

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	2021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 ＜個人面談＞ ＜課題＞作品のブラッシュアップ 25 ＜個人面談＞ ＜課題＞作品のブラッシュアップ 26 ＜個人面談＞ ＜課題＞作品のブラッシュアップ 27 ＜個人面談＞ ＜課題＞作品のブラッシュアップ 28 ＜個人面談＞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 ＜個人面談＞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	2021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・口パーツのとりえ方 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	2021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 ・マンガやイラスト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	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、それを自分の作品に反映できるようになる
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 まとめくポーズ集・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	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	2021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	カラー漫画の表現を習得。 投稿サイトでデビュー、担当付を目指す。
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 水の表現(海・川・水滴) 10 空の表現 11 木・森の表現 12 金属の表現 13 パース 14 パース 15 パース提出 16 パース 投稿用カラー漫画制作 下書き 17 パース 投稿用カラー漫画制作 下書き 18 グラデーションマップ 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 背景 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 カラー 28 投稿用カラー漫画制作 カラー 29 投稿用カラー漫画制作 完成 30 2年次に向けての準備
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	講義・実習
年度	2021年度	年間授業時間	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: 中島 愛美 上場企業、大手企業にてイラスト・デザイン業8年の経歴を経た現役フリーランス。イラスト制作やPhotoshop/Illustratorの指導を担当。		

■授業科目情報

授業内容	絵やイラストを制作する楽しさの心持ちを一番とし、後々仕事における利己から利他へ意識転換すべきイラスト制作を指導する。 思考が凝り固まらないよう且つ自由すぎずな振り幅を設定とする実技実習を中心に、生徒個々が持つ可能性を支持しつつ指導する。
到達目標	生徒個々が持つ強みや素質をもとに、それをどうしたら活かすことができるかを考えフィードバックを通し、気付きを与える。 この1年間で、絵を描くことの楽しさや表現力、発想力、自信を構築し来年には更なる明確な夢と目標を抱けるよう各自へフォローアップをする。
教科書	デザインやビジネス書などを含む書籍を随時紹介
年間授業計画	1【自己紹介】自己紹介漫画を作成【夢と目標設定】 2【基盤構築】自分の頭で考えるには【習慣をつくる】 3【基礎知識】営業方法とSNS活用法/自分のイラストはどう売り込むか?【理解】 4【実技実習】アナログ画材でイラストを描く/個性を強調する【表現力】 5【実技実習】動物をデフォルメして描く/抽象的に描く方法【表現力】 6【実技実習】デフォルメした動物のパターン違いを作成する【表現力】 7【実技実習】獣度を意識した獣人キャラクターを描く【表現力】 8【実技実習】BCD(ブラインドコンタドローイング)での一発模写【表現力】 9【実技実習】シルエットから描く【表現力】 10【実技実習】ユニークな枠の中にイラストを詰める【発想力】 11【応用課題】合同制作A①【他者協力】 12【応用課題】合同制作A②【他者協力】 13【応用課題】合同制作A③【他者協力】 14【応用課題】合同制作A④【他者協力】 15【応用課題】合同制作A⑤【他者協力】 16【実技実習】絵日記で伝える【伝達力】 17【実技実習】絵しりとゲーム【伝達力】 18【実技実習】グラデーションをつくる【表現力】 19【実技実習】線で表現するペン画【表現力】 20【実技実習】4ページのイラスト本を作成する【表現力】 21【実技実習】スピードを意識して描く【適応力】 22【実技実習】イラストが利用されている商品に着目する/意識して制作【観察力】 23【基礎知識】趣味の絵と仕事の絵の境界線を知る【理解】 24【基礎知識】フリーランスと会社員の相違・特徴を知る【理解】 25【基礎知識】内発的動機を起こし自立するために【応用力】 26【応用課題】合同制作B①【他者協力】 27【応用課題】合同制作B②【他者協力】 28【応用課題】合同制作B③【他者協力】 29【応用課題】合同制作B④【他者協力】 30【応用課題】合同制作B⑤【他者協力】
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

文字オーバーはファイルメニューの印刷ボタンから確認をお願いいたします。

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	2021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。現在も現役マンガ編集者として、複数の作品を担当しつつ、専門学校でのマンガ制作指導を担当。この他にも一般書籍の企画・編集や広告代理店案件なども担当する。		

■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、見た映画や読んだ本(漫画は含まない)の感想、講評を言ってもらいます。また浦が現在、担当している作品のネームや完成原稿なども参照
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。1年間で3本のショート漫画のネームを作成させます。
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	コミックイラスト専攻・マンガ専攻 1年
授 業 科 目 名	制作実習1	授 業 方 法	実習
年 度	2021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 自己紹介。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 人物イラスト作成① あたりの取り方。コントラポスト。下描き作成。 5 人物イラスト作成② 線画の作成。 6 人物イラスト作成③ 着彩・影の着け方。 7 海・水中の描き方。(レイヤー効果) 8 扉絵的なイラストの作成① 構図の作成。 9 扉絵的なイラストの作成②下描きの作成。 10 扉絵的なイラストの作成③ 線画の作成。 11 扉絵的なイラストの作成④ 着彩 12 扉絵的なイラストの作成⑤ 簡単な背景 13 夜空の描き方 14 ブラシの作り方。 15 フェンスの描き方(タイリングとレイヤー変換) 16 時計の描き方(文字の入力・極座標変形) 17 魔法陣の描き方(対象定規の使い方) 18 雷の描き方 19 宝石の描き方(2種類) 20 ソフトクリーム of 描き方(コーン編) 21 ソフトクリーム of 描き方(クリーム編) 22 時短テク。素材を使った簡易的な木の描き方。 23 簡易的な建物の描き方。窓の描き方。 24 マスクを使わないトーンの貼り方。 25 雨の風景の描き方 26 扉絵的なイラストの作成① 構図の作成。 27 扉絵的なイラストの作成②下描きの作成。 28 扉絵的なイラストの作成③ 線画の作成。 29 扉絵的なイラストの作成④ 着彩 30 扉絵的なイラストの作成⑤ 簡単な背景
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	コミックイラスト専攻・マンガ専攻 1年
授 業 科 目 名	制作実習2	授 業 方 法	講義・実習
年 度	2021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	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 自己紹介漫画 ネームチェック 作画 2 自己紹介漫画 作画 3 自己紹介漫画制作 締め切り 4 クリスタによるマンガテクニック 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 オリジナル漫画制作 プロット ネーム 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	コミックイラスト専攻・マンガ専攻 1年
授 業 科 目 名	デジタル作画技術	授 業 方 法	講義・実習
年 度	2021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、CLIP STUDIO PAINT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	現場で役立つCLIP STUDIO PAINT 時短テクニック
年 間 授 業 計 画	1 前①4/14【モノクロイラスト】ロングキャラ下絵スキャン～ペン入れへ 表現色・描画色等の概念 2 前②4/28【モノクロイラスト】下描き・ペン入れを進める レイヤー・選択範囲等 3 前③5/12【モノクロイラスト】キャラアップ用コマ枠フォルダー作成 ベクター・トーン・図形等 4 前④5/19【モノクロイラスト】作画～完成、提出 印刷・出力等 ★モノクロイラスト 5 前⑤5/26【1Pマンガ】指定条件の1Pマンガの作画 ネーム準備・用紙設定・下描き～ 6 前⑥6/2【1Pマンガ】同作画 コマ枠フォルダー フキダシ・テキスト等 7 前⑦6/9【1Pマンガ】同作画 キャラクターペン入れ 図形・定規等を使用した作画 8 前⑧6/16【1Pマンガ】同作画 背景 パース定規～一点・二点・三点透視チュートリアル 9 前⑨6/23【1Pマンガ】同作画 背景・効果 集中線・流線ツール等 10 前⑩6/30【1Pマンガ】同作画 仕上げ～ブラッシュアップ 11 前⑪7/11【一点透視背景実習】学校の廊下作画 パース定規・グリッド活用 ★1Pマンガ 12 前⑫7/14【一点透視背景実習】同作画 背景線画 13 前⑬7/21【一点透視背景実習】同作画 キャラクター加筆 ★背景線画 14 前⑭9/14【合同誌】1・2年合同誌制作 ★学校の廊下 15 前⑮9/8【合同誌】同制作 16 後①10/6【合同誌】同制作 17 後②10/13【合同誌】同制作 ★合同誌 18 後③10/20【二点透視背景実習】学校の階段作画 追加消失点・補助線 19 後④10/27【二点透視背景実習】同作画 背景線画 20 後⑤11/17【二点透視背景実習】同作画 背景線画 21 後⑥11/24【二点透視背景実習】同作画 キャラクター加筆 ★学校の階段 22 後⑦12/1【小物作画実習】魔法陣作画 対称定規・カスタムブラシ 23 後⑧12/8【小物作画実習】同作画 変形・加工・効果 24 後⑨12/15【小物作画実習】魔法陣発動作画 キャラクターが発動させるシーン 25 後⑩12/22【小物作画実習】魔法陣作画 ★魔法陣 26 後⑪1/5【背景実習】三点透視背景 キャラと部屋 平面図から二点透視で部屋の作画 27 後⑫1/12【背景実習】三点透視背景 キャラと部屋 部屋・家具の作画 28 後⑬1/19【背景実習】三点透視背景 キャラと部屋 部屋・家具の作画 29 後⑭1/26【背景実習】三点透視背景 キャラと部屋 キャラクター加筆 ★キャラと部屋 30 後⑮2/2【1年総括】
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	コミックイラスト専攻・マンガ専攻	1年
授業科目名	コマ割り・演出	授業方法	講義・実習	
年度	2021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 授業の流れ、プロットの作成、プロットからのコマ割り 2 ふきだし、コマ割りの基本ルール 3 コマのナナメ割り 4 パース基礎1 5 パース基礎2 6 パース基礎3 7 1コマ割り、2コマ割り 8 大コマ割り(右) 9 大コマ割り(左) 10 縦割り、中間割り 11 3、4コマ割り、キャラぶち抜き 12 枠線無し、時間経過 13 見開き 14 前期実技試験 15 前期実技試験答案返却、今後の相談面接 16 前期のおさらい 17 アングル(煽り) 18 アングル(俯瞰) 19 アングル(フェイスアップ、バストアップ) 20 アングル(ハーフサイズ、ミディアムサイズ) 21 アングル(フルサイズ、クローズアップ) 22 アングル(ロングサイズ) 23 アングル(トラックアップ、トラックバック) 24 アングル(ナメ、回り込み) 25 背景とキャラ 26 背景とキャラ(煽り) 27 背景とキャラ(俯瞰) 28 背景とキャラ(シーン別) 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	コミックイラスト学科	年 次	コミックイラスト専攻・マンガ専攻 1年
授 業 科 目 名	ストーリー・発想法	授 業 方 法	講義・実習
年 度	2021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 漫画原作者、脚本家として多くのマンガ、TVアニメ、ドラマを担当。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)の文法(キャラ作りからネーム作りまで)を学ぶ。ポイントとして ①長編と短編の違いを理解する ②読み切りをたくさん読む(今の生徒はほとんど読まない) ③最後まで描ききる ④反復練習(プロットストックの量産) ⑤自信をつけさせる ⑥ストーリー作りを楽しむことを大切にしつつ基本を学んでいく。
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 設定作り 誰視点(誰が主人公)で誰が変化するかを整理する 14 設定作り キャラ同士は初対面? 一緒に行動する理由は? 15 設定作り ストーリーが安産になるか難産になるかの分かれ目は何か? 16 特殊ジャンル(1Pマンガ) 17 特殊ジャンル(四コマ・ワイド四コマ) 18 特殊ジャンル(エッセイマンガ) 19 特殊ジャンル(少女誌のラブストーリー) 20 構成(プロット) 前期で習っていないテンプレBを学ぶ 21 構成(プロット) テンプレB 22 構成(プロット) テンプレC 23 構成(プロット) テンプレC 24 設定作り テンプレA、B、Cを自由に使い分けてオリジナル設定を作ってみる 25 設定作り テンプレA、B、Cを自由に使い分けてオリジナル設定を作ってみる 26 ネームを学ぶ(導入部分) 27 ネームを学ぶ(展開部分) 28 ネームを学ぶ(クライマックス部分) 29 コラボ企画(ノベルの生徒の原作から好きなものを選びネームにする) 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	コミックイラスト学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	実践学習	授 業 方 法	実習
年 度	2021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、イラストレーター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、イラスト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。
到 達 目 標	学生と面談をし、卒業後の進路を考え、計画を立てる。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 2年次について＜個別個人面談＞ 2 自己分析＜個別個人面談＞ 3 自己分析＜個別個人面談＞ 4 卒業後の進路について＜個別個人面談＞ 5 卒業後の進路について＜個別個人面談＞ 6 求人紹介 7 業界研究 8 コミュニケーション能力 9 ポートフォリオガイダンス 10 ポートフォリオガイダンス 11 インプット・アウトプット＜個別個人面談＞ 12 作品計画＜個別個人面談＞ 13 作品計画＜個別個人面談＞ 14 作品計画＜個別個人面談＞ 15 作品計画＜個別個人面談＞ 16 卒業後について＜個別個人面談＞ 17 卒業後について＜個別個人面談＞ 18 卒業後について＜個別個人面談＞ 19 卒業後について＜個別個人面談＞ 20 求人紹介・ポートフォリオのブラッシュアップ＜個別個人面談＞ 21 求人紹介・ポートフォリオのブラッシュアップ＜個別個人面談＞ 22 求人紹介・ポートフォリオのブラッシュアップ＜個別個人面談＞ 23 求人紹介・ポートフォリオのブラッシュアップ＜個別個人面談＞ 24 求人紹介・ポートフォリオのブラッシュアップ＜個別個人面談＞ 25 求人紹介・ポートフォリオのブラッシュアップ＜個別個人面談＞ 26 求人紹介・ポートフォリオのブラッシュアップ＜個別個人面談＞ 27 ビジネスマナー＜個別個人面談＞ 28 ビジネスマナー＜個別個人面談＞ 29 卒業後の準備＜個別個人面談＞ 30 卒業後の準備＜個別個人面談＞
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	2年
授 業 科 目 名	デッサン	授 業 方 法	実習
年 度	2021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	1 魅力的な絵・構図 2 人体のバランス 3 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〉 4 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〉 5 基本ポーズ練習早く楽しく描く 〈立つ 手首・指差し・考える〉 6 基本ポーズ練習早く楽しく描く 〈立つ バンザイ・ポケット〉 7 基本ポーズ練習早く楽しく描く 〈座る 正面・腕組み〉 8 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〉 9 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〉 10 基本ポーズ練習早く楽しく描く 〈体育座り・背もたれ〉 11 基本ポーズ練習早く楽しく描く 〈寝ころび・寝ころび2〉 12 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〉 13 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〉 14 基本ポーズ練習早く楽しく描く 〈立つ 手首・指差し・考える〉 15 基本ポーズ練習早く楽しく描く 〈立つ バンザイ・ポケット〉 16 基本ポーズ練習早く楽しく描く 〈座る 正面・腕組み〉 17 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〉 18 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〉 19 基本ポーズ練習早く楽しく描く 〈体育座り・背もたれ〉 20 基本ポーズ練習早く楽しく描く 〈寝ころび・寝ころび2〉 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	2年
授業科目名	キャラクターデザイン	授業方法	実習
年度	2021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。後に専門学校にてマンガ制作指導を担当。		

■授業科目情報

授業内容	・アングル年齢性別毎の様々なデッサン ・様々な動作、ポーズの習得 ・マンガ、イラストのキャラクターデザインの学習 ・キャラクター作りの実践
到達目標	・魅力的なキャラクターを作れるようにする ・見た目や性格、設定のクオリティを上げる
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 煽り俯瞰の顔のデッサン 2 煽り俯瞰の全身 3 自然なポーズ 4 二人以上のポーズ 5 年齢別のデッサン(赤ちゃん) 6 年齢別のデッサン(子供) 7 年齢別のデッサン(少年少女) 8 年齢別のデッサン(中高生) 9 年齢別のデッサン(大人) 10 年齢別のデッサン(中年) 11 年齢別のデッサン(高齢) 12 様々な動作1 13 様々な動作2 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 筋肉、デブ、痩せ等の体型別デッサン 17 体型別デッサン(全身) 18 デフォルメキャラ 19 様々な服装1 20 様々な服装2 21 ファンタジーデザイン1 22 ファンタジーデザイン2 23 ファンタジーデザイン3 24 ファンタジーデザイン4 25 ファンタジーデザイン5 26 ファンタジーデザイン6 27 ファンタジーデザイン7 28 ファンタジーデザイン8 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	コミックイラスト学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	デジタル制作実習	授 業 方 法	講義・実習
年 度	2021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	カラー漫画、イラストの表現を習得。 投稿サイトでデビュー、担当付を目指す。
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 季節感の出し方 2 季節感の出し方・グラデーションマップ炎 3 レンガ・窓 4 地面・アスファルト 5 カスタムペンおさらいで草と草原 6 厚塗り 7 厚塗り 全身 8 厚塗り 全身 9 厚塗り 全身 提出 10 キャラ・建物・自然物を含めた背景制作 11 キャラ・建物・自然物を含めた背景制作 12 キャラ・建物・自然物を含めた背景制作 13 キャラ・建物・自然物を含めた背景制作 14 キャラ・建物・自然物を含めた背景制作 15 キャラ・建物・自然物を含めた背景制作 提出 16 クッション・ペットボトル投稿用カラーイラスト・漫画(4～8ページ)制作 17 投稿用カラーイラスト・漫画(4～8ページ)制作 18 投稿用カラーイラスト・漫画(4～8ページ)制作 19 投稿用カラーイラスト・漫画(4～8ページ)制作 20 投稿用カラーイラスト・漫画(4～8ページ)制作 21 投稿用カラーイラスト・漫画(4～8ページ)制作 22 投稿用カラーイラスト・漫画(4～8ページ)制作 23 投稿用カラーイラスト・漫画(4～8ページ)制作 24 投稿用カラーイラスト・漫画(4～8ページ)制作 25 投稿用カラーイラスト・漫画(4～9ページ)制作 26 Photoshop・Illustrator 27 Photoshop・Illustrator 28 Photoshop・Illustrator 29 GIF画像制作 30 ポートフォリオ、投稿用作品のブラッシュアップ
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	2年
授業科目名	イラスト制作	授業方法	講義・実習
年度	2021年度	年間授業時間	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: 中島 愛美 上場企業、大手企業内部にてイラスト・デザイン業8年の経歴を経た現役フリーランス。イラスト制作やPhotoshop/Illustratorの指導を担当。		

授業科目情報

授業内容	絵やイラストを制作する楽しさを忘れない心の在り方を前提に、仕事についての利己から利他へ意識転換すべきイラスト制作を指導する。 私自身この業界で経験したリアルな軸を中心に、イラスト業界の現代で活かせるようになるスキルや知識を、講義や実習を通し伝達する。
到達目標	生徒個々が持つ強みや素質をもとに、それをどうしたら活かすことができるかを考えフィードバックを通し、気付きを与える。 卒業後には一人の社会人へと変えるよう、趣味のスキルを仕事に活かすための意識・意志・自信の構築やマインドの成長を育成すること。
教科書	デザインやビジネス書などを含む書籍を随時紹介
年間授業計画	1【自己紹介】漫画であらわす自己分析と自己開示【ゴールを明確に】 2【基礎構築】自分の頭で考えるには【習慣をつくる】 3【基礎知識】営業方法とSNS活用法/どう売り込むか?【理解】 4【基礎知識】仕事とは何か?/ビジネスの仕組みとは【理解】 5【基礎知識】仕事と趣味の境界線とは/仕事を意識したイラスト制作【理解】 6【基礎知識】フリーランスと会社員の違いとは【理解】 7【基礎知識】既存のイラストを活かす/ポーズ違いのキャラクター作成【適合力】 8【基礎知識】需要と供給/クライアントの要求に応えるイラスト制作【適合力】 9【基礎知識】工数と時給計算/スピードを意識した制作【適応力】 10【基礎知識】自己分析をし、強みを武器へと変える【応用力】 11【応用課題】合同制作A①【他者協力】 12【応用課題】合同制作A②【他者協力】 13【応用課題】合同制作A③【他者協力】 14【応用課題】合同制作A④【他者協力】 15【応用課題】合同制作A⑤【他者協力】 16【基礎構築】内発的動機を起こす/自分の頭で考える【適応力】 17【応用実習】文字情報に挿絵を入れイラストの存在意義を理解する【自発力】 18【応用実習】"シルエット"で魅力度の高いイラストを作成する【自発力】 19【応用実習】黒一色で魅せる黒ベタイラスト【自発力】 20【応用実習】場合に合わせるデフォルメのポイント【適応力】 21【応用実習】誇張するデフォルメ/似顔絵イラスト【適応力】 22【応用実習】指示に沿ったキャラクターデザインをする【適応力】 23【応用実習】テイストを意識し意図的にコントロールする【適応力】 24【応用実習】デフォルメする"かわいい"動物イラスト【適応力】 25【応用実習】グッズ用に好まれる"かわいい"マスコットイラスト【適応力】 26【応用課題】合同制作B①【他者協力】 27【応用課題】合同制作B②【他者協力】 28【応用課題】合同制作B③【他者協力】 29【応用課題】合同制作B④【他者協力】 30【応用課題】合同制作B⑤【他者協力】
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	2年
授 業 科 目 名	卒業制作	授 業 方 法	実習
年 度	2021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	卒業制作作品オリジナル漫画・イラスト作品を制作 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	コミックイラスト学科	年 次	コミックイラスト専攻	2年
授 業 科 目 名	色彩学(編集デザイン)	授 業 方 法	実習	
年 度	2021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	・実際の作品制作を通して、デザインの基本的な概念、意味や必要性について考えます。 ・画材の使い方や色についての知識と技能、構成員などを学び、より実践的な課題に取り組みます。 ・制作した作品のプレゼンテーションなどを通して、コミュニケーション能力を養います。
到 達 目 標	・画材の使い方や発想力、表現力の向上と技能の向上を目指します。 ・商業としてのイラストやデザインの応用力を身につけましょう。 ・制作した作品を具体的な言葉で説明できる能力の向上を目指します。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 イラストマップ「自分の街」をテーマにフルカラーの楽しいイラストマップを制作する1 2 イラストマップ「自分の街」をテーマにフルカラーの楽しいイラストマップを制作する2 3 イラストマップ「自分の街」をテーマにフルカラーの楽しいイラストマップを制作する3 4 イラストマップ「自分の街」をテーマにフルカラーの楽しいイラストマップを制作する4 5 イラストマップ「自分の街」をテーマにフルカラーの楽しいイラストマップを制作する5 6 LPジャケットイラスト&デザイン イメージを膨らませてイラスト制作とタイトルロゴのデザイン1 7 LPジャケットイラスト&デザイン イメージを膨らませてイラスト制作とタイトルロゴのデザイン2 8 LPジャケットイラスト&デザイン イメージを膨らませてイラスト制作とタイトルロゴのデザイン3 9 LPジャケットイラスト&デザイン イメージを膨らませてイラスト制作とタイトルロゴのデザイン4 10 LPジャケットイラスト&デザイン イメージを膨らませてイラスト制作とタイトルロゴのデザイン5 11 LPジャケットイラスト&デザイン イメージを膨らませてイラスト制作とタイトルロゴのデザイン6 12 SNSイラスト漫画 ストーリーを設定し、SNSのためのイラスト漫画を制作する1 13 SNSイラスト漫画 ストーリーを設定し、SNSのためのイラスト漫画を制作する2 14 SNSイラスト漫画 ストーリーを設定し、SNSのためのイラスト漫画を制作する3 15 SNSイラスト漫画 ストーリーを設定し、SNSのためのイラスト漫画を制作する4 16 カットイラスト 雑誌or小説のイラストを制作1 17 カットイラスト 雑誌or小説のイラストを制作2 18 カットイラスト 雑誌or小説のイラストを制作3 19 カットイラスト 雑誌or小説のイラストを制作4 20 パッケージイラスト パッケージのデザインとイラスト制作1 21 パッケージイラスト パッケージのデザインとイラスト制作2 22 パッケージイラスト パッケージのデザインとイラスト制作3 23 パッケージイラスト パッケージのデザインとイラスト制作4 24 パッケージイラスト パッケージのデザインとイラスト制作5 25 イラスト広告&デザイン 架空の商業施設をイメージし、ロゴやイラスト広告をデザインする1 26 イラスト広告&デザイン 架空の商業施設をイメージし、ロゴやイラスト広告をデザインする2 27 イラスト広告&デザイン 架空の商業施設をイメージし、ロゴやイラスト広告をデザインする3 28 イラスト広告&デザイン 架空の商業施設をイメージし、ロゴやイラスト広告をデザインする4 29 イラスト広告&デザイン 架空の商業施設をイメージし、ロゴやイラスト広告をデザインする5 30 イラスト広告&デザイン 架空の商業施設をイメージし、ロゴやイラスト広告をデザインする6
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	コミックイラスト専攻	2年
授 業 科 目 名	制作実習1	授 業 方 法	講義・実習	
年 度	2021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	ポートフォリオ用、もしくはデビューに向けたイラスト作品制作。 各学生の方向性に合わせた個別指導。			
到 達 目 標	コンテスト、SNSへの投稿等を目的としたイラストを制作し、受賞、デビューを目指す。			
教 科 書	なし			
年 間 授 業 計 画	1 コンテスト用イラスト制作 ラフ画<個別指導> 2 コンテスト用イラスト制作 ラフ画<個別指導> 3 コンテスト用イラスト制作 ラフ画<個別指導> 4 コンテスト用イラスト制作 下描き<個別指導> 5 コンテスト用イラスト制作 下描き<個別指導> 6 コンテスト用イラスト制作 下描き<個別指導> 7 コンテスト用イラスト制作 下描き<個別指導> 8 コンテスト用イラスト制作 ペン入れ<個別指導> 9 コンテスト用イラスト制作 ペン入れ<個別指導> 10 コンテスト用イラスト制作 ペン入れ<個別指導> 11 コンテスト用イラスト制作 着色・仕上げ 12 コンテスト用イラスト制作 着色・仕上げ 13 コンテスト用イラスト制作 着色・仕上げ 14 コンテスト用イラスト 完成 15 ポートフォリオ制作 16 コンテスト用イラスト制作 ラフ画<個別指導> 17 コンテスト用イラスト制作 ラフ画<個別指導> 18 コンテスト用イラスト制作 ラフ画<個別指導> 19 コンテスト用イラスト制作 下描き<個別指導> 20 コンテスト用イラスト制作 下描き<個別指導> 21 コンテスト用イラスト制作 下描き<個別指導> 22 コンテスト用イラスト制作 ペン入れ<個別指導> 23 コンテスト用イラスト制作 ペン入れ<個別指導> 24 コンテスト用イラスト制作 ペン入れ<個別指導> 25 コンテスト用イラスト制作 着色・仕上げ 26 コンテスト用イラスト制作 着色・仕上げ 27 コンテスト用イラスト制作 着色・仕上げ 28 コンテスト用イラスト 完成 29 ポートフォリオ制作 30 ポートフォリオ制作			
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	コミックイラスト専攻 2年
授業科目名	デジタル作画技術2	授業方法	講義・実習
年度	2021年度	年間授業時間	120時間
開講学期	前期・後期	授業コマ数	前期 30コマ 後期 #####
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: 中島 愛美 上場企業、大手企業にてイラスト・デザイン業8年の経歴を経た現役フリーランス。イラスト制作やPhotoshop/Illustratorの指導を担当。		

■授業科目情報

授業内容	Photoshop・Illustratorを使用して制作できるデザインを広く浅く学習し、多変化の現代に起こりがちな技術の行き詰まりを防ぐ。 また授業を通して各自の代表作品を数点制作し、卒業後の活動に必要なポートフォリオを強化させます。
到達目標	画力の有無を弊害としない方法を軸とすることで、社会人へのステップアップを高確率に可能性を高めたフォローを可能にする。 デザイナー必須ツールの知識と技術習得により、現場で通用する人材へと為の近道を提示しサポートをすることにより、卒業後には学びを活かせる職業へと就任させる。
教科書	デザインやビジネス書などを含む書籍を随時紹介
年間授業計画	1【基礎知識】Photoshopの操作を理解① 2【基礎知識】Photoshopの操作を理解② 3【基礎知識】Photoshopの操作を理解③ 4【基礎知識】Illustratorの操作を理解① 5【基礎知識】Illustratorの操作を理解② 6【基礎知識】Illustratorの操作を理解③ 7【知識応用】仮想の発注依頼をもとに制作するA①【課題】 8【知識応用】仮想の発注依頼をもとに制作するA②【課題】 9【知識応用】仮想の発注依頼をもとに制作するA③【課題】 10【知識応用】仮想の発注依頼をもとに制作するB①【課題】 11【知識応用】仮想の発注依頼をもとに制作するB②【課題】 12【知識応用】仮想の発注依頼をもとに制作するB③【課題】 13【二者面談】個別カウンセリング/フォローアップ① 14【営業学】スキルをお金に変える思考① 15【営業学】スキルをお金に変える思考② 16【知識応用】仮想の発注依頼をもとに制作するC①【課題】 17【知識応用】仮想の発注依頼をもとに制作するC②【課題】 18【知識応用】仮想の発注依頼をもとに制作するC③【課題】 19【知識応用】仮想の発注依頼をもとに制作するD①【課題】 20【知識応用】仮想の発注依頼をもとに制作するD②【課題】 21【知識応用】仮想の発注依頼をもとに制作するD③【課題】 22【他者協力】合同制作①【課題】 23【他者協力】合同制作②【課題】 24【他者協力】合同制作③【課題】 25【二者面談】個別カウンセリング/フォローアップ② 26【発展】自発的になる【提案力】 27【発展】制限下で作成する【柔軟力】 28【発展】身の回りのデザインを落とし込んでアウトプットに変える【表現力】 29【発展】作業効率を高める【生産力】 30【発展】仕事でのメールや取引のやりとりを克服する【コミュニケーション力】
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

文字オーバーはファイルメニューの印刷ボタンから確認をお願いいたします。

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	コミックイラスト専攻 2年
授 業 科 目 名	デジタルイラスト	授 業 方 法	実習
年 度	2021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カラーイラスト、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 クリスタの基本機能の復習。うごきのあるイラスト作成。構図の説明。 2 カラーイラストの基本的な塗り方① 線画の作成。 3 カラーイラストの基本的な塗り方② 色の塗り方。影の付け方。 4 カラーイラストの基本的な塗り方③ 肌の塗り方。 5 カラーイラストの基本的な塗り方④ 服のシワの塗り方。 6 扉絵的なイラストの作成Ⅰ① 構図の作成。 7 扉絵的なイラストの作成Ⅰ②下描きの作成。 8 扉絵的なイラストの作成Ⅰ③ 線画の作成。 9 扉絵的なイラストの作成Ⅰ④ 着彩 10 扉絵的なイラストの作成Ⅰ⑤ 簡単な背景 11 扉絵的なイラストの作成Ⅱ① 構図の作成。 12 扉絵的なイラストの作成Ⅱ②下描きの作成。 13 扉絵的なイラストの作成Ⅱ③ 線画の作成。 14 扉絵的なイラストの作成Ⅱ④ 着彩 15 扉絵的なイラストの作成Ⅱ⑤ 簡単な背景 16 デフォルメキャライラストの作成(ヴィネット・アニメ塗り) 構図の作成 17 デフォルメキャライラストの作成(ヴィネット・アニメ塗り) 線画の作成。下地塗り。 18 デフォルメキャライラストの作成(ヴィネット・アニメ塗り) 仕上げ。 19 扉絵的なイラストの作成Ⅲ① 構図の作成。 20 扉絵的なイラストの作成Ⅲ②下描きの作成。 21 扉絵的なイラストの作成Ⅲ③ 線画の作成。 22 扉絵的なイラストの作成Ⅲ④ 着彩 23 扉絵的なイラストの作成Ⅲ⑤ 簡単な背景 24 食べ物の描き方① 25 食べ物の描き方② 26 扉絵的なイラストの作成Ⅳ① 構図の作成。 27 扉絵的なイラストの作成Ⅳ②下描きの作成。 28 扉絵的なイラストの作成Ⅳ③ 線画の作成。 29 扉絵的なイラストの作成Ⅳ④ 着彩 30 扉絵的なイラストの作成Ⅳ⑤ 簡単な背景
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	コミックイラスト学科	年 次	マンガ専攻	2年
授 業 科 目 名	制作実習2	授 業 方 法	講義・実習	
年 度	2021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	デビューに向けた、マンガ作品制作。 各学生の方向性に合わせた個別指導。
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。新人賞受賞、デビューを目指す。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 マンガ制作 プロット<個別指導> 2 マンガ制作 プロット<個別指導> 3 マンガ制作 プロット<個別指導> 4 マンガ制作 ネーム<個別指導> 5 マンガ制作 ネーム<個別指導> 6 マンガ制作 ネーム<個別指導> 7 マンガ制作 下描き<個別指導> 8 マンガ制作 下描き<個別指導> 9 マンガ制作 下描き<個別指導> 10 マンガ制作 ペン入れ<個別指導> 11 マンガ制作 ペン入れ<個別指導> 12 マンガ制作 ペン入れ<個別指導> 13 マンガ制作 ペン入れ<個別指導> 14 マンガ制作 仕上げ<個別指導> 15 マンガ制作 仕上げ 完成<個別指導> 16 マンガ制作 プロット<個別指導> 17 マンガ制作 プロット<個別指導> 18 マンガ制作 プロット<個別指導> 19 マンガ制作 ネーム<個別指導> 20 マンガ制作 ネーム<個別指導> 21 マンガ制作 ネーム<個別指導> 22 マンガ制作 下描き<個別指導> 23 マンガ制作 下描き<個別指導> 24 マンガ制作 下描き<個別指導> 25 マンガ制作 ペン入れ<個別指導> 26 マンガ制作 ペン入れ<個別指導> 27 マンガ制作 ペン入れ<個別指導> 28 マンガ制作 ペン入れ<個別指導> 29 マンガ制作 仕上げ<個別指導> 30 マンガ制作 仕上げ 完成<個別指導>
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	マンガ専攻	2年
授 業 科 目 名	デジタル作画技術	授 業 方 法	講義・実習	
年 度	2021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、CLIP STUDIO PAINT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	現場で役立つCLIP STUDIO PAINT 時短テクニック
年 間 授 業 計 画	1 前①4/14【見開き2Pマンガ】見開きアクションの作画 ネーム・原稿準備～下描き 2 前②4/28【見開き2Pマンガ】同作画 キャラクター作画・効果線の作画 3 前③5/12【見開き2Pマンガ】同作画 描き文字・効果・仕上げ 4 前④5/19【見開き2Pマンガ】同作画 仕上げ処理 ★見開き× 5 前⑤5/26【二点透視背景実習】階段作画 追加消失点・補助線 6 前⑥6/2【二点透視背景実習】同作画 背景線画 7 前⑦6/9【二点透視背景実習】同作画 キャラクター加筆 ★階段× 8 前⑧6/16【ブラシ作成】アナログ風ペン・数珠繋ぎ・カケアミ・リボン・パーティクルの制作実習 9 前⑨6/23【ブラシ作成】自然物系ブラシの制作実習 シームレスパターン・トーン制作実習 10 前⑩6/30【二点透視背景実習】同作画 見開き2Pマンガの仕上げ処理 ★見開き× 11 前⑪7/11【三点透視背景実習】同作画 12 前⑫7/14【三点透視背景実習】同作画 13 前⑬7/21【三点透視背景実習】同作画 仕上げ 14 前⑭9/14【合同誌】1・2年合同誌制作 ★住宅× 15 前⑮9/8【合同誌】同制作 16 後①10/6【合同誌】同制作 17 後②10/13【合同誌】同制作 ★合同誌× 18 後③10/20【ポートフォリオ】ポートフォリオ対応背景・小物作画 19 後④10/27【ポートフォリオ】同作画 20 後⑤11/17【ポートフォリオ】同作画 21 後⑥11/24【ポートフォリオ】同作画 22 後⑦12/1【ポートフォリオ】同作画 【作品集用表紙】同作画 23 後⑧12/8【ポートフォリオ】同作画 【作品集用表紙】同作画 24 後⑨12/15【ポートフォリオ】同作画 【作品集用表紙】同作画 25 後⑩12/22【ポートフォリオ】同作画 【作品集用表紙】同作画 ★表紙裏表紙× 26 後⑪1/5【批評会作品】(進捗次第) 【卒制コンテンツ】卒制ディスクコンテンツ制作 27 後⑫1/12【批評会作品】(進捗次第) 【卒制コンテンツ】同制作 28 後⑬1/19【批評会作品】(進捗次第) 【卒制コンテンツ】同制作 29 後⑭1/26【批評会作品】(進捗次第) 【卒制コンテンツ】同制作 30 後⑮2/2【批評会作品】(進捗次第) 【卒制コンテンツ】最終調整 【総括】 ★卒盤×
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	コミックイラスト学科	年次	マンガ専攻	2年
授業科目名	コマ割り・演出	授業方法	講義・実習	
年度	2021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 ・背景とキャラを一緒に描けるようにする
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	マンガ(各自持参)
年間授業計画	1 背景とキャラ1 2 背景とキャラ2 3 背景とキャラ3 4 冒頭ページの作り方 5 見せ場への持って行き方 6 限られたページ数での描き方 7 背景の活かし方 8 俯瞰編りの活かし方 9 コマ枠の種類、演出 10 ふきだし、文字数 11 アップサイズとロングサイズのバランス 12 目を惹くポージング、展開 13 大ゴマの使い方 14 前期試験 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 背景とキャラ4 18 背景とキャラ5 19 背景とキャラ6 20 複数人のアングル 21 急なアングル 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 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	コミックイラスト学科	年 次	マンガ専攻	2年
授 業 科 目 名	ストーリー・発想法	授 業 方 法	講義・実習	
年 度	2021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 漫画原作者、脚本家として多くのマンガ、TVアニメ、ドラマを担当。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	1年時よりも高いレベルで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構成力を身に付けさせる。1年時よりもさらに幅広いジャンルも体験させ自分の武器を発見させる。併せてプロットストックを量産するとともに卒業後に備えた勉強法なども伝えていく。
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)+目標設定 2 コラボ企画(4Pネーム作り) 3 コラボ企画(原作者とのネーム確認打ち合わせ) 4 コラボ企画(下書き) 5 コラボ企画(下書き) 6 コラボ企画(原作者との最終確認打ち合わせ) 7 コラボ企画(ペン入れ) 8 コラボ企画(ペン入れ) 9 コラボ企画(原作者による作画状況の見学) 10 コラボ企画(締め切り) 11 卒業制作(16P)用のプロット作り 12 卒業制作(16P)用のプロット作り 13 卒業制作(16P)用のプロット作り 14 構成(起承転結)のおさらい 1年次に習ったことの確認 15 会話(セリフのポイント) 16 会話(セリフのポイント) 17 バッドエンド・ダークヒーロー 18 テーマ、メッセージから発想 19 後期批評会用プロット作り 20 後期批評会用プロット作り 21 新人賞受賞レベルの構成を学ぶ (30P以上の構成) A案 22 新人賞受賞レベルの構成を学ぶ (30P以上の構成) B案 23 新人賞受賞レベルの構成を学ぶ (30P以上の構成) C案 24 新人賞受賞レベルの構成を学ぶ (30P以上の構成) D案 25 新人賞受賞レベルの構成を学ぶ (30P以上の構成) E案 26 新人賞受賞レベルの構成を学ぶ (30P以上の構成) オリジナルで作ってみる 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

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	マンガ専攻	2年
授 業 科 目 名	プロット・ネーム	授 業 方 法	講義・実習	
年 度	2021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。現在も現役マンガ編集者として、複数の作品を担当しつつ、専門学校でのマンガ制作指導を担当。この他にも一般書籍の企画・編集や広告代理店案件なども担当する。			

■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。また浦が現在、担当している作品のネームや完成原稿なども参照しながら、プロの仕事方法など
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。とにかく「たくさん書いて、たくさんの人にみてもらう」ことを
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 電子コミック業界の現状とデビュー、そしてデビューしてからのことなどを紹介・解説。 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