

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	イラスト・マンガ学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	実践学習	授 業 方 法	講義・実習
年 度	2019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:三井田 大樹・込山 小織・渡邊 陽平 専任教員		

■授業科目情報

授 業 内 容	・業界の現状や求められる人物像などを説明し、今後自分がどのように学び、変わっていかなくてはならないのかを理解させ、そのサポートを行っていきます。 ・検定模擬問題を行い、実際の検定の流れや問題傾向を解説します。
到 達 目 標	・就職に向けたビジネスマナーや、業界研究を行い社会人になるための必要な知識を学びます。 ・「ビジネス能力認定試験3級」取得のための学習を行い、ビジネスに必要な考えや姿勢を学び、検定取得を目指し学習をしていきます。 ・学校行事に必要なディスカッションを行い、自分の意見を発信することや、人の意見を聴いて考えを広められるように指導します。
教 科 書	・ビジネス能力検定ジョブパス3級公式テキスト
年 間 授 業 計 画	1 校則確認 2 ポートフォリオ鑑賞 3 面談1 4 面談2 5 面談3 6 面談4 7 「ビジネス能力検定3級」対策1 8 「ビジネス能力検定3級」対策2 9 「ビジネス能力検定3級」対策3 10 「ビジネス能力検定3級」対策4 11 「ビジネス能力検定3級」対策5 12 「ビジネス能力検定3級」対策6 13 「ビジネス能力検定3級」対策7 14 「ビジネス能力検定3級」対策8 15 「ビジネス能力検定3級」対策9 16 「ビジネス能力検定3級」対策10 17 「ビジネス能力検定3級」対策11 18 「ビジネス能力検定3級」対策12 19 「ビジネス能力検定3級」対策13 20 「ビジネス能力検定3級」対策14 21 面談1 22 面談2 23 面談3 24 面談4 25 履歴書の書き方1 26 履歴書の書き方2 27 時間の使い方 28 キャリア形成・業界研究1 29 キャリア形成・業界研究2 30 キャリア形成・業界研究3 実践学習は通常授業の他、前期には「特別講座:1単位」・後期には「学内作品展の作品制作・会場設営・運営:2単位」・「特別講座:2単位」等の学習活動を行う。
成 績 評 価 方 法	①出席率=20% ②授業内模擬試験=80% ・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	必要に応じ、面談・ディスカッションの時間を調整致します。

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	イラスト・マンガ学科	年次	1年
授業科目名	デッサン(制作実習)	授業方法	実習
年度	2019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:桑原一之 近年の実績:トーマスランド/リサとガスパールトウン/三菱みなとみらい技術館/秩父まつり会館他メインビジュアル担当/ストックイラスト7千点以上制作を担当。		

■授業科目情報

授業内容	・人物制作の基礎から始まり、衣類、動物、デフォルメと幅広いキャラクター制作を行い、デザインの基礎を身につけ、1年次に出来るだけ多くのデザインの幅を広げさせます。 ・期末課題を取り入れながら、納期や顧客を意識させた実践的なスケジュール管理を意識させます
到達目標	・基礎を身につけた上で様々な技法を経験し、引き出しを増やして注文に柔軟に対処できる実践的な実力を身につけさせます。
教科書	なし

年間授業計画

- 1 商業イラストの現状についての講義
- 2 人体の描き方
- 3 ポーズの取り方
- 4 ポーズの取り方
- 5 頭部/顔・表情の描き方
- 6 頭部/顔・表情の描き方
- 7 手首・足首の描き方
- 8 衣服のしわ(洋服)
- 9 衣服のしわ(洋服)
- 10 衣服のしわ(和服)
- 11 衣服のしわ(和服)
- 12 動物の骨格/馬の描き方
- 13 動物の骨格/馬の描き方
- 14 恐竜の描き方
- 15 前期テスト(人体のポーズ)
- 16 デフォルメの技法
- 17 クリップアート制作(スポーツのイラスト)
- 18 クリップアート制作(スポーツのイラスト)
- 19 クリップアート制作(スポーツのイラスト)
- 20 クリップアート制作(スポーツのイラスト)
- 21 キャラクターデザインの実践
- 22 キャラクターデザインの実践
- 23 キャラクターデザインの実践
- 24 キャラクターデザインの実践
- 25 集合イラスト制作(後期課題)
- 26 集合イラスト制作(後期課題)
- 27 集合イラスト制作(後期課題)
- 28 集合イラスト制作(後期課題)
- 29 集合イラスト制作(後期課題)
- 30 集合イラスト制作(後期課題)

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	イラスト・マンガ学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	デッサン	授 業 方 法	実習
年 度	2019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: 米澤 修 東京造形大学卒業、多摩美術大学大学院を修了。フリーランスとしてCM、映画、舞台等のオブジェデザイン、制作を担当。幼児児童の美術教室を主宰。		

■授業科目情報

授 業 内 容	・視覚伝達表現の基本となるデッサンを、鉛筆やペンを使って、単純なモチーフから様々な質感の多少複雑なモチーフまで、徐々に難易度を上げながら、取り組む。 ・各課題の初めに描く上でのポイントや注意点をレクチャーしてから始める。個々の進み具合を見ながら個別に出来るだけ具体的にアドバイスをしていく。		
到 達 目 標	・三次元観察をし二次元に置き換えることで平面、立体、アナログ、デジタルを問わず視覚伝達表現の基本となる総合的デッサン力を向上させる。 ・鉛筆デッサンの技法技術の習得を通して、作品作りの工程の積み重ね、完成度のあげ方、作品制作に向かう姿勢を身につける。		
教 科 書	特になし		
年 間 授 業 計 画	1 デッサンの重要性の理解 2 鉛筆の話 3 道具の使い方 4 形の取り方と確認方法 5 面の平面性と方向性 6 明暗の差、影と陰 7 クロスハッチング 8 縦横のバランスの重要性 9 直方体の描き方 10 パースについて 11 楕円の描き方 12 回り込みの表現 13 ラベルについて 14 硬さの表現 15 個々のモチーフの立体感 16 画面全体の空間感 17 質感の違いの意識 18 面の回り込みのより正確な表現 19 構図について 20 面の方向と明るさ 21 立体の認識 22 部分と全体 23 各パーツの形の捉え方 24 立体的表現 25 よりの確な質感の表現 26 空間の認識 27 空間感の表現 28 デッサン力の地力としての安定 29 総合的な画力の向上 30 自身の作品の客観的な評価	課題「線の練習」 課題モチーフ「ボックス」 課題モチーフ「缶」 課題モチーフ「ボール」 課題モチーフ「コップロープ」 課題モチーフ「自画像」 課題モチーフ「複合静物」	
成 績 評 価 方 法	①課題提出＝20% ②課題制作＝80% ・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。 ・学期のまとめとして学期の最終課題はより重きを置くものとする。 ・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	イラスト・マンガ学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	基礎実習(表現技法)	授 業 方 法	実習
年 度	2019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:細谷 典子 (有)東京BBSにてデザイナーとして勤務。HP、広告、ゲームの素材作成を担当。現在各種企業のHPや広告などの作成、技術指導担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	・イラストレーターはどのような仕事で利用されているかを理解するように努め、徐々にベクターデータの難度を上げ、オリジナルのイラストやロゴが描けるように学習していきます。 ・課題を利用して、DTPやWEB関係の仕事の流れも説明しドロー系ソフトとの連携も深めます。
到 達 目 標	・きちんとしたデータ作りが出来るようになることを目指し、他のソフトとの融合も図りあらゆるジャンルの仕事に対応できるようにして行きます。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 イラストレーターはどのような場面で利用されているか、仕事に合わせたファイル形式・印刷 2 文字入力(1) タイトルのような1行の文字入力方法を学び、そこからオリジナルロゴに変化させる 3 メチエノ(1) (1)にビジュアルにイメージを伝える、ソフトウェアや表メチエノを会得する 4 文字入力(3) 長文の入力方法・修正方法を学ぶ 5 オブジェクトの描き方(1) 各種ツール 6 オブジェクトの描き方(2) 各種メニュー オブジェクト・効果メニューなどの活用 7 オブジェクトの描き方(3) 各種パネル 変形・整列・パスファインダーの活用 8 オブジェクトの描き方(4) 各種パネル アピアランス 9 面と縁取り線のオリジナルパターン キャラクターの衣装などに柄を付ける為に.. 10 ペンツール基礎(1) 直線、曲線。それぞれクローズパスとオープンパス 11 ペンツール基礎(2) 直線と曲線の組合せ それぞれオープンパスとクローズパス 12 ペンツール基礎(3) ショートカットキーの利用・アンカーポイントの置き方のコツを学ぶ 13 ペンツール基礎(4) 簡単なトレース 14 ペンツール応用(1) 難易度の高いキャラクターのトレース 15 ペンツール応用(2) 難易度の高いキャラクターのトレース 16 ペンツール応用(3) 難易度の高いキャラクターのトレース 17 ペンツール応用(4) 難易度の高いキャラクターのトレース 18 課題(1) イラストレーターのみでオリジナル作品作成 19 課題(2) イラストレーターのみでオリジナル作品作成 20 課題(3) イラストレーターのみでオリジナル作品作成 21 課題(1) イラストレーターで線画のみ描き、着色は他のソフトで行う レイヤー分けの重要性 22 課題(2) イラストレーターで線画のみ描き、着色は他のソフトで行う レイヤー分けの重要性 23 課題(3) イラストレーターで線画のみ描き、着色は他のソフトで行う レイヤー分けの重要性 24 課題(4) イラストレーターで線画のみ描き、着色は他のソフトで行う レイヤー分けの重要性 25 課題(5) イラストレーターで線画のみ描き、着色は他のソフトで行う レイヤー分けの重要性 26 オリジナル作品作成(1) 背景やロゴ、長文も入力した、総合的な作品 27 オリジナル作品作成(2) 背景やロゴ、長文も入力した、総合的な作品 28 オリジナル作品作成(3) 背景やロゴ、長文も入力した、総合的な作品 29 オリジナル作品作成(4) 背景やロゴ、長文も入力した、総合的な作品 30 オリジナル作品作成(5) 背景やロゴ、長文も入力した、総合的な作品
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	イラスト・マンガ学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	基礎実習(デザイン演習)	授 業 方 法	実習
年 度	2019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:森 一典 武蔵野美術大学を卒業後、(有)アドファイブでデザインを担当。後に森一典デザイン事務所を立ち上げ、イラスト、デザインを手掛ける。		

■授業科目情報

授 業 内 容	・Indesignの基本的なオペレーションを学ぶ。 ・Indesignを使って自作品のポートフォリオを作成するための基礎知識を学習する。 ・後期授業でポートフォリオを作成、製本までを学ぶ。
到 達 目 標	・常にイラストが「使われる」事を意識させ、仕事の中でのワークフローを意識させます。 ・自作品ポートフォリオを作成、印刷・製本できるまでIndesignの技術を習得する。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 この授業で何を学ぶか?・Indesignを使う理由 2 Indesignの使い方の基本 3 Indesignで作る好きなもの作品集-1 +Indesign技法学習 4 Indesignで作る好きなもの作品集-2 +Indesign技法学習 5 Indesignで作る好きなもの作品集-3 +Indesign技法学習 6 Indesignで作る好きなもの作品集-4 +Indesign技法学習 7 Indesignで作る好きなもの作品集-5 +Indesign技法学習 8 Indesignで作る好きなもの作品集-6 +Indesign技法学習 9 Indesignで作る好きなもの作品集-7 +Indesign技法学習 10 できた作品集をまとめる-1 +Indesign技法学習 11 できた作品集をまとめる-2 +Indesign技法学習 12 できた作品集をまとめる-3 +Indesign技法学習 13 声優学科コラボレーションレイアウト作成 14 みんなに配って見てもらおう 15 前期まとめ 16 後期課題説明「ポートフォリオを作る」 17 自分のポートフォリオを作ろう ラフの作成-1 18 自分のポートフォリオを作ろう ラフの作成-2 19 自分のポートフォリオを作ろう ラフの作成-3 20 自分のポートフォリオを作ろう Indesignを使ったレイアウト-1 21 自分のポートフォリオを作ろう Indesignを使ったレイアウト-2 22 自分のポートフォリオを作ろう Indesignを使ったレイアウト-3 23 自分のポートフォリオを作ろう Indesignを使ったレイアウト-4 24 自分のポートフォリオを作ろう Indesignを使ったレイアウト-5 25 声優学科コラボレーションレイアウト作成 26 講評・デザイン修正 27 プリントアウト・製本 28 修正、プリントアウト・製本 29 みんなに配って見てもらおう 30 後期まとめ
成 績 評 価 方 法	①出席率=30% ②課題提出=40% ③課題制作=30% ・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	イラスト・マンガ学科	年次	1年
授業科目名	基礎実習(キャラクターデザイン)	授業方法	実習
年度	2019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:中塚 真 アメコミ、漫画、イラスト制作『X-MEN、ファンタスティックフォー(マーベル)』等		

■授業科目情報

授業内容	・一年時はキャラクターデザインに必要な基礎知識やデッサンを学びながら、優れたデザインを表現出来るように基礎画力を磨いて行きます。 ・様々なキャラクターデザインを経験させ、幅の広い絵柄の制作を行います。
到達目標	・優れた人物デッサン力、透視法による画法、キャラクターデザインの基礎知識を身につける。 ・固定的でなく、幅広いキャラのデザインを行える技術を身につける。
教科書	なし

年間授業計画

- 1 人物1 頭部(頭蓋骨の模型を实际手に取り理解、絵で実際に描いてみる)
- 2 人物2頭部(皮膚の上からの表現、目鼻口の立体表現を学ぶ)&(キャラバリエーション)
- 3 人物3全身骨格(全身の骨格とバランスを学び、正しいあたりの作り方を実習)&(老人)
- 4 人物4上半身(上半身の筋肉を学び、バストアップの絵を実習)
- 5 人物5腕、手(腕の筋肉、手の描き方を学び、手をメインにしたバストアップを実習)
- 6 人物6下半身(下半身の筋肉を学び、全身像の格闘キャラをデザイン)
- 7 服の描き方(スーツの描き方を学び、大人と制服キャラをデザイン)
- 8 アオリ、フカの顔(頭部のアオリとフカを学びそれぞれの実習)
- 9 アオリの全身(アオリの体の描き方を学び、アオリで全身像のキャラを制作)
- 10 フカの全身(フカの体の描き方を学び、フカで全身像のキャラを制作)
- 11 サブキャラクター(四悪人)味のある四人編成の悪役チームをデザイン
- 12 アイレベルと人物(アイレベルと人物の関係を学び、複数人を一つの画面に納めた絵を制
- 13 背景1一点透視法(一点透視法で学校の廊下と学生キャラをデザイン)全3回中の1
- 14 背景1一点透視法(一点透視法で学校の廊下と学生キャラをデザイン)全3回中の2
- 15 背景1一点透視法(一点透視法で学校の廊下と学生キャラをデザイン)全3回中の3
- 16 人外1(ネコ科の獣人を人体の頭部だけを変えて制作)
- 17 人外2(イヌ科の獣人を体つきから変えて制作)
- 18 人外3(四足歩行動物として犬を制作)
- 19 人外4(鳥とコウモリの翼を学び、天使と悪魔をデザイン)
- 20 人外5(前述のイヌ科獣人、コウモリの翼を応用して西洋ドラゴンをデザイン)
- 21 人外6(前述の四足動物の犬を応用して和風ドラゴンをデザイン)
- 22 背景2 三点透視法1(キャラを椅子に座らせ机に向かう絵を三点透視法で描く)全2回中の1
- 23 背景2 三点透視法1(キャラを椅子に座らせ机に向かう絵を三点透視法で描く)全2回中の2
- 24 背景2 三点透視法2(1を応用してオリジナルキャラ5人と教室全体を描く)全4回中の1
- 25 背景2 三点透視法2(1を応用してオリジナルキャラ5人と教室全体を描く)全4回中の2
- 26 背景2 三点透視法2(1を応用してオリジナルキャラ5人と教室全体を描く)全4回中の3
- 27 ペン入れ仕上げをして完成。後期のテスト課題。 全4回中の4
- 28 人外補足(昆虫について学び、昆虫型クリーチャーをデザイン)
- 29 人物補足(背骨の動き、ひねる、反るを学び、それぞれオリジナルキャラで表現)
- 30 2年時のために(次年度創造するオリジナルの世界観のための勉強を始める)

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

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	イラスト・マンガ学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	応用実習(2DCG実習)	授 業 方 法	実習
年 度	2019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 フリーランスのイラストレーターとして企業案件イラスト、PR漫画、書籍の表紙や挿絵などを制作。		

■授業科目情報

授 業 内 容	・illustratorやPhotoshopを用いた、1枚絵の描き方だけではなく、様々な媒体での使用例をお手本として提示し、トレースから行ったうえでアドビソフトの基本機能を学習、復習します。 ・慣れてきたらオリジナルのアイディアを入れられるようなテーマを制限時間を設けたうえで与え、振り返りと共に生徒に改善点や良いところ、工夫すべき箇所をアドバイスしていきます。
到 達 目 標	・普段自分が使って絵を描く環境と同じくらい、PCでアドビソフトを使えるよう「慣らす」。 ・苦手意識を持っている子や、PCでの描画経験が少ない子に、出来る限り「楽しい」と思わせながら「もっと工夫したい」「それにはどこをどう勉強したら良いのだろう」と考えさせるような自分で自立して上手くなっていけるモチベーションをつけさせます。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 illustratorとPhotoshopソフトの基本概要 2 広告のトレース 3 デザイン1 スモーキー 4 デザイン2 余白を残した写真 5 デザイン3 イラストを使う 6 デザイン4 手書き風フォント 7 デザイン5 クラフト素材のテクスチャ 8 デザイン6 多角形のオブジェクト 9 デザイン7 ビビットカラー 10 デザイン8 ラフな切り抜き 11 デザイン9 人物を線画で描く 12 デザイン10 紙面ぎりぎり・立ち落とし 13 デザイン11 チョークアート 14 デザイン12 パターン 15 前期テスト 16 デザイン13 2色デザイン 17 デザイン14 切り抜き写真をちらす方法 18 デザイン15 ランダム配置 19 デザイン16 かっこよくはみ出す 20 デザイン17 手書きのアクセントをつける 21 デザイン18 吹き出しを利用する 22 デザイン19 インパクトのある色ベタ 23 デザイン20 写真と色ベタ 24 デザイン21 メインイラスト1点を使う 25 デザイン22 文字のみを配置する 26 デザイン23 ドットを使った印刷 27 デザイン24 ピクトグラム 28 デザイン25 モノトーン 29 後期課題 30 後期課題
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	イラスト・マンガ学科	年次	1年
授業科目名	応用実習(デジタル作画)	授業方法	実習
年度	2019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: 富崎 NORI (有)手塚企画でCGクリエイターとして2CG、3DCGを担当。後にフリーランスとなり各種イラスト制作、作家活動、専門学校や芸術高校にてデジタルイラスト指導を担当。		

■授業科目情報

授業内容	・グループワーク(ゲーム用カード制作)を通して他者と協力して作品ができることを知り、コミュニケーションスキルの向上を目指し、同時にイラスト制作の技術の習得を目指します。 ・又、必要に応じたPhotoshop、Illustrator、CLIP STUDIO PAINTの使い分けや活用方法も勉強します。
到達目標	・デジタルソフトに慣れること、自分の作品を仕上げることで、納期や連絡の大切さを知ること、グループ内で決めた役割を責任を持って果たすことを経験することを目指します。
年間授業計画	1 講師自己紹介。ソフトと道具の基本操作。絵の種類説明と練習課題。 2 観察_カード、ゲーム画面作成に必要な役割。練習_デジタル模写。線のアンチエイリアス。 3 陰影と塗りについて (ブラシの使い方、陰影とグラデーション) 4 厚塗り基本の練習課題 5 図形ツールとパスとUIデザインについて。 6 《Gワーク(グループワーク)》カード作成《グループ分け。属性打合せ。ラフと説明文作成開始。 7 《Gワーク》イラストのラフと説明文上がり(ラフ提出)。イラスト描き始め。 8 《Gワーク》イラスト途中チェック。エフェクトについて。 9 《Gワーク》イラスト仕上がり(イラスト提出)。 10 《Gワーク》カードデザイン作成進行。デザイン処理について。 11 《Gワーク》カードデザイン仕上がり。文字の処理について。 12 《Gワーク》デザインにイラストと文字を入れ武器カード仕上げ。 13 《Gワーク》グループ内イラスト差し替えて仕上げ処理してメンバー分作成。 14 《Gワーク》発表と講評。見直しブラッシュアップ。 15 《Gワーク2》企画書について。必要な役割検証。グループ分け。 16 《Gワーク2》企画書作成。説明とグループ分け、担当分け打ち合わせ。 17 《Gワーク2》各担当ラフ作成。グループ内共有。進捗提出。 18 《Gワーク2》各担当作成進行。進捗提出。 19 《Gワーク2》各担当作成進行。進捗提出。 20 《Gワーク2》各担当作成進行。進捗提出。 21 《Gワーク2》各担当作成進行。進捗提出。 22 《Gワーク2》各担当作成進行。進捗提出。 23 《Gワーク2》各担当作成進行。進捗提出。 24 《Gワーク2》各担当作成物の共有、仮レイアウト。 25 《Gワーク2》各担当作成進行。進捗提出。 26 《Gワーク2》レイアウト仕上げ。 27 《Gワーク2》発表と講評。 28 《Gワーク2》レイアウト仕上げ。 29 《Gワーク2》ポートフォリオ用にブラッシュアップ。 30 《Gワーク2》年賀状コンテスト説明。(春休み宿題)
成績評価方法	出席30%・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	

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	イラスト・マンガ学科	年 次	マンガコース	1年
授 業 科 目 名	コマ割り・演出	授 業 方 法	実習	
年 度	2019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、今後の進路についての相談面接
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	イラスト・マンガ学科	年 次	マンガコース	1年
授 業 科 目 名	デジタル作画	授 業 方 法	実習	
年 度	2019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・パ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	イラスト・マンガ学科	年 次	マンガコース	1年
授 業 科 目 名	ストーリー	授 業 方 法	講義・実習	
年 度	2019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(長編しか読んでい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(キャラクターレシピを使用) 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

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	イラスト・マンガ学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	実践学習	授 業 方 法	講義
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	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。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 マンガ家の仕事について業界説明 ジャンルや編集部・webマンガ 2 希望編集部＜次週までの課題＞自己分析・作品分析(希望ジャンルなど) 3 ◎自己分析・作品分析提出2 4 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 5 デビューの流れ＜個別個人面談＞ 6 アシスタント・デジタルアシスタント＜個別個人面談＞ 7 webマンガ・マンガアプリ＜個別個人面談＞ 8 その他のマンガ・イラストなどについて＜個別個人面談＞ 9 イラストやデザインの仕事ガイダンス＜個別個人面談＞ 10 マンガ概論＜個別個人面談＞ 11 ポートフォリオデザインガイダンス＜個別指導・実習＞ 12 ポートフォリオデザインガイダンス＜個別指導・実習＞ 13 業界研究 ＜ジャンル・持込み先＞ 14 ポートフォリオの意味と役割 ＜次週までの課題＞自己分析・作品分析 15 前期制作自己評価 16 ビジネスマナー(挨拶、電話対応) 17 ビジネスマナー(ビジネス文書) 18 ビジネスマナー(メール作成) 19 ビジネスマナー(その他) 20 ＜個別指導・実習＞ ＜課題＞作品のブラッシュアップ 21 ＜個別指導・実習＞ ＜課題＞作品のブラッシュアップ 22 コミティア作品＜課題＞自主制作作品などの準備 23 コミティア作品＜課題＞自主制作作品などの準備 24 卒業制作＜課題＞自主制作作品などの準備 25 卒業制作＜課題＞自主制作作品などの準備 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 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 30 進路・就職確認＜個別個人面談＞
成 績 評 価 方 法	①出席率＝30% ②平常点＝70%以上 ・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	イラスト・マンガ学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	デッサン(デッサン2)	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	・画力向上を目指すための30秒(～5分)ドローイング等授業前半で行う ・構図や構成、質感など要素を中心とした実習で考える ・後期からは前期の内容から、さらに発展させ、仕事で使える構図やポートフォリオ制作など実践的な課題中心に実習する
到 達 目 標	・短時間で様々なポーズを取れるデッサン力を身に付ける ・人物描写・様々なポーズ・筋肉等の描写力強化 ・パースを用いた背景力を身につける
教 科 書	・無し
年 間 授 業 計 画	- 魅力的な絵・構図 - 人体のバランス - 基本ポーズ練習早く楽しく描く男性〈立つ まっすぐ・だらっと・堂々〉 - 基本ポーズ練習早く楽しく描く 〈立つ 腰手・腕組み・あいさつ〉 - 基本ポーズ練習早く楽しく描く 〈立つ 手首・指差し・考える〉 - 基本ポーズ練習早く楽しく描く 〈立つ バンザイ・ポケット・〉 - 基本ポーズ練習早く楽しく描く 〈座る 正面・腕組み〉 - 基本ポーズ練習早く楽しく描く 〈座る 前手を組む・だらっと〉 - 基本ポーズ練習早く楽しく描く 〈座る 頬杖・あぐら・片膝立て〉 - 基本ポーズ練習早く楽しく描く 〈体育座り・背もたれ〉 - 基本ポーズ練習早く楽しく描く 〈寝ころび・寝ころび2〉 - 基本ポーズ練習早く楽しく描く女性〈立つ まっすぐ・だらっと・堂々〉 - 基本ポーズ練習早く楽しく描く 〈立つ 腰手・腕組み・あいさつ〉 - 基本ポーズ練習早く楽しく描く 〈立つ 手首・指差し・考える〉 - 基本ポーズ練習早く楽しく描く 〈立つ バンザイ・ポケット・〉 - 基本ポーズ練習早く楽しく描く 〈座る 正面・腕組み〉 - 基本ポーズ練習早く楽しく描く 〈座る 前手を組む・だらっと〉 - 基本ポーズ練習早く楽しく描く 〈座る 頬杖・あぐら・片膝立て〉 - 基本ポーズ練習早く楽しく描く 〈体育座り・背もたれ〉 - 基本ポーズ練習早く楽しく描く 〈寝ころび・寝ころび2〉 - セクシーなポーズ・ラインの取り方 - 構図の考え方 - キャラクターの迫力・雰囲気の出し方 - 構造物・奥行 - あおり・ふかん - 関係性の表現 - 親密・敵対・対比の表現 - まとめ・ポートフォリオ - 作品制作 - 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	イラスト・マンガ学科	年 次	2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: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	・自分が懂れている、もしくは目指している絵柄の漫画家さんの漫画を模写練習。 ・毎授業後に課題として出している漫画模写の添削。 ・それぞれの生徒さんの絵柄の添削指導。
到 達 目 標	・卒業までに担当付き。 ・もしくはアシスタント先を決める。 ・上半身のデッサンの強化、及び背景力を身につける
教 科 書	・それぞれの生徒さんに漫画を持参してもらう。
年 間 授 業 計 画	1 漫画模写&添削(顔アップ)※初回以降背景の模写もしっかりやってもらう 2 漫画模写&添削(性別顔の描き分け) 3 漫画模写&添削(アングル別顔の描き分け) 4 漫画模写&添削(見た目の顔の描き分け) 5 漫画模写&添削(感情別顔の描き分け) 6 漫画模写&添削(年齢別顔の描き分け) 7 漫画模写&添削(全身) 8 漫画模写&添削(アングル別全身) 9 漫画模写&添削(手足) 10 漫画模写&添削(下半身) 11 漫画模写&添削(動きのある全身) 12 漫画模写&添削(日常動作) 13 漫画模写&添削(戦闘シーン) 14 前期実技試験 15 実技試験の答案返却、及び今後の課題決めの相談面接 16 漫画模写&添削※後期はそれぞれの生徒さんに合わせた内容の模写提案 17 漫画模写&添削 18 漫画模写&添削 19 漫画模写&添削 20 漫画模写&添削 21 漫画模写&添削 22 漫画模写&添削 23 漫画模写&添削 24 漫画模写&添削 25 漫画模写&添削 26 漫画模写&添削 27 漫画模写&添削 28 漫画模写&添削 29 後期実技試験 30 実技試験の答案返却、及び今後の進路のための相談面接
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	イラスト・マンガ学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	基礎実習(プロット・ネーム)	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	1年時同様、毎回、プロットもしくはネームを持参し、授業で講評しあいながら進めていきます。年間3本の原稿完成を目指すので、3～4月で1本完成させるくらいのスピードも身に付けてもらいます。この他、これまで同様に、毎回授業始めには、見た映画の感想、講評をやってもらいます。
到 達 目 標	1年時に経験したことをベースに、持ちこみや校内での批評会で、編集者から高い評価を得られるオリジナル作品の完成を目指します。年間3本の完成原稿を目標とし、まずは編集者からの名刺獲得。次は担当編集者にネームから見てもらえるまでを目指します。すでに担当付きの生徒は、担当と賞に応募できるような作品作りを目指します。※作品は24P以下。※プロットは加藤先生の授業で制作したものをベースにします。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 1年時の経験を活かした、24P以内を想定した1作目のプロット作り。 2 プロットの修正 1 3 プロットの修正 2 4 ネーム制作 5 ネーム改訂 1 6 ネーム改訂 2 7 ネーム改訂 3 8 ペン入れ開始 9 ペン入れ 10 ペン入れ 11 ペン入れ 12 ペン入れ&卒業制作用16Pのプロット(加藤先生の授業で制作したもの)作り&修正 1 13 ペン入れ&卒業制作用16Pのプロット(加藤先生の授業で制作したもの)作り&修正 2 14 ペン入れ&卒業制作用16Pのプロット(加藤先生の授業で制作したもの)作り&修正 3 15 前期終了 ペン入れ&卒業制作用のプロット完成→夏休み中に卒業制作のネーム完成 16 後期開始 持ち込み&品評会での結果と注意点を確認&卒業制作ネーム確認 17 卒業制作ネーム確認 2 18 ペン入れ 19 ペン入れ 20 ペン入れ 21 卒業制作原稿完成 22 3作目プロット修正(加藤先生の授業で制作したもの) 23 3作目プロット修正 2 24 ネーム改訂 1 25 ネーム改訂 2 26 ペン入れ 27 ペン入れ 28 仕上げ 29 仕上げ 30 原稿完成&卒業後のことに関して
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	イラスト・マンガ学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	基礎実習(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: 込山 小織 専任教員		

授業科目情報

授 業 内 容	・ポーズ・構図・関係性などキャラクターのパターンに応じた人体・人物・シーンを描けるように演習していく ・マンガで使えるオリジナルキャラクターのパターンを増やしていき、描けるようになる
到 達 目 標	1年時に習得した基礎画力とキャラクターデザインの技術を応用して、あらゆる世界観や設定の中でキャラクターを制作してゆき実戦的で幅広いキャラクターデザインができる また、それを自分のマンガ作品に反映できるようになる
教 科 書	・無し
年 間 授 業 計 画	1 ポーズ 元気なポーズ拡張姿勢 2 ポーズ 大人しさの表現 防御の姿勢 3 ポーズ 力強いポーズ 直線を意識 4 ポーズ セクシーなポーズはラインで見せる 5 構図 キャラクターの迫力 6 構図 ホラーな表現(不安な雰囲気) 7 構図 カワイイの表現 8 構図 そびえ立つ建造物(モノの大きく見せるコツ) 9 構図 奥行 10 構図 上から見下ろし街(俯瞰) 11 キャラクターの関係性 親密な関係の見せ方 12 キャラクターの関係性 敵対する関係の見せ方 13 キャラクターの関係性 対比で関係性を見せる 14 いろいろなポーズを描こう(全力ダッシュする男の子) 15 いろいろなポーズを描こう(食) 16 いろいろなポーズを描こう(授業中) 17 いろいろなポーズを描こう(上目使い ふかん) 18 いろいろなポーズを描こう(仁王立ち・銃をかまえる) 19 いろいろなポーズを描こう(寝ころぶ・足をくむ) 20 いろいろなポーズを描こう(格闘技・アクション) 21 いろいろなポーズを描こう(個々のオーダーに沿った演習) 22 いろいろなポーズを描こう(個々のオーダーに沿った演習) 23 いろいろな服(制服) 24 いろいろな服(私服) 25 ファンタジーキャラ(女の子) 26 ファンタジーキャラ(男の子) 27 まとめ(ポーズ集・いろいろな服) 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	イラスト・マンガ学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	基礎実習(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	漫画を使う幅広い仕事例を紹介するとともに、企業や社会的に必要なとされている漫画・イラストの需要にこたえるための一般教養を含めたイラスト・漫画の作成の仕方、および思考方法を学ぶ。企業コラボを通して責任をもって作品を仕上げる重要性を学ぶ。
到 達 目 標	読者や編集者にウケるといふ狭い視野に捕われず、社会の役に立ったり、生活の助けになるような漫画の在り方を学び、実践する。自分の能力の活かしどころを見極めて、こういった要素の依頼でも自分なりにくみ取る柔軟性を身に着ける。
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 新聞記事の解説漫画 2 既存の漫画のブラッシュアップ 3 既存のチラシ漫画をブラッシュアップ 4 部屋の見取り図を描く 5 家から学校までのルート解説イラスト 6 実際の依頼書に挑戦 7 企業コラボ 8 マスコットキャラクターの作り方 9 コンペで勝つ方法 10 企業の意図を組む方法 11 年代や性別、企業の種類ごとに変えるタッチについて 12 アナログの良さ、デジタルの良さ 13 経営者としてのイラストレーター 14 訴求効果を上げるチラシ漫画 15 企業が欲しい絵の描き方 16 色が与える影響を知る 17 店舗のデザイン 18 マインドマップの描き方 19 コラージュ作品 20 電子コミック作品を登録する 21 カレンダー漫画 22 クリエイター業界の職業選択の必要性和、プロとアマの線引きがいまいなことについて 23 イラストとキャッチコピーについて 24 直観力を鍛える直観力ゲーム 25 模写(トレースをしないで精密に描く) 26 課題キャラクター 27 ヒトコマ漫画 28 デジタルコンテンツの校正、デザイン 29 LINEスタンプの作成 30 動画コンテンツの知識
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	イラスト・マンガ学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	応用実習(制作実習)	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: 込山 小織 専任教員		

■授業科目情報

授 業 内 容	卒業制作作品を含め、年間最低2作のオリジナル漫画作品を制作 編集部批評会・持ち込み、投稿の個別相談等を行いデビューを目指す
到 達 目 標	編集部批評会、持ち込みで担当付きになる また、新人賞等へ投稿し入賞を狙う Webマンガ、アプリも含めデビューを狙う
教 科 書	
年 間 授 業 計 画	1 プロット、ネーム制作 2 プロット、ネーム制作 3 ネーム制作 4 ネーム完成 作画 5 作品制作及び進行チェック《個別指導》 6 作品制作及び進行チェック《個別指導》 7 作品制作及び進行チェック《個別指導》 8 作品制作及び進行チェック《個別指導》 9 作品制作及び進行チェック《個別指導》 10 作品制作及び進行チェック《個別指導》 11 作品制作及び進行チェック《個別指導》 12 作品制作及び進行チェック《個別指導》 13 作品制作及び進行チェック《個別指導》 14 作品完成 講評持ち込み相談、投稿指導 15 卒業制作(16p)作品制作 16 卒業制作用プロット・ネーム作業 17 卒業制作用制作及び進行チェック《個別指導》 18 卒業制作用制作及び進行チェック《個別指導》 19 卒業制作用制作及び進行チェック《個別指導》 20 卒業制作用制作及び進行チェック《個別指導》 21 投稿作品制作。プロット、ネーム。 22 ネーム制作 23 ネーム完成 作画 24 作品制作及び進行チェック《個別指導》 25 作品制作及び進行チェック《個別指導》 26 作品制作及び進行チェック《個別指導》 27 作品制作及び進行チェック《個別指導》 28 作品制作及び進行チェック《個別指導》 29 作品制作及び進行チェック《個別指導》 30 作品完成 講評持ち込み相談、投稿指導
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	イラスト・マンガ学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	応用実習(デジタル作画2)	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、デジタルにおける応用な操作の習得。 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	なし
年 間 授 業 計 画	1 クリップスタジオの応用操作。3Dモデルの基本的な使い方。 2 質感表現。一点透視の箱にさまざまな質感を描いてみる。 3 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。 4 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。 5 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。 6 食べ物の描き方。(ご飯・お味噌汁等) 7 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。 8 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。 9 テクスチャーの貼り方。合成の仕方。 10 一点透視での簡易的な夜景の描き方。 11 一点透視で板塀を描く。 12 一点透視でレンガ塀を描く。 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。 17 時計を描く(含・文字ツールの使い方。) 18 ペットボトルの描き方。 19 傾きのある鏡の描き方。 20 本の描き方。本棚の描き方(一点透視法の簡易的背景)。 21 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)・コンテスト等用作品制作 22 人物と背景を組み合わせたイラスト製作①ペン入れ・色塗り・コンテスト等用作品制作 23 人物と背景を組み合わせたイラスト製作①課題提出・コンテスト等用作品制作 24 人物と背景を組み合わせたイラスト製作②(構図・下描き等)・コンテスト等用作品制作 25 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・コンテスト等用作品制作 26 人物と背景を組み合わせたイラスト製作②課題提出・コンテスト等用作品制作 27 人物と背景を組み合わせたイラスト製作③(構図・下描き等)・コンテスト等用作品制作 28 人物と背景を組み合わせたイラスト製作③ペン入れ・色塗り・コンテスト等用作品制作 29 人物と背景を組み合わせたイラスト製作③課題提出・コンテスト等用作品制作 30 コンテスト等用作品制作
成 績 評 価 方 法	①出席率30% ②作品提出70% 上記3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	イラスト・マンガ学科	年 次	マンガコース	2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	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: 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	・様々な技法の説明 ・実践による作業速度強化 ・それに伴うアングル別の絵の練習 ・1コマ目は講義、2コマ目は用意したプロットや漫画の模写での実践練習の予定です
到 達 目 標	・漫画のコマ割りへのより深い理解 ・コマ割り、アングル、演出の多様性の強化 ・ネーム制作スピードの強化、構図別の画力の強化 ・担当付き、または賞の獲得
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 コマワリフキダシ基本ルール(おさらい) 2 コマのメリハリ 3 コマのナナメワリ 4 アングル 5 奥行 6 フレーミング 7 フリとウケ 8 レンズワーク① 9 レンズワーク② 10 レンズワーク③ 11 レンズワーク④ 12 レンズワーク⑤ 13 レンズワーク⑥と⑦(2コマ分) 14 前期試験(日数がずれた場合は前期の最終授業ひとつ前で) 15 前期試験答案返却&今後の課題決め相談面接 16 前期のおさらい 17 背景効果 18 背景アングル 19 人と背景 20 遠近感のある一点透視 21 遠近感のある縦二点透視 22 プロットからのコマ割り実践(日常風景) 23 プロットからのコマ割り実践(時間経過) 24 プロットからのコマ割り実践(感情動作) 25 プロットからのコマ割り実践(背景動作) 26 プロットからのコマ割り実践(戦闘) 27 プロットからのコマ割り実践(祭り) 28 プロットからのコマ割り実践(各々の好きな漫画で) 29 後期試験(日数がずれた場合は最終授業ひとつ前で) 30 後期試験答案返却&今後の進路相談面接
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	イラスト・マンガ学科	年 次	マンガコース	2年
授 業 科 目 名	デジタル作画	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	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オールデジタルで行う上で必要な知識の習得並びにその確認と、発展的活用のための応用力の習得を目指します。 マンガ業界で必須とも言える背景や小物を描画する能力を向上させ、さらには、出版社やプロ漫画
到 達 目 標	CLIP STUDIO PAINTの機能のより高度な活用方法の把握。 デジタルでモノクロのマンガ原稿を描く上での各種ツールの使い方の応用力の向上。 プロの現場でも通用する、デジタル原稿の作画能力の習得～アシスタント技術(ポートフォリオ作成)
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 見開きアクション作画・ネーム～原稿準備～下描き 2 見開きアクション作画・キャラクター作画・効果線の作画 3 見開きアクション作画・描き文字と効果処理・仕上げ・提出 4 質感表現の実例 5 小物を持つキャラの作画～飲み物(グラス)を持つ 6 小物を持つキャラの作画～本を読む 7 キャラの背景処理実例～足元の地面の表現 8 批評会作品で使える背景の作画・資料集め 9 批評会作品で使える背景の作画 10 批評会作品で使える背景の作画 11 批評会作品で使える背景の作画～完成・提出 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 14 コミティア作品の作画 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 背景用資料収集・ロケハン(宿題・校内～可能なら校外) 19 背景作画～ロケハン写真をもとに背景作画 20 背景作画～ロケハン写真をもとに背景作画 21 背景作画～ロケハン写真をもとに背景作画・仕上げ・提出 22 作品集用表紙・裏表紙のデザインと作画 23 作品集用表紙・裏表紙のデザインと作画 24 作品集用表紙・裏表紙のデザインと作画 25 作品集用表紙・裏表紙のデザインと作画 26 作品集用表紙・裏表紙のデザインと作画 提出 27 ポートフォリオ作成・卒製用コンテンツ作成 28 ポートフォリオ作成・卒製用コンテンツ作成 29 ポートフォリオ作成・卒製用コンテンツ作成 30 ポートフォリオ・卒製用コンテンツ・提出
成 績 評 価 方 法	①出席率＝30% ②授業課題＝70% 授業課題は小課題・小作品ごとに評価を行い、それらを総合して一定の計算方法にて評価点を算出します。 ・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	イラスト・マンガ学科	年 次	マンガコース	2年
授 業 科 目 名	ストーリー	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: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	読み切りマンガの文法を学ぶ。生徒が少ないのでカスタムメイド的に個々の好きなジャンルに合わせたり、難易度や作業スピードも生徒の様子を見て変えていく。前期ではノベル科とのコラボ企画マンガも制作する。
到 達 目 標	最終的に新人賞受賞レベルのストーリー作りができる技術を身に着ける。新二年生は作業スピードが遅いので反復練習でスピードUPも図る。結果的にプロットが量産でき、卒業後のストックも増やしておく(担当編集がついてからはストックが大切なので)。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 年間計画作り+昨年の反省(自己分析)+どの雑誌を目指すか 2 コラボ企画(4Pネーム作り) コラボ企画に関しては時間内にできな部分は宿題とする 3 コラボ企画(下書き) " 4 コラボ企画(下書き) " 5 コラボ企画(ペン入れ) " 6 コラボ企画(ペン入れ) " 7 コラボ企画(ペン入れ) " (以後、コラボ企画は毎授業、進行状況を確認する) 8 セリフの上達法 9 読み切りの設定作り(短編は設定がすべて。誰視点で描くかで作りやすさが変わる) 10 読み切りの設定作り(短編は設定がすべて。誰視点で描くかで作りやすさが変わる) 11 構成(起承転結)のおさらい 1年次に習ったことの確認 12 新人賞受賞レベルの構成を学ぶ (30P以上の構成) A案 13 新人賞受賞レベルの構成を学ぶ (30P以上の構成) B案 14 新人賞受賞レベルの構成を学ぶ (30P以上の構成) C案 15 新人賞受賞レベルの構成を学ぶ (30P以上の構成) D案 16 新人賞受賞レベルの構成を学ぶ (30P以上の構成) E案(完全オリジナル) 17 新人賞受賞レベルの構成を学ぶ (30P以上の構成) E案(完全オリジナル)前回の続き 18 詳細プロット作り(A、B、C、D、E案から一案選んで詳細プロットにする) 19 詳細プロット作り(A、B、C、D、E案から一案選んで詳細プロットにする) 20 詳細プロット作り(A、B、C、D、E案から一案選んで詳細プロットにする) 21 ネーム作り(できあがった詳細プロットの冒頭シーン3Pのみネーム化) 22 ネーム作り(できあがった詳細プロットの見せ場4Pのみネーム化) 23 ショートマンガ(ストーリー漫画がどうしても難しい生徒のために) 24 ショートマンガ(ストーリー漫画がどうしても難しい生徒のために) 25 テーマ、メッセージに関して 26 バッドエンドストーリー(お勧めではないが、希望する生徒がいる場合) 27 ストーリーの「直し」に関して セルフチェックの仕方+編集とのやり取り 28 ストーリーの「直し」に関して セルフチェックの仕方+編集とのやり取り 29 発想で大切なこと+ネタ帳の作り方 30 卒業後の勉強法+自分の武器探し
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