

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	コミックイラスト学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	実践学習	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:渡邊 陽平 専任教員。約9年間漫画家のアシスタントとして活動。2016年には「コミックNewtype」にて短期連載デビューを果たす。		

■授業科目情報

授 業 内 容	働く意識・仕事の取り組み方・会社の基本ルールについて学ぶ。 漫画家を目指すための基本的な知識・技能を習得するとともに、デビューと就職の違いや、漫画のスキルで出来る仕事や、卒業後の進路を意識した効果的なポートフォリオを制作できるようになる。 ビジネス能力検定対策。
到 達 目 標	漫画家として目指す方向性を決める。あるいは自身の進路を決める。 ビジネス能力検定ジョブパス3級 合格。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 実践学習の内容と漫画家の仕事について業界説明 2 デビューまでのスケジュール確認＜個別個人面談＞ 3 アシスタントについて＜個別個人面談＞ 4 自己分析＜個別個人面談＞ 5 雑誌紹介＜個別個人面談＞ 6 進路について＜個別個人面談＞ 7 ヒット作分析＜個別指導・実習＞ 8 ヒット作分析＜個別指導・実習＞ 9 ポートフォリオデザインガイダンス＜個別指導・実習＞ 10 業界研究 ＜ジャンル・持込み先＞ 11 インプット・アウトプット＜個別指導・実習＞ 12 イラストやデザインの仕事ガイダンス＜個別指導・実習＞ 13 コミティア作品＜課題＞自主制作作品などの準備 14 コミティア作品＜課題＞自主制作作品などの準備 15 コミティア作品＜課題＞自主制作作品などの準備 16 ビジネス能力検定対策 コミティア作品＜課題＞自主制作作品などの準備 17 ビジネス能力検定対策 コミティア作品＜課題＞自主制作作品などの準備 18 ビジネス能力検定対策 コミティア作品＜課題＞自主制作作品などの準備 19 ビジネス能力検定対策 コミティア作品＜課題＞自主制作作品などの準備 20 ビジネス能力検定対策 コミティア作品＜課題＞自主制作作品などの準備 21 ビジネス能力検定対策 ＜課題＞課題作品・自主制作作品などの準備 22 ビジネス能力検定対策 ＜課題＞課題作品・自主制作作品などの準備 23 ビジネス能力検定対策 ＜課題＞課題作品・自主制作作品などの準備 24 ＜個別指導・実習＞ ＜課題＞作品のブラッシュアップ 25 ＜個別指導・実習＞ ＜課題＞作品のブラッシュアップ 26 ＜個別指導・実習＞ ＜課題＞作品のブラッシュアップ 27 ＜個別指導・実習＞ ＜課題＞作品のブラッシュアップ 28 ポートフォリオ等の制作過程における課題の提出や取り組み 29 スケジュール表、作品テーマシート、台割り表等各資料の準備 30 個人面談＜課題＞作品のブラッシュアップ
成 績 評 価 方 法	出席30%・試験及び課題提出物(後期)70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	コミックイラスト学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	デッサン	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年 間 授 業 時 間 数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:込山 小織 専任教員		

■授業科目情報

授 業 内 容	・絵が上手くなるとはどういうことかを解説し、右脳トレーニングなどから入る ・バランスや構成、質感など要素を中心とした実習で考える ・マンガで使える構図やポーズなど実践的な課題中心に実習する
到 達 目 標	美術の基本となる画材の使い方、ものの見方、構図や表現の成り立ちを理解する 繰り返しデッサンに取り組み観察力を鍛える 演習を重ねて画力を高め、自身のマンガ表現に活かせる
教 科 書	・無し
年 間 授 業 計 画	1 絵が上手くなるってどういうこと 2 成長する練習法 3 魅力的な絵・構図 4 顔の描き方 5 バランスの良い顔 6 目・眉・まつ毛・鼻・口パーツのとらえ方 7 顔の大きさの取り方 8 髪型 9 人体のバランス 10 男女別描き分け・特徴 11 年齢別描き分け・特徴 12 体の描き方 13 上腕・前腕・手・指 14 足の構造 15 胴の可動域とお腹 16 肩・脚・首の付き方 17 ポーズ・コントラポストを知る 18 服の描き方 19 ポーズの考え方 20 拡張姿勢・迫力・力強さ 21 セクシーなポーズ・ラインの取り方 22 構図の考え方 23 キャラクターの迫力・雰囲気の出し方 24 構造物・奥行 25 あおり・ふかん 26 関係性の表現 27 親密・敵対・対比の表現 28 まとめ・ポートフォリオ 29 作品制作 30 その他NG例など注意点
成 績 評 価 方 法	①出席率＝30% ②課題提出＝70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	コミックイラスト学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	キャラクターデザイン	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:根岸 真知子 COMICOプラスで週刊連載デビューを果たし、その後ヒューマンアカデミー秋葉原校のマンガカレッジで担任業務、また、同校高校専門コースでキャラクターデザイン・ClipStudioの授業を担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	クリップスタジオを使用した基本的なキャラクターの作画。 あたりの取り方、バランス、表情、デフォルメ等の作画技術習得。
到 達 目 標	前期は、基本的な人物の作画(ペン入れ・色塗りまで)を習得。 後期は、前期の応用としてデフォルメしたキャラクター、表情の描き方等を習得。
教 科 書	・無し 必要に応じて自作プリント配布。
年 間 授 業 計 画	1 オリエンテーション。自己紹介。今後の授業の流れおよびキャラデザとはなにか説明。 2 基本的な作画。あたりの取り方。 3 キャラクターの頭部の描き方。立体感の把握。(三面図) 4 キャラクターの全身の描き方。(三面図) 5 キャラクターの髪型の描き方。髪型が表すイメージの説明。 6 老若男女の描き分け方1。(男女の描き分け方) 7 老若男女の描き分け方1。(年齢別の描き分け方) 8 体型の描き分け方(痩せた人物、太った人物) 9 デフォルメした人物の描き方。 10 表情の基本的な描き分け方 11 複雑な表情の描き分け方 12 基本的な服装の描き方。服のシワの付き方。 13 服装の描き方・基本(女性用の服) 14 服装の描き方・基本(男性の服) 15 オリジナルキャラクターデザイン作成 課題提出。 16 キャラデザ① キャラの性格等に合わせたデザインの説明。 17 キャラデザ② ラフ案の作成。 18 キャラデザ③ 色の設定。色が持つイメージ及び意味の説明。 19 小物・武器・道具の描き方(表現)。 20 髪型の描き方1。(ロングヘア、ショートヘア。三つ編み等) 21 服装の描き方。(制服) 22 服装の描き方。(女性・フリル等) 23 服装の描き方。(男性・スーツ等) 24 服装の描き方。(着物・浴衣等) 25 小物の描き方(靴・帽子等) 26 服装の描き方。応用(和服・民族衣装的なもの等) 27 日常にあるものの擬人化キャラクターデザイン① 28 日常にあるものの擬人化キャラクターデザイン② 29 都道府県の擬人化キャラクターデザイン① 30 都道府県の擬人化キャラクターデザイン②
成 績 評 価 方 法	出席30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	コミックイラスト学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	デジタル制作実習	授 業 方 法	講義・実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	120時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ 後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回 後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:渡邊 陽平 専任教員。約9年間漫画家のアシスタントとして活動。2016年には「コミックNewtype」にて短期連載デビューを果たす。		

■授業科目情報

授 業 内 容	ClipStudioPaintの基本操作を学びながら、ソフトの有効活用方法やカラー漫画・イラストの描画方法を習得する。カラーならではの質感や自然物の表現を学ぶ。実際に投稿する漫画を制作する。
到 達 目 標	投稿用カラー漫画を完成させ、新人賞に応募する。担当付き、受賞、デビューを目指す。
教 科 書	クリスタデジタルマンガ&イラスト道場・現場で役立つCLIP STUDIO PAINT 時短テクニック
年 間 授 業 計 画	1 ClipStudioPaint基本操作・用紙設定・レイヤー・選択範囲 2 人物のカラーイラスト制作 3 人物のカラーイラスト制作 4 人物のカラーイラスト完成 5 素材のダウンロード・合成モードで質感を出す・ブラシ 6 コマ割り・1ページ漫画制作 7 1ページ漫画制作 8 1ページ漫画制作 完成 9 背景の時間帯・天気塗り分け 10 水の表現(海・川・水滴) 11 木・森の表現 12 金属の表現 13 水彩 14 便利な機能 投稿用カラー漫画制作 ページ設定 プロット ネーム 15 色の濃淡 投稿用カラー漫画制作 プロット ネーム 16 フィルター 投稿用カラー漫画制作 下書き 17 グラデーションマップ 投稿用カラー漫画制作 下書き 18 煙、湯気 投稿用カラー漫画制作 ペン入れ 19 サムネ作り 投稿用カラー漫画制作 ペン入れ 20 投稿用カラー漫画制作 ペン入れ 21 投稿用カラー漫画制作 背景 22 投稿用カラー漫画制作 背景 23 投稿用カラー漫画制作 背景 24 投稿用カラー漫画制作 カラー 25 投稿用カラー漫画制作 カラー 26 投稿用カラー漫画制作 カラー 27 投稿用カラー漫画制作 完成 28 縦スクロール漫画 29 Photoshop 30 GIF画像制作
成 績 評 価 方 法	出席30%・課題提出物(後期)70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	コミックイラスト学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	イラスト制作	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:竹下 南姫 東映アニメーション研究所を卒業後、ナミデザインスタジオを立ち上げイラストレーション、マンガ、アニメ制作を手掛ける		

■授業科目情報

授 業 内 容	アナログの画材の使用方法和、絵のタッチによる画材の使い分けを解説する。また、古今東西の漫画やアニメと作者や歴史などを元に、「求められる作品」と「自分が描いていきたい作品」について考えを深める。世間で一般的に使われる商業用漫画やイラストの傾向と、幅広い人に伝わる表現方法について考えを深め、また授業内で実践する。
到 達 目 標	狭い業界でウケる描き方だけではなく、老若男女、国内外問わず人に訴求力のある普遍的な漫画の持ち味を理解し、漫画というツールの奥深さを認識する。「求められるもの」をしっかりと理解し「自分の得意・持ち味」を意識できるようにする。
教 科 書	・随時書籍を紹介(例:「誰も知らないデザインの基本」「近藤義文画文集」など)
年 間 授 業 計 画	1 丸ペンGペンの使い方 2 アウトラインのひき方、仕上げ方 3 スクリーントーンの使用方 4 漫画の「効果」や表現方法 5 水彩画の扱い方 6 アクリル絵の具の扱い方 7 色鉛筆の扱い方 8 アイディアの出し方 9 デザインの仕方 10 アイディアを形にする方法 11 想像力の鍛え方 12 作業の仕方、休み方 13 質感の出し方 14 色の意味 15 イラストと漫画を企業が欲しが理由と、欲しが漫画の描き方 16 エッセイ漫画、コミックイラストの描き方 17 セルフプロデュースの仕方 18 DMの作り方 19 名刺の作り方 20 手書きとアナログの良し悪しについて 21 電子コミックの作り方 22 料理漫画の描き方 23 解説漫画の描き方 24 グループワーク(チーム編成で絵を描く) 25 実話を4コマにおさめる方法 26 模写 27 比喩やアイロニカルな表現方法について 28 表紙の描き方 29 旅行記の描き方 30 地図と漫画の関係性と、その描き方
成 績 評 価 方 法	出席30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	コミックイラスト学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	コミックイラスト概論	授 業 方 法	講義・実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当: 浦 信司 集英社での編集者、ケータイヤングジャンプ編集長を歴任。後に(株)Mossを立ち上げる。 現在もマンガ編集者を継続しつつ、専門学校でのマンガ制作指導を担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	お話しの作り方、漫画の完成までのプロセス、持ち込み方法、編集者のリクエスト&アドバイスの考え方などをショート漫画を作りながら(ネームまで。完成原稿にはしません)、クラスメイトと講評しあいながら進めていきます。毎回、授業始めには、見た映画の感想、講評を言ってもらいます。
到 達 目 標	漫画を描くうえでの最低限のルールや心構えを、ショート作品のネーム制作までを行いながら学んでいき、持ち込み作品に反映させます。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 漫画のできるまで 2 ショート漫画のネーム書いてみよう(6P) 3 プロット確認 1 4 プロット確認 2 5 プロット確認 3 6 ネーム確認 1 7 ネーム確認 2 8 ネーム確認 3 9 完成したショート漫画を全員で講評 10 ショート漫画のネーム書いてみよう(8P) 11 プロット確認 1 12 プロット確認 2 13 プロット確認 3 14 プロット確認 4 15 ネーム確認 1 16 ネーム確認 2 17 ネーム確認 3 18 ネーム確認 4 19 完成したショート漫画を全員で講評 20 ショート漫画のネーム書いてみよう(10P) 21 プロット確認 1 22 プロット確認 2 23 プロット確認 3 24 プロット確認 4 25 ネーム確認 1 26 ネーム確認 2 27 ネーム確認 3 28 ネーム確認 4 29 完成したショート漫画を全員で講評 30 現在の漫画業界の事情(紙媒体だけでなく、電子出版のことも含む)
成 績 評 価 方 法	出席30%・試験及び課題提出物70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	コミックイラスト学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	色彩学	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:堀 篤子 武蔵野美術大学を卒業後、中学校美術教員として勤務。後に絵画教室、専門学校にて色彩学、造形、デザインを担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	・ノート、資料、配色カードと図表を使い、色彩学の基礎から学びます。画材を使って、色相やトーンとは何か色相やトーン的位置関係からくる感じ方、補色の概念を実感としてとらえ他の授業にも生かします。・カラーコーディネーター3級検定に対応した授業を進めます。		
到 達 目 標	・色彩学の基礎を学びます。 ・手描きの作品作りを通して色の三属性とトーンを学び 三属性やトーンを利用した配色方法、カラーイメージスケールを利用した配色方法を学びます。 ・デジタル作品の基礎となる色彩の理論となる学習をします。		
教 科 書	なし		
年 間 授 業 計 画	1 色に対する導入、イメージ、利用法、光とは 2 色の三属性 PCCS色相環 色立体 色の名前と色相関係 下絵 色相について 3 下絵～着色 4 着色～完成 色相関係の復習 5 PCCSトーン トーンの表を作る 下絵「文字と絵」 6 下絵～着色 トーンに注意する 7 着色 8 着色～完成 トーン関係の復習 9 「類似トーンと無彩色」 人物キャラ半身 トーン配色 キャラの下絵 10 下絵～着色 11 着色～完成 類似トーンの効果とまとめ 12 「ドミナントカラーについて」 オリジナル写真を使う ドミナント効果 13 下絵～着色 14 着色～完成 ドミナントのまとめ 15 前期期末試験(小テスト) 実技試験 前期のまとめ 16 「高彩度色と背景」 鳥と花 色の三原色、混色について、補色の混色 17 下絵～着色 18 着色～完成 高彩度色、補色のまとめ 19 「好きな写真の色の分析」 写真を持ってくる 20 写真を貼る、色を見て色票を作る、自分の星座を描く 21 色票の色で仕上げる 目にしたものから学ぶこと 22 「イメージカラーを学ぶ」 遊園地の乗り物と人 下絵 23 「かわいい」「ダイナミックな」「若々しい」から選ぶ 下絵 24 下絵～着色 25 着色～完成 イメージカラーまとめ 26 「イメージカラー クラシックな」 日本の和風を感じさせる人物 27 下絵 様々な人物像 28 下絵 29 下絵～着色 トーンを選んで着色する 30 後期期末試験(小テスト)実技試験		
成 績 評 価 方 法	出席30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。		
備 考			

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	コミックイラスト学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	制作実習1	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:根岸 真知子 COMICOプラスで週刊連載デビューを果たし、その後ヒューマンアカデミー秋葉原校のマンガカレッジで担任業務、また、同校高校専門コースでキャラクターデザイン・ClipStudioの授業を担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	clipstudioを使用し、デジタルにおける基本的な操作の習得。 漫画を描くときの実践的な技術の習得。 背景以外の小物、背景効果の習得。
到 達 目 標	ポートフォリオに載せられるようなストーリー性のあるイラスト、漫画の扉絵に適した一枚絵の作成。
教 科 書	・無し 自作のプリントを使用。
年 間 授 業 計 画	1 クリップスタジオの基本操作。スクラッチ手法で簡単な作画体験。 2 ツール(主にブラシ)・レイヤー効果の説明。簡単な作画。 3 選択範囲・レイヤーマスク・クイックマスクの説明。ビー玉の描き方実践。 4 テクスチャー的な背景の作り方。自由変形等の説明。 5 雲の描き方。 6 既存のブラシの使い方。応用的な編集の仕方。(ガウス等) 7 ブラシのダウンロード方法。自作ブラシの作成方法。 8 パンケーキの描き方。 9 植物の描き方の説明(葉っぱ。小枝) 10 人物の影のつけ方。(トーン処理) 11 人物の影のつけ方。(カラー・アニメ塗り) 12 人物の影のつけ方。(カラー・ギャルゲ塗り) 13 人物と背景を組み合わせたイラスト製作①(構図・下描き等) 14 人物と背景を組み合わせたイラスト製作②ペン入れ・色塗り 15 人物と背景を組み合わせたイラスト製作③課題提出 16 クリスタの基本機能の復習。3Dモデルの基本的な使い方。 17 ポーズの描き方①トレース等。小物を持った日常のポーズの描き方。 18 ポーズの描き方②トレース等。アクションポーズの描き方。 19 ポーズの描き方③トレース等。複数の人物が入ったポーズの描き方。 20 金属の描き方。 21 食べ物の描き方。(ご飯・お味噌汁等) 22 合成モードの使い方。加工の仕方。水中の描き方・泡の描き方。 23 クッション・ベッド等。柔らかい布の小物の描き方。人物との組み合わせ。 24 テクスチャーの貼り方。合成の仕方。 25 一点透視で板塀を描く。 26 一点透視でレンガ塀を描く。 27 一点透視で簡易的な夜景の描き方。 28 人物と背景を組み合わせたイラスト製作①(構図・下描き等) 29 人物と背景を組み合わせたイラスト製作②ペン入れ・色塗り 30 人物と背景を組み合わせたイラスト製作③課題提出
成 績 評 価 方 法	出席30%・授業内の提出物やテスト課題70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	コミックイラスト学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	制作実習2	授 業 方 法	講義・実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:渡邊 陽平 専任教員。約9年間漫画家のアシスタントとして活動。2016年には「コミックNewtype」にて短期連載デビューを果たす。		

■授業科目情報

授 業 内 容	漫画制作の基本技術を習得し、年間最低2作のオリジナル漫画作品を制作する。まずはアナログでの作画方法、テクニックを指導する。その後、アナログ・デジタル問わず、生徒ひとりひとりに合った指導をし、作品を完成させる。その作品をもって持ち込み、投稿を行い、早い時期に担当編集者を付ける事とその延長線上にあるデビューを目指す。
到 達 目 標	最低でもオリジナル漫画作品を2作完成させ、持ち込みなどで担当編集者をつける。 できれば各作品で5社以上持ち込みをする。 作品を新人賞に応募し、受賞、デビューを目指す。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 作画道具の使い方説明 カケアミのやり方講義と実習 2 定規線やり方講義と実習 自己紹介漫画ネーム制作 3 自己紹介漫画 ネームチェック 作画 4 自己紹介漫画制作 締め切り 5 背景 パース 6 背景 作画 7 背景 トレース 8 オリジナル漫画制作 プロット ネーム 9 オリジナル漫画制作 ネーム完成 10 オリジナル漫画制作 下書き 11 オリジナル漫画制作 下書き 12 オリジナル漫画制作 ペン入れ 13 オリジナル漫画制作 ペン入れ 14 オリジナル漫画制作 仕上げ 15 オリジナル漫画制作 完成 持ち込み投稿指導 16 模写 17 オリジナル漫画制作 プロット ネーム 18 オリジナル漫画制作 ネーム完成 19 オリジナル漫画制作 下書き 20 オリジナル漫画制作 下書き 21 オリジナル漫画制作 ペン入れ 22 オリジナル漫画制作 ペン入れ 23 オリジナル漫画制作 仕上げ 24 オリジナル漫画制作 仕上げ 25 オリジナル漫画制作 完成 26 オリジナル漫画制作 プロット ネーム 27 オリジナル漫画制作 ネーム完成 28 オリジナル漫画制作 下書き 29 オリジナル漫画制作 下書き 30 オリジナル漫画制作 ペン入れ
成 績 評 価 方 法	出席30%課題提出物(後期)70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	コミックイラスト学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	デジタル作画技術	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	120時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ 後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回 後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:ねぐら なお マンガ家デビュー後、複数の専門学校にてデジタルペイント、ComicStudioの指導を担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	デジタルでマンガを描く上で、ほぼデファクトスタンダードとなっているCELSYS社CLIP STUDIO PAINT(本文内ではクリスタと表記)を使い、モノクロのマンガ制作を行う上で必要な、基礎的な知識の習得から、マンガの版下製作の実習を行います。
到 達 目 標	CLIP STUDIO PAINTの基本的な機能の把握。 デジタルでモノクロのマンガ原稿を描く上での基本的な各種ツールの使い方の基礎以上の習得と、実際に作品制作に応用できるだけのスキルの習得。
教 科 書	クリスタデジタルマンガ&イラスト道場・現場で役立つCLIP STUDIO PAINT 時短テクニック
年 間 授 業 計 画	1 スキャンした下絵・ペン入れを元にロング絵の作画 2 下描き・ペン入れを進める。レイヤーの活用法の実例 3 作画・UP用のコマ枠フォルダー作成・トーンの仕上げ 4 作画・フキダシとテキストの入力 5 作画～完成・提出・プリントアウトと書き出し 6 指定条件の1Pマンガの作画～ネームの準備と下描き 7 作画・コマ単位での基本のペン入れ～仕上げ 8 作画・定規を使った小物の描画～魔法陣・エンブレム 9 作画・バース定規を使って描く背景～一点・二点透視 10 作画・集中線・流線ツールを使った背景処理～背景効果 11 作画～仕上～完成・提出・プリントアウトと書き出し 12 コミティア作品のネームの準備と下描き 13 コミティア作品の作画・トーンのグループ素材化 14 コミティア作品の作画・3Dの利用の基本 15 コミティア作品の作画 16 コミティア作品の作画 17 コミティア作品の作画～完成・提出 18 小物作画～スマホを描く 19 小物作画～缶を描く 20 小物作画～カウチソファを描く 21 背景作画～階段を描く 22 背景作画～切妻屋根の住宅を描く 23 背景作画～自然物を描く 24 背景作画～切妻屋根の住宅の周辺を描く 25 背景作画～背景にモブを描く 26 背景作画～住宅課題の完成・提出 27 背景作画～キャラクターの部屋の平面図から立体起こし 28 背景作画～キャラクターの部屋の作図 29 背景作図～キャラクターの部屋の作図とキャラ作図 30 背景作図～キャラクターの部屋の完成・提出
成 績 評 価 方 法	出席30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	コミックイラスト学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	コマ割り・演出	授 業 方 法	講義・実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当: 山崎 達彦 ヤングマガジン新人賞を受賞後アシスタントを経てマンガ家デビュー。後に専門学校、スクールにてマンガ制作指導を担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	・漫画の基礎であるプロットからネーム完成までの流れの理解 ・コマの割り方、配置の説明 ・アングルやコマワリのバリエーションの強化 ・様々なアングルを描くための画力の強化
到 達 目 標	・様々なアングルを会得し、飽きさせないマンガ作りを行えるようにする ・様々なコマワリのバリエーションを会得し、パターンにならないマンガ作りをする ・モチベーションの高い1年生の内にコマ割り作業に慣れさせる ・出来れば担当付き
教 科 書	漫画(各自持参)
年 間 授 業 計 画	1 作業工程の説明(プロットから完成までの流れ)、原稿用紙の使い方、用語の説明 2 ふきだし、コマ割りの基本ルール 3 プロットからのコマ割り 4 フキダシ、コマの配置 5 コマのメリハリ 6 コマのナナメワリ 7 アングル 8 奥行 9 フレーミング 10 フリとウケ 11 レンズワーク① 12 レンズワーク② 13 レンズワーク③ 14 前期実技試験 15 前期実技試験答案返却、今後の課題の相談面接 16 前期のおさらい 17 レンズワーク④ 18 レンズワーク⑤ 19 レンズワーク⑥ 20 レンズワーク⑦ 21 プロットからのコマ割り実践(アイドル) 22 プロットからのコマ割り実践(告白) 23 プロットからのコマ割り実践(墓参り) 24 プロットからのコマ割り実践(病院) 25 プロットからのコマ割り実践(観光) 26 プロットからのコマ割り実践(日常) 27 プロットからのコマ割り実践(戦闘) 28 プロットからのコマ割り実践(各々の好きな漫画で) 29 後期実技試験 30 後期実技試験答案返却、今後の進路に関しての相談面接
成 績 評 価 方 法	①出席率=30% ②課題の評価点=70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	コミックイラスト学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	ストーリー・発想法	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:加藤 公平 脚本家、マンガ原作者として多くのTVアニメ、ドラマ、マンガを担当。後に複数の専門学校にてマンガ制作指導を担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	読み切りマンガ(16P程度)のストーリー作り(キャラ作りからネーム作りまで)の文法を学ぶ。難易度を上げず楽しみながら物語を作れる授業を目指し、自信をつけさせるとともに漫画を好きになってもらう。
到 達 目 標	毎回サンプル読み切り(16P~24P程度)を見せ、読み切りならではのテンポやボリューム感、盛り上げ方を身に着ける。様々なジャンルの読み切りで反復練習をすることで生徒の好みとのミスマッチを避けつつ、ノウハウの定着を図る。また課題では必ずプロットの作例、ネームの作例を提示し、生徒が連載の第一話のような読み切りを作らないよう指導する。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 読み切りとは(長編しか読んでことがない生徒の頭を切り替える) 2 キャラ設定 3 キャラ設定(キャラはセットで考える+視点キャラの決め方) 4 キャラの描き方とネーム表現に慣れる(4Pネームを描く)「ペット」の課題 5 キャラの描き方とネーム表現に慣れる(4Pネームを描く)「残念なロボ」の課題 6 キャラの描き方とネーム表現に慣れる(4Pネームを描く)「獣人」の課題 7 キャラの描き方とネーム表現に慣れる(4Pネームを描く)「隣の陰キャ」の課題 8 構成(プロット) 12P想定 A案(ラブコメ) 9 構成(プロット) 16P想定 B案(ラブコメ) 10 構成(プロット) 16P想定 C案(ファンタジー) 11 構成(プロット) 16P想定 D案(バトルもの) 12 構成(プロット) 16P想定 E案(青年誌) 13 ネーム・演出(プロットA、B、C、D、E案から一つ選んでネームにする) 起のパート 14 ネーム・演出 承のパート 15 ネーム・演出 転のパート 16 ネーム・演出 結のパートで完成 17 特殊ジャンル(四コマ) 18 特殊ジャンル(ワイド四コマ) 19 特殊ジャンル(エッセイマンガ) 20 セリフのポイント 21 構成(プロット) 24P想定 A案(主人公が変化するパターン) 22 構成(プロット) 24P想定 A案(主人公が変化するパターン) 23 構成(プロット) 24P想定 B案(主人公が変化しないパターン) 24 構成(プロット) 24P想定 B案(主人公が変化しないパターン) 25 魅力的なキャラの作り方(好感度キャラ) 26 魅力的なキャラの作り方(ギャップキャラ) 27 フリーでオリジナルキャラを作る(キャラクターレンピを使用) 28 発想のポイント 29 コラボ企画(ノベルの生徒の原作をネームにする) 30 コラボ企画(ノベルの生徒との顔合わせ)
成 績 評 価 方 法	出席30%・課題提出物70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上