ素材を制作			
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			
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない		業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		テクスチャⅡ B			
担当教員		石山 万里亜		実務授業の有無	○
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	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 授業項目に沿ったモチーフを2Dで描き、モデリングを想定しながらテクスチャを描く 2 ポリゴンにする前の設計図として、制作するものの3面図をラフから清書で描くことをメインとする 3 ポートフォリオに掲載する作品制作を意識する				
学習目標 (到達目標)	1 photoshopに関するソフトの基礎的な使い方をマスター 2 photoshopを使って3Dに使用するテクスチャを制作				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	アイテム発想: 回復アイテムを3D制作を想定した設計図とテクスチャを制作	モチーフ: 回復アイテムを制作			
2	アイテム発想: 食べ物を3D制作を想定した設計図とテクスチャを制作	モチーフ: 食べ物を制作			
3	アイテム発想: ドレスを3D制作を想定した設計図とテクスチャを制作	モチーフ: ドレスアイテムを制作			
4	アイテム発想: 靴やアクセサリなどの小物を3D制作を想定した設計図とテクスチャを制作	モチーフ: 靴やアクセサリなどの小物を制作			
5	デザイン発想: 武器を3D制作を想定した設計図とテクスチャを制作	前期で制作したものは別の武器。武器を考えて設計図とテクスチャを制作			
6	デザイン発想: 防具を3D制作を想定した設計図とテクスチャを制作	前期で制作したものは別の防具。防具を考えて設計図とテクスチャを制作			
7	フィールドデザイン: RPGのフィールドを想定した設計図とテクスチャを制作	前期の内容を振り返り、RPGのフィールドを想定して設計図とテクスチャを制作			
8	最終課題: 3週にわたり、RPGに登場するようなアイテムショップ(内装)を3D制作を想定した設計図とテクスチャを制作	今まで学習したテクスチャや質感を踏まえ、部屋の内装を考えてデザインする。設計図を制作。			
9	最終課題: 3週にわたり、RPGに登場するようなアイテムショップ(内装)を3D制作を想定した設計図とテクスチャを制作	今まで学習したテクスチャや質感を踏まえ、部屋の内装を考えてデザインする。設計図を制作。			
10	最終課題: 3週にわたり、RPGに登場するようなアイテムショップ(内装)を3D制作を想定した設計図とテクスチャを制作	今まで学習したテクスチャや質感を踏まえ、部屋の内装を考えてデザインする。設計図を制作。			
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			
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない		業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		CG研究ⅡA			
担当教員	駒形 靖		実務授業の有無	○	
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	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	CG業界の仕組みと分析 様々なデジタルスキルを学ぶ 就職活動への動機づけ				
学習目標 (到達目標)	進路への動機づけ 就職への考え方、メンタルコントロール				
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	進路発見。進路に向けて自分のやるべきことを可視化。		マインドマップを作成。色の基礎知識。		
2	アニメ・ゲーム業界について		各業界の働き方を説明。CGの魅力的な魅せ方。		
3	Illustrator基本操作①		基本的な使い方。オブジェクトの説明。		
4	Illustrator基本操作②		アニメ業界のトレンドを調べ、レポートを制作		
5	Illustrator基本操作③		アニメ業界のトレンドを調べ、レポートを制作		
6	Illustrator基本操作④		ゲーム業界のトレンドを調べ、レポートを制作		
7	Illustrator基本操作⑤		ゲーム業界のトレンドを調べ、レポートを制作		
8	レイアウト①		作品に文字をレイアウト		
9	レイアウト②		作品に文字をレイアウト		
10	最終課題		作品に文字をレイアウト		
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		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴					
デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)3年。					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		CG研究ⅡB			
担当教員	駒形 靖		実務授業の有無	○	
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	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	CG業界の仕組みと分析 様々なデジタルスキルを学ぶ 就職活動への動機づけ				
学習目標 (到達目標)	進路への動機づけ 就職への考え方、メンタルコントロール				
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	ポートフォリオ制作①		表紙デザインを考える		
2	ポートフォリオ制作②		Indesignの基礎知識。ポートフォリオのベースを考える		
3	ポートフォリオ制作③		作品をポートフォリオに入れながらレイアウト		
4	ポートフォリオ制作④		作品をポートフォリオに入れながらレイアウト		
5	ポートフォリオ制作⑤		作品をポートフォリオに入れながらレイアウト		
6	ポートフォリオ制作⑥		作品をポートフォリオに入れながらレイアウト		
7	ポートフォリオ制作⑦		ポートフォリオブラッシュアップ		
8	ポートフォリオ制作⑧		ポートフォリオブラッシュアップ		
9	ポートフォリオ制作⑨		ポートフォリオブラッシュアップ		
10	ポートフォリオ制作⑩		ポートフォリオブラッシュアップ		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴					
デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)3年。					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		3DCG応用A			
担当教員		相澤 健人		実務授業の有無	○
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	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. 3DSMAX の応用的な操作の習得 2. 構図やポージングを理解し、表現の幅を広げる				
学習目標 (到達目標)	様々なソフトを使用し構図を意識した作品を制作することができる				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	案出し、設定などを考える			
2	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	イメージイラストを作成			
3	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	背景制作			
4	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	背景制作			
5	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	背景制作			
6	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	キャラクター制作			
7	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	キャラクター制作			
8	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	キャラクター制作			
9	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	レンダリング、レタッチ			
10	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作	レンダリング、レタッチ			
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		映像制作会社にて6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			

②

科目名		3DCG応用B			
担当教員		相澤 健人		実務授業の有無	○
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	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. 3DSMAX の応用的な操作の習得 2. 構図やポージングを理解し、表現の幅を広げる				
学習目標 (到達目標)	様々なソフトを使用し構図を意識した作品を制作することができる				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	コンペ応募に向けての作品制作		制作のポイント解説、応募コンペの選定		
2	コンペ応募に向けての作品制作		コンペの確定、制作		
3	コンペ応募に向けての作品制作		制作、添削		
4	コンペ応募に向けての作品制作		制作、添削		
5	コンペ応募に向けての作品制作		制作、添削		
6	コンペ応募に向けての作品制作		制作、添削		
7	コンペ応募に向けての作品制作		制作、添削		
8	コンペ応募に向けての作品制作		制作、添削		
9	コンペ応募に向けての作品制作		制作、添削		
10	コンペ応募に向けての作品制作		制作、添削		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(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		映像制作会社にて6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			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		映像制作ⅡA			
担当教員		中澤 俊貴		実務授業の有無	○
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	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. 3DSMAX、After Effectsを使用し、実写合成を学習 2. グループ分けは講師。スキルバランス コミュニケーションカバランスから構成 3. アニメーションの付け方、動画合成を学習				
学習目標 (到達目標)	グループワークを通して実写合成、映像を完成させる				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	ワークフロー解説・絵コンテ説明		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	絵コンテ修正と資料探し		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)		
3	制作コンテ決定		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)		
4	Vコンテ作成説明・仕様書作成説明		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	制作期間		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	制作期間		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	制作期間		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	制作期間		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	制作期間		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	制作期間		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		株式会社ファンタジスタにて16年CGデザイナーとして活動			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		映像制作ⅡB			
担当教員		中澤 俊貴		実務授業の有無	○
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	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. 3DSMAX、After Effectsを使用し、実写合成を学習 2. グループ分けは講師。スキルバランス コミュニケーションカバランスから構成 3. アニメーションの付け方、動画合成を学習				
学習目標 (到達目標)	グループワークを通して実写合成、映像を完成させる				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	ワークフロー解説・絵コンテ説明	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	絵コンテ修正と資料探し	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)			
3	制作期間	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	制作期間	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	制作期間	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	制作期間	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	ブラッシュアップ	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
8	ブラッシュアップ	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
9	映像作品提出	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	映像制作授業の振り返り	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		株式会社ファンタジスタにて16年CGデザイナーとして活動			

②

科目名		3D背景ⅡA						
担当教員		中野 武志		実務授業の有無		○		
対象学科		3DCGアニメ・ゲーム科	対象学年		2年生	開講時期		前期
必修・選択		必修		単位数		時間数		30時間
授業概要、目的、授業の進め方		ゲーム業界で求められる3DCGの背景モデリングを学びます。使用ソフトはAutodesk 3ds MAX、blender						
学習目標 (到達目標)		様々な3DCG制作ソフトを使用し、業界に必要な背景モデリングを学ぶ						
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	背景制作	2週で1作品	制作開始	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)			
2	背景制作	2週で1作品	提出	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)			
3	背景制作	2週で1作品	制作開始	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)			
4	背景制作	2週で1作品	提出	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)			
5	背景制作	2週で1作品	制作開始	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)			
6	背景制作	2週で1作品	提出	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)			
7	背景制作	2週で1作品	制作開始	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)			
8	背景制作	2週で1作品	提出	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)			
9	背景制作	2週で1作品	制作開始	5	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	2週で1作品	提出	5	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			
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		3DCGデザイナーとして CM制作など22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ⅡB			
担当教員		中野 武志		実務授業の有無	○
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	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	ゲーム業界で求められる3DCGの背景モデリングを学びます。使用ソフトはAutodesk 3ds MAX、blender				
学習目標 (到達目標)	様々な3DCG制作ソフトを使用し、業界に必要な背景モデリングを学ぶ				
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	背景制作	2週で1作品	制作開始 6	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	背景制作	2週で1作品	提出 6	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	背景制作	2週で1作品	制作開始 7	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	背景制作	2週で1作品	提出 7	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	2週で1作品	制作開始 8	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	2週で1作品	提出 8	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	2週で1作品	制作開始 9	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	2週で1作品	提出 9	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	2週で1作品	制作開始 10	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	2週で1作品	提出 10	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	
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が重要。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 制作など22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		進路指導ⅡA			
担当教員	相澤 健人	実務授業の有無	○		
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	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	個別ヒアリングをしながら、年度末に迎える就活心構えの構築 企業下調べ 履歴書 自己PR制作				
学習目標 (到達目標)	業界研究を兼ねて、自身が進む道の精査。一般就職を視野に入れることも検討				
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	業界状況 リサーチ 自身の動向見直し 足りない行動の精査	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	個別ヒアリング 進路意識チェック	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	個別ヒアリング 進路意識チェック	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	作品集 チェック	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	履歴書 チェック	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	自己PR書 チェック	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	お礼状 チェック	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	長期休暇前 就活スケジュール洗い出し	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)			
9	企業チェック 求人チェック	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	インターンシップ 洗い出し 応募	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない		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		映像制作会社にて6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			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		進路指導ⅡB			
担当教員	相澤 健人		実務授業の有無	○	
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	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	個別ヒアリングをしながら、年度末に迎える就活心構えの構築 企業下調べ 履歴書 自己PR制作				
学習目標 (到達目標)	業界研究を兼ねて、自身が進む道の精査。一般就職を視野に入れることも検討				
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	業界状況 リサーチ 自身の動向見直し 足りない行動の精査		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	個別ヒアリング 進路意識チェック		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	個別ヒアリング 進路意識チェック		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	作品集 チェック		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	履歴書 チェック		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	自己PR書 チェック		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	お礼状 チェック		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	長期休暇前 就活スケジュール洗い出し		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)		
9	企業チェック 求人チェック		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	インターンシップ 洗い出し 応募		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			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			映像制作会社にて6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		

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		3DアニメーションⅡA			
担当教員		相澤 健人		実務授業の有無	○
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	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年次よりさらに踏み込んだ細部まで意識したアニメーション制作動画として見ることを意識した構図やカット割りなどを学ぶ				
学習目標(到達目標)	観察力の向上、構図やカット割りを意識したアニメーションを制作することができる				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	構図を意識して猫にアニメーションをつける		ポイントや制作意図の説明、リファレンスの収集		
2	構図を意識して猫にアニメーションをつける		制作		
3	構図を意識して猫にアニメーションをつける		制作 チェック		
4	構図を意識して猫にアニメーションをつける		制作 チェック		
5	構図を意識して猫にアニメーションをつける		レンダリング 提出		
6	スポーツライミングのアニメーション制作		ポイントや制作意図の説明、リファレンスの収集		
7	スポーツライミングのアニメーション制作		制作		
8	スポーツライミングのアニメーション制作		制作 チェック		
9	スポーツライミングのアニメーション制作		制作 チェック		
10	スポーツライミングのアニメーション制作		レンダリング 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		映像制作会社にて6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			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		3DアニメーションⅡB			
担当教員		相澤 健人		実務授業の有無	○
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	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年次よりさらに踏み込んだ細部まで意識したアニメーション制作 動画として見ることを意識した構図やカット割りなどを学ぶ				
学習目標 (到達目標)	観察力の向上、構図やカット割りを意識したアニメーションを制作することができる				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	ショートアニメーションの制作		ポイントや制作意図の説明 コンテ制作		
2	ショートアニメーションの制作		制作		
3	ショートアニメーションの制作		制作 チェック		
4	ショートアニメーションの制作		制作 チェック		
5	ショートアニメーションの制作		制作 チェック		
6	ショートアニメーションの制作		制作 チェック		
7	ショートアニメーションの制作		制作 チェック		
8	ショートアニメーションの制作		レンダリング 編集		
9	ショートアニメーションの制作		レンダリング 編集		
10	ショートアニメーションの制作		仕上げ 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		映像制作会社にて6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		ゲームGG A			
担当教員	石山 万里亜		実務授業の有無	○	
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	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 ゲームで使用されるイラスト全般を想定した素材やキャラクターを作る 2 キャラクター等に関するコンセプトや設定をしっかりと考える練習をする 3 photoshopなどのソフトの基礎的な使い方から応用までできるようになる 4 授業を通してポートフォリオ作りのヒントになるように考える				
学習目標 (到達目標)	1 キャラクター・背景などが自発的に描けるようになること、アイデアを生み出す 2 ポートフォリオに掲載する作品の幅を増やす				
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	ファンタジーを想定した織木なるの立ち絵キャラクターの設定画と3面図を描く	腕試しと学生の趣向を見る。3D制作を想定してキャラクターの立ち絵をデザイン。キャラ設定、コンセプトを考える練習			
2	前回描いたキャラクターのキャラらしい立ち絵・ポーズを考えて描く	立ち絵の練習。キャラクターがどのように動くのか、仕事やキャラクターの性格から日常のワンシーンを考えて描く			
3	ファンタジーを想定したオリジナルの立ち絵キャラクターのSDキャラ(ミニキャラ)を描く	3D制作を想定して、SDキャラクターデザインを行う。			
4	レイヤースタイルについて/ゲームタイトルを想定してロゴを制作	ゲームタイトルを想定してロゴを制作			
5	レイヤースタイルについて/アイコンやロゴなど、ユーザーインターフェースの素材を制作	ユーザーインターフェースの素材(アイコン・バナーなど)を制作			
6	レイヤースタイルについて/アイテム枠、バナー風素材を制作	アイテム枠やバナーなどの素材を制作			
7	ユーザーインターフェースの素材(背景)を制作	ホーム画面を想定した背景を描く			
8	最終課題:3週にわたって想定したゲーム画面のユーザーインターフェース素材を作る(武器選択画面)	キャラクター2種類のSDキャラと、背景、アイコンやパラメーターまで設定して描く。			
9	最終課題:3週にわたって想定したゲーム画面のユーザーインターフェース素材を作る	キャラクター2種類のSDキャラと、背景、アイコンやパラメーターまで設定して描く。			
10	最終課題:3週にわたって想定したゲーム画面のユーザーインターフェース素材を作る	キャラクター2種類のSDキャラと、背景、アイコンやパラメーターまで設定して描く。			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない		業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。			

②

科目名		ゲームGG B			
担当教員		石山 万里亜		実務授業の有無	○
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	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 ゲームで使用されるイラスト全般を想定した素材やキャラクターを作る 2 キャラクター等に関するコンセプトや設定をしっかりと考える練習をする 3 photoshopなどのソフトの基礎的な使い方から応用までできるようになる 4 授業を通してポートフォリオ作りのヒントになるように考える				
学習目標 (到達目標)	1 キャラクター・背景などが自発的に描けるようになること、アイデアを生み出す 2 ポートフォリオに掲載する作品の幅を増やす				
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	構図の種類について(キャラクターのワンシーンを構図を使ってスケッチ(1枚絵を描く	新規もしくは既存のキャラクター(3Dで制作済みのキャラクターなど)のワンシーンを考えて描く。			
2	構図の種類について(キャラクターのワンシーンを構図を使ってスケッチ(1枚絵を描く	3Dもしくは2Dでワンシーンを制作			
3	キャラクターの仕草について考えてラフや設定画を描く	新規もしくは既存のキャラクター(3Dで制作済みのキャラクターなど)の仕草を考えて設定画を描く。			
4	ユーザーインターフェースの素材イベントボタンを制作	ゲーム画面を想定してイベントボタンを制作			
5	ユーザーインターフェースの素材イベントバナーを制作	ゲーム画面を想定してイベントバナーを制作			
6	戦闘画面などのフィールド背景orライブ会場を選択して描く	背景をどちらか選び、キャラクターが登場する場所を想定。設定やラフを描く			
7	戦闘画面などのフィールド背景orライブ会場を選択して描く	前回制作したラフを元にブラッシュアップと着色			
8	最終課題:3週にわたって自分が想定したゲーム画面(例:武器選択画面・戦闘画面・ライブシーン画面を作る)	授業で制作した素材やphotoshopの機能を振り返り、想像するゲーム画面を制作。例:武器選択画面・戦闘画面・ライブシーン画面			
9	最終課題:3週にわたって自分が想定したゲーム画面(例:武器選択画面・戦闘画面・ライブシーン画面を作る)	授業で制作した素材やphotoshopの機能を振り返り、想像するゲーム画面を制作。			
10	最終課題:3週にわたって自分が想定したゲーム画面(例:武器選択画面・戦闘画面・ライブシーン画面を作る)	授業で制作した素材やphotoshopの機能を振り返り、想像するゲーム画面を制作。			
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			
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない		業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。3年勤務。			

科目名		実践行動学part II			
担当教員	相澤 健人	実務授業の有無	×		
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	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		オリジナル課題制作			
担当教員	相澤 健人		実務授業の有無	○	
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	対象学年	2年生	開講時期	1学期
必修・選択	必修	単位数		時間数	130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)	1.3DCG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 (3D制作物内容 コンセプト精査)		テーマに合わせて、設定のコンペ、役職決め		
2	絵コンテ(アニメーション) モデリングデザイン		絵コンテの作成、配布		
3	絵コンテ(アニメーション) モデリングデザイン		絵コンテの作成、配布		
4	モデルラフ アニメーションラフ		制作 修正 内容チェック		
5	動画		制作 修正 内容チェック		
6	動画		制作 修正 内容チェック		
7	仕上げ		制作 修正 内容チェック		
8	撮影 特殊効果		制作 修正 内容チェック		
9	編集		制作 修正 内容チェック		
10	最終チェック、仕上げ		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		映像制作会社にて6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			

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	相澤 健人		実務授業の有無	○	
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	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	18時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の確認とプランニング 就職活動へ向けての不安の解消				
学習目標 (到達目標)	進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	研究内容・動機づけと説明		進路への動機づけと説明		
2	企業研究		訪問企業情報を調べまとめる		
3	企業研究		企業訪問の際のマナー確認と説明		
4	グループ作成		研修時のグループ決め		
5	グループでの予定確認		グループでの研修内容を決める		
6	スケジュール作成		研修時のスケジュールを作成		
7	スケジュール作成		研修時のスケジュールを作成		
8	スケジュール作成		研修時のスケジュールを作成		
9	事前連絡		訪問時のマナー等の最終確認		
10	事後報告		研修終了後のレポート作成		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
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		映像制作会社にて6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			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		修了制作			
担当教員		相澤 健人		実務授業の有無	○
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	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	200時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.ハイポリゴン3Dモデリング 2.キャラクターモデリングと基礎モーシヨンのアニメーション3～4点				
学習目標 (到達目標)	1.1年間の3DCG授業をしっかり理解できているか習熟度の確認 2.年度明けの あにつく アニメータードラフト会議に挑戦できるスキル習得 3.企業から要求されるクオリティを短期間で作れるスキルを身に着けているかチェック。				
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	モデリング計画書確認 制作計画	担任と計画を確認 制作スケジュールを制作する			
2	ラフモデリング開始	細かく作り込む前に 全体構成のバランス確認する			
3	モデリング精査	細かい作り込み。担任、非常勤のチェックの上進める			
4	モデリング精査 見せ方 カメラワーク	細かい作り込み。担任、非常勤のチェックの上進める			
5	モーシヨ制作①	モーシヨラフ 細かくする前のタイミング取り①			
6	モーシヨ制作②	モーシヨラフ 細かくする前のタイミング取り②			
7	モーシヨ制作③	モーシヨ 精査 細かな反動などチェック			
8	モーシヨ制作④	モーシヨ 精査 細かな反動などチェック			
9	モーシヨチェック 確認	最終全体バランス、タイミングチェックレンダリング			
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"> ・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		映像制作会社にて6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		実践行動学partⅢ			
担当教員	相澤 健人		実務授業の有無	○	
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	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.学生生活へのモチベーション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		
・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		テクスチャⅢA			
担当教員		相澤 健人		実務授業の有無	○
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	対象学年	3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	ローポリゴンでの制作を通してテクスチャーでの表現の幅を理解する。 陰影や素材ごとの質感を理解することで作品全体のクオリティ向上を目指す。				
学習目標 (到達目標)	ローポリゴンでのキャラクター制作を通して素材の質感の違いを理解し、表現する。				
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	ローポリゴンでのキャラクター制作(男性)		ポイントや制作意図の説明 設定画の制作		
2	ローポリゴンでのキャラクター制作(男性)		設定画の制作		
3	ローポリゴンでのキャラクター制作(男性)		設定画の制作		
4	ローポリゴンでのキャラクター制作(男性)		キャラクターの制作		
5	ローポリゴンでのキャラクター制作(男性)		キャラクターの制作		
6	ローポリゴンでのキャラクター制作(男性)		キャラクターの制作		
7	ローポリゴンでのキャラクター制作(男性)		キャラクターの制作		
8	ローポリゴンでのキャラクター制作(男性)		キャラクターの制作		
9	ローポリゴンでのキャラクター制作(男性)		キャラクターの制作		
10	ローポリゴンでのキャラクター制作(男性)		レンダリング 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		映像制作会社にて6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			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		テクスチャⅢB			
担当教員		相澤 健人		実務授業の有無	○
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	対象学年	3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	ローポリゴンでの制作を通してテクスチャーでの表現の幅を理解する。 陰影や素材ごとの質感を理解することで作品全体のクオリティ向上を目指す。				
学習目標 (到達目標)	ローポリゴンでのキャラクター制作を通して素材の質感の違いを理解し、表現する。				
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	ローポリゴンでのキャラクター制作(女性)		ポイントや制作意図の説明 設定画の制作		
2	ローポリゴンでのキャラクター制作(女性)		設定画の制作		
3	ローポリゴンでのキャラクター制作(女性)		設定画の制作		
4	ローポリゴンでのキャラクター制作(女性)		キャラクターの制作		
5	ローポリゴンでのキャラクター制作(女性)		キャラクターの制作		
6	ローポリゴンでのキャラクター制作(女性)		キャラクターの制作		
7	ローポリゴンでのキャラクター制作(女性)		キャラクターの制作		
8	ローポリゴンでのキャラクター制作(女性)		キャラクターの制作		
9	ローポリゴンでのキャラクター制作(女性)		キャラクターの制作		
10	ローポリゴンでのキャラクター制作(女性)		レンダリング 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		映像制作会社にて6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			

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		駒形 靖		実務授業の有無	○
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	対象学年	3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	3DCG業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。				
学習目標 (到達目標)	専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	なし				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
2	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
3	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
4	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
5	作品集提出	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
6	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
7	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
8	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
9	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
10	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない		業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴 デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)3年。					

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		駒形 靖		実務授業の有無	○
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	対象学年	3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	3DCG業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。				
学習目標 (到達目標)	専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	なし				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
2	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
3	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
4	作品集制作	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
5	作品集提出	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
6	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
7	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
8	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
9	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
10	作品集制作ブラッシュアップ	適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない		業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)3年。			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名	リモート作品制作A				
担当教員	相澤 健人	実務授業の有無	○		
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	対象学年	3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	就活用作品制作 作品数を増やすことが目的。1～2週で1作品を増やす授業				
学習目標 (到達目標)	リモートワークなどを想定し、自ら考え作品制作を行うことで主体性を養う				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	なし				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	作品制作①	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業			
2	作品制作②	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業			
3	作品制作③	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業			
4	作品制作④	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業			
5	作品制作⑤	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業			
6	作品制作⑥	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業			
7	作品制作⑦	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業			
8	作品制作⑧	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業			
9	作品制作⑨	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業			
10	作品制作⑩	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業			
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		映像制作会社にて6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			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		リモート作品制作B			
担当教員		相澤 健人		実務授業の有無	○
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	対象学年	3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	就活用作品制作 作品数を増やすことが目的。1～2週で1作品を増やす授業				
学習目標 (到達目標)	リモートワークなどを想定し、自ら考え作品制作を行うことで主体性を養う				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	なし				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	作品制作①		作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業		
2	作品制作②		作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業		
3	作品制作③		作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業		
4	作品制作④		作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業		
5	作品制作⑤		作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業		
6	作品制作⑥		作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業		
7	作品制作⑦		作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業		
8	作品制作⑧		作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業		
9	作品制作⑨		作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業		
10	作品制作⑩		作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業		
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					
映像制作会社にて6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					

②

科目名		映像制作ⅢA			
担当教員		相澤 健人		実務授業の有無	○
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	対象学年	3年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 3DCG業界で必須となる、グループワークとコミュニケーションを学ぶ 2. グループ分けは講師。スキルバランス コミュニケーション力バランスから構成 3. 一本の動画をどこまで制度を上げていくことができるか。粘りを同時に学ぶ				
学習目標 (到達目標)	様々なタイプの人間と円滑に仕事ができる				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	ワークフロー解説・絵コンテ説明		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	絵コンテ修正と資料探し		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)		
3	制作コンテ決定		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)		
4	Vコンテ作成説明・仕様書作成説明		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	制作期間		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	制作期間		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	制作期間		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	制作期間		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	制作期間		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	制作期間		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			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		映像制作会社にて6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			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		映像制作ⅢB			
担当教員		相澤 健人		実務授業の有無	○
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	対象学年	3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. 3DCG業界で必須となる、グループワークとコミュニケーションを学ぶ 2. グループ分けは講師。スキルバランス コミュニケーション力バランスから構成 3. 一本の動画をどこまで制度を上げていくことができるか。粘りを同時に学ぶ				
学習目標 (到達目標)	様々なタイプの人間と円滑に仕事ができる				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	ワークフロー解説・絵コンテ説明		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	絵コンテ修正と資料探し		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)		
3	制作期間		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	制作期間		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	制作期間		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	制作期間		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	ブラッシュアップ		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
8	ブラッシュアップ		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
9	映像作品提出		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	映像制作授業の振り返り		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			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		映像制作会社にて6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			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		進路指導ⅢA			
担当教員	駒形 靖		実務授業の有無	○	
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	対象学年	3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	社会人として必要な、自立する力、人間力を身につける。就職活動を独自で行うために、給料・保険などを理解し、かつ求人票を読むことができるようになる。企業就職することを目的とする。				
学習目標 (到達目標)	個別指導を徹底し、企業内定を目指す。(履歴書・自己PR添削、面接練習は適宜実施)				
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	就職に対する動機付け。給与説明		業界の仕組み、月給の内訳を説明 面談		
2	求人票の読み方説明		求人票の内容を理解 面談		
3	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
4	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
5	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
6	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
7	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
8	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
9	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
10	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
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		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴					
デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)3年。					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		進路指導ⅢB			
担当教員	駒形 靖		実務授業の有無	○	
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	対象学年	3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	社会人として必要な、自立する力、人間力を身につける。就職活動を独自で行うために、給料・保険などを理解し、かつ求人票を読むことができるようになる。企業就職することを目的とする。				
学習目標 (到達目標)	個別指導を徹底し、企業内定を目指す。(履歴書・自己PR添削、面接練習は適宜実施)				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
2	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
3	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
4	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
5	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
6	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
7	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
8	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
9	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
10	業界研究		専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談		
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		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない			業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴					
デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)3年。					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		作品制作A			
担当教員	金子 有加		実務授業の有無	○	
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	対象学年	3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	就活用作品制作 作品数を増やすことが目的。1～2週で1作品を増やす授業				
学習目標 (到達目標)	ポートフォリオに掲載できる作品を制作				
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	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業		作品集に掲載する作品を制作		
2	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業		作品集に掲載する作品を制作		
3	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業		作品集に掲載する作品を制作		
4	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業		作品集に掲載する作品を制作		
5	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業		作品集に掲載する作品を制作		
6	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業		作品集に掲載する作品を制作		
7	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業		作品集に掲載する作品を制作		
8	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業		作品集に掲載する作品を制作		
9	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業		作品集に掲載する作品を制作		
10	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業		作品集に掲載する作品を制作		
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		
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					
新潟市職員として、青少年の学校授業に関わった経験あり(実務経験11年)他、社会教育主事・社会教育士取得。					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		作品制作A			
担当教員	金子 有加		実務授業の有無	○	
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	対象学年	3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	就活用作品制作 作品数を増やすことが目的。1～2週で1作品を増やす授業				
学習目標 (到達目標)	ポートフォリオに掲載できる作品を制作				
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	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業		作品集に掲載する作品を制作		
2	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業		作品集に掲載する作品を制作		
3	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業		作品集に掲載する作品を制作		
4	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業		作品集に掲載する作品を制作		
5	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業		作品集に掲載する作品を制作		
6	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業		作品集に掲載する作品を制作		
7	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業		作品集に掲載する作品を制作		
8	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業		作品集に掲載する作品を制作		
9	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業		作品集に掲載する作品を制作		
10	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業		作品集に掲載する作品を制作		
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		
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					
新潟市職員として、青少年の学校授業に関わった経験あり(実務経験11年)他、社会教育主事・社会教育士取得。					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		CG研究ⅢA			
担当教員				実務授業の有無	○
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	対象学年	3年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界で求められる3DCGの背景モデリングを学びます。使用ソフトはAutodesk 3ds MAX、blender 自由				
学習目標 (到達目標)	背景、アイテム、UNITYなど幅広く学習				
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	UNITY学習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)			
2	UNITY学習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)			
3	映画鑑賞 モデリング	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
4	背景制作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)			
5	背景制作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)			
6	背景制作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)			
7	アイテム制作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)			
8	アイテム制作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)			
9	アイテム制作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)			
10	アイテム制作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)			
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		3DCGデザイナーとして CM制作など23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		CG研究ⅢB			
担当教員				実務授業の有無	○
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	対象学年	3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	ゲーム業界で求められる3DCGの背景モデリングを学びます。使用ソフトはAutodesk 3ds MAX、blender 自由				
学習目標 (到達目標)	背景、アイテム、UNITYなど幅広く学習				
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	構図1	基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。			
2	構図2	基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。			
3	発想法1	基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。			
4	発想法2	基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。			
5	CG概論1	基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。			
6	CG概論2	基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。			
7	実習	基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。			
8	実習	基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。			
9	実習	基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。			
10	振り返り	基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない		業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		3DCGデザイナーとして CM制作など23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		業界研究			
担当教員	駒形 靖		実務授業の有無	○	
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	対象学年	3年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	18時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の確認とプランニング 就職活動へ向けての不安の解消				
学習目標 (到達目標)	進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	担当教員が資料を作成して配布				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	研究内容・動機づけと説明		進路への動機づけと説明		
2	企業研究		訪問企業情報を調べまとめる		
3	企業研究		企業訪問の際のマナー確認と説明		
4	グループ作成		研修時のグループ決め		
5	グループでの予定確認		グループでの研修内容を決める		
6	スケジュール作成		研修時のスケジュールを作成		
7	スケジュール作成		研修時のスケジュールを作成		
8	スケジュール作成		研修時のスケジュールを作成		
9	事前連絡		訪問時のマナー等の最終確認		
10	事後報告		研修終了後のレポート作成		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
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 デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)3年。					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		コンセンサス実習			
担当教員	駒形 靖		実務授業の有無	×	
対象学科	3DCGアニメ・ゲーム科	対象学年	3年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	160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.学生生活へのモチベーション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 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					
デザイン会社でパッケージ、webデザイナーとして7年勤務。教務経験(塾講師、高校教諭商業科)3年。					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		卒業研究						
担当教員		駒形 靖		実務授業の有無		○		
対象学科		3DCGアニメ・ゲーム科	対象学年		3年生	開講時期		後期
必修・選択		必修		単位数		時間数		250時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.ハイポリゴン3Dモデリング 2.キャラクターモデリングと基礎モーションのアニメーション3～4点						
学習目標 (到達目標)		1.1年間の3DCG授業をしっかり理解できているか習熟度の確認 2.年度明けの あにつく アニメータードラフト会議に挑戦できるスキル習得 3.企業から要求されるクオリティを短期間で作れるスキルを身に付けているかチェック。						
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	モデリング計画書確認 制作計画			担任と計画を確認 制作スケジュールを制作する				
2	ラフモデリング開始			細かく作り込む前に 全体構成のバランス確認する				
3	モデリング精査			細かい作り込み。担任、非常勤のチェックの上進める				
4	モデリング精査 見せ方 カメラワーク			細かい作り込み。担任、非常勤のチェックの上進める				
5	モーション制作①			モーションラフ 細かくする前のタイミング取り①				
6	モーション制作②			モーションラフ 細かくする前のタイミング取り②				
7	モーション制作③			モーション 精査 細かな反動などチェック				
8	モーション制作④			モーション 精査 細かな反動などチェック				
9	モーションチェック 確認			最終全体バランス、タイミングチェックレンダリング				
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"> ・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 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。								