

# 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	マンガ・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	2022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」にてマンガ家デビュー。		

## 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。 マンガ家、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、マンガ・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。 ビジネス能力検定対策。
到 達 目 標	マンガ家、イラストレーター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	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 校則確認・自己紹介</li> <li>2 マンガ家・イラストレーターという職業について</li> <li>3 連載と読み切りの違い・個人面談</li> <li>4 絵を上達させるには・個人面談</li> <li>5 マンガ家のアシスタントについて・個人面談</li> <li>6 オススメの映画・個人面談</li> <li>7 SNSやクラウドソーシングサイトについて・個人面談</li> <li>8 ビジネスマナー・個人面談</li> <li>9 「ビジネス能力検定3級」対策1・個人面談</li> <li>10 「ビジネス能力検定3級」対策2・個人面談</li> <li>11 「ビジネス能力検定3級」対策3・個人面談</li> <li>12 「ビジネス能力検定3級」対策4・個人面談</li> <li>13 「ビジネス能力検定3級」対策5・個人面談</li> <li>14 「ビジネス能力検定3級」対策6・個人面談</li> <li>15 「ビジネス能力検定3級」対策7・個人面談</li> <li>16 「ビジネス能力検定3級」対策8・個人面談</li> <li>17 「ビジネス能力検定3級」対策9・個人面談</li> <li>18 「ビジネス能力検定3級」対策10・個人面談</li> <li>19 「ビジネス能力検定3級」対策11・個人面談</li> <li>20 「ビジネス能力検定3級」対策12・個人面談</li> <li>21 「ビジネス能力検定3級」対策13・個人面談</li> <li>22 「ビジネス能力検定3級」対策14・個人面談</li> <li>23 「ビジネス能力検定3級」対策15・個人面談</li> <li>24 求人について・個人面談</li> <li>25 就職活動について・個人面談</li> <li>26 ポートフォリオについて・個人面談</li> <li>27 コミュニケーションの重要性・個人面談</li> <li>28 履歴書の書き方・個人面談</li> <li>29 パソコンや周辺機器について・個人面談</li> <li>30 1年の総括</li> </ol>
成績評価方法	<p>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。</p> <p>・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。</p>
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	マンガ・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	2022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 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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・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</li> <li>・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</li> </ul>
到 達 目 標	<p>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</p>
教 科 書	・無し
年 間 授 業 計 画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 絵が上手くなるってどういうこと</li> <li>2 成長する練習法</li> <li>3 魅力的な絵・構図</li> <li>4 顔の描き方</li> <li>5 バランスの良い顔</li> <li>6 目・眉・まつ毛・鼻・口パーツのとらえ方</li> <li>7 顔の大きさの取り方</li> <li>8 髪型</li> <li>9 人体のバランス</li> <li>10 男女別描き分け・特徴</li> <li>11 年齢別描き分け・特徴</li> <li>12 体の描き方</li> <li>13 上腕・前腕・手・指</li> <li>14 足の構造</li> <li>15 胴の可動域とお腹</li> <li>16 肩・脚・首の付き方</li> <li>17 ポーズ・コントラポストを知る</li> <li>18 服の描き方</li> <li>19 ポーズの考え方</li> <li>20 拡張姿勢・迫力・力強さ</li> <li>21 セクシーなポーズ・ラインの取り方</li> <li>22 構図の考え方</li> <li>23 キャラクターの迫力・雰囲気の出し方</li> <li>24 構造物・奥行</li> <li>25 あおり・ふかん</li> <li>26 関係性の表現</li> <li>27 親密・敵対・対比の表現</li> <li>28 まとめ・ポートフォリオ</li> <li>29 作品制作</li> <li>30 その他NG例など注意点</li> </ol>
成 績 評 価 方 法	<p>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。</p> <p>・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。</p>
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	マンガ・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	2022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	<ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>2 基本的な作画。あたりの取り方。</li> <li>3 キャラクターの頭部の描き方。立体感の把握。(三面図)</li> <li>4 キャラクターの全身の描き方。(三面図)</li> <li>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。</li> <li>6 老若男女の描き分け方1。(男女の描き分け方)</li> <li>7 老若男女の描き分け方1。(年齢別の描き分け方)</li> <li>8 体型の描き分け方(痩せた人物、太った人物)</li> <li>9 デフォルメした人物の描き方。</li> <li>10 表情の基本的な描き分け方</li> <li>11 複雑な表情の描き分け方</li> <li>12 基本的な服装の描き方。服のシワの付き方。</li> <li>13 服装の描き方・基本(女性用の服)</li> <li>14 服装の描き方・基本(男性の服)</li> <li>15 オリジナルキャラクターデザイン作成 課題提出。</li> <li>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。</li> <li>17 キャラデザ② ラフ案の作成。</li> <li>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。</li> <li>19 小物・武器・道具の描き方(表現)。</li> <li>20 髪型の描き方1。(ロングヘア、ショートヘア。三つ編み等)</li> <li>21 服装の描き方。(制服)</li> <li>22 服装の描き方。(女性・フリル等)</li> <li>23 服装の描き方。(男性・スーツ等)</li> <li>24 服装の描き方。(着物・浴衣等)</li> <li>25 小物の描き方(靴・帽子等)</li> <li>26 服装の描き方。応用(和服・民族衣装的なもの等)</li> <li>27 まとめくポーズ集・いろいろな服</li> <li>28 まとめ・ポートフォリオ</li> <li>29 作品制作</li> <li>30 その他NG例など注意点</li> </ol>
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	マンガ・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	実習	
年度	年度2022	年間授業時間数	時間60	
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 回1	後期 回1
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。現在web上で漫画を月間連載中。			

## ■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	<ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>2 ツール(主にブラシ)・レイヤー効果の説明。簡単な作画。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>5 人物イラスト作成② 線画の作成。</li> <li>6 人物イラスト作成③ 着彩・影の着け方。</li> <li>7 海・水中の描き方。(レイヤー効果)</li> <li>8 フェンスの描き方(タイリングとレイヤー変換)</li> <li>9 夜空の描き方</li> <li>10 果物の描き方(オレンジ・いちご)</li> <li>11 時計の描き方(極座標変換・文字入力)</li> <li>12 扉絵的なイラストの作成①構図・下描き</li> <li>13 扉絵的なイラストの作成② ペン入れ</li> <li>14 扉絵的なイラストの作成③ 着彩</li> <li>15 扉絵的なイラストの作成④ 着彩</li> <li>16 ソフトクリームの描き方(コーン編)</li> <li>17 ソフトクリームの描き方(クリーム編)</li> <li>18 宝石の描き方(2種類)</li> <li>19 魔法陣の描き方(対象定規の使い方)</li> <li>20 時短テク。素材を使った簡易的な木の描き方。</li> <li>21 簡易的な建物の描き方。窓の描き方。</li> <li>22 マスクを使わないトーンの貼り方。</li> <li>23 雨の風景の描き方(レイヤー効果)</li> <li>24 3Dオブジェクトの線画抽出方・ビルの壊し方</li> <li>25 3Dオブジェクトと3Dデッサン人形の活用方法</li> <li>26 扉絵的なイラストの作成① 構図の作成。</li> <li>27 扉絵的なイラストの作成②下描きの作成。</li> <li>28 扉絵的なイラストの作成③ 線画の作成。</li> <li>29 扉絵的なイラストの作成④ 着彩</li> <li>30 扉絵的なイラストの作成⑤ 簡単な背景</li> </ol>
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	

# 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	マンガ・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	2022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	Photoshop・Illustratorを使用して制作できるデザインを広く学習し、多変化の現代に起りか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	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	必要に必要に合わせ、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	<ol style="list-style-type: none"> <li>1【基礎】Photoshopの基本操作①～基礎ツール～</li> <li>2【基礎】Photoshopの基本操作②～簡単な図形作成～</li> <li>3【基礎】Photoshopの基本操作③～効果を効果を利用する～</li> <li>4【実習】Photoshopで制作物をつくる①【課題】</li> <li>5【実習】Photoshopで制作物をつくる②【課題】</li> <li>6【基礎】Illustratorの基本操作①～基礎ツール～</li> <li>7【基礎】Illustratorの基本操作②～簡単な図形作成～</li> <li>8【実習】Illustratorで制作物をつくる①【課題】</li> <li>9【実習】Illustratorで制作物をつくる②【課題】</li> <li>10【応用】テーマに沿ったデザイン制作【課題】①</li> <li>11【応用】テーマに沿ったデザイン制作【課題】②</li> <li>12【応用】テーマに沿ったデザイン制作【課題】③</li> <li>13【応用】テーマに沿ったデザイン制作【課題】④</li> <li>14【応用】テーマに沿ったデザイン制作【課題】⑤</li> <li>15【応用】テーマに沿ったデザイン制作【課題】⑥</li> <li>16【講義】SNSを利用すること</li> <li>17【講義】1枚イラストを作成するにあたって①～練習方法～</li> <li>18【講義】1枚イラストを作成するにあたって②～構図の取り方～</li> <li>19【講義】1枚イラストを作成するにあたって③～配色について～</li> <li>20【講義】1枚イラストを作成するにあたって④～配色について～</li> <li>21【講義】1枚イラストを作成するにあたって⑤～シルエットを意識すること～</li> <li>22【実習】求められるデザインを作成すること【課題】①</li> <li>23【実習】求められるデザインを作成すること【課題】②</li> <li>24【実習】求められるデザインを作成すること【課題】③</li> <li>25【実習】求められるデザインを作成すること【課題】④</li> <li>26【実習】求められるデザインを作成すること【課題】⑤</li> <li>27【応用】テーマに沿ったデザイン制作【課題】①</li> <li>28【応用】テーマに沿ったデザイン制作【課題】②</li> <li>29【応用】テーマに沿ったデザイン制作【課題】③</li> <li>30【応用】テーマに沿ったデザイン制作【課題】④</li> </ol>
成績評価方法	<p>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。</p> <p>・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。</p>
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	マンガ・イラスト学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	制作実習	授 業 方 法	講義・実習
年 度	2022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」にてマンガ家デビュー。		

## 授業科目情報

授 業 内 容	マンガ制作の基本技術を習得し、年間最低2作のオリジナルマンガ作品を制作する。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	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 アナログ画材の使い方</li> <li>2 原稿用紙の使い方・自己紹介マンガ制作</li> <li>3 自己紹介マンガ制作</li> <li>4 自己紹介マンガ制作 締め切り</li> <li>5 アナログ背景 自然物・パース</li> <li>6 オリジナルマンガ制作 プロット</li> <li>7 オリジナルマンガ制作 プロット</li> <li>8 オリジナルマンガ制作 ネーム</li> <li>9 オリジナルマンガ制作 ネーム</li> <li>10 オリジナルマンガ制作 下描き</li> <li>11 オリジナルマンガ制作 下描き</li> <li>12 オリジナルマンガ制作 ペン入れ</li> <li>13 オリジナルマンガ制作 ペン入れ</li> <li>14 オリジナルマンガ制作 ペン入れ</li> <li>15 オリジナルマンガ制作 仕上げ</li> <li>16 同一化技法・ネタの作り方</li> <li>17 オリジナルマンガ制作 プロット</li> <li>18 オリジナルマンガ制作 プロット</li> <li>19 オリジナルマンガ制作 ネーム</li> <li>20 オリジナルマンガ制作 ネーム</li> <li>21 オリジナルマンガ制作 下描き</li> <li>22 オリジナルマンガ制作 下描き</li> <li>23 オリジナルマンガ制作 下描き</li> <li>24 オリジナルマンガ制作 ペン入れ</li> <li>25 オリジナルマンガ制作 ペン入れ</li> <li>26 オリジナルマンガ制作 ペン入れ</li> <li>27 オリジナルマンガ制作 仕上げ</li> <li>28 オリジナルマンガ制作 仕上げ</li> <li>29 持ち込み・新人賞について</li> <li>30 2作目の反省と次回作の案出</li> </ol>
成 績 評 価 方 法	<p>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。</p> <p>・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。</p>
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	マンガ・イラスト学科	年 次	コミックイラスト概論	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	2022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・プロデューサーを歴任。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しながら、プロの仕事方法なども学んでいきます。
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。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 前期授業スタート 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 ネーム確認 1 15 前期終了 ネーム確認 2 16 後期授業スタート 完成原稿&新作プロット確認1 17 プロット確認 2 18 プロット確認 3 19 ネーム確認 1 20 ネーム確認 2 21 プロット確認 3 22 プロット確認 4 23 原稿執筆開始 漫画業界の話 24 原稿執筆 漫画業界の話 25 原稿執筆 漫画業界の話 26 原稿執筆 漫画業界の話 27 原稿執筆 漫画業界の話 28 原稿執筆 漫画業界の話 29 原稿執筆 漫画業界の話 30 後期終了 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)と2年進級に向けて
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	

# 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	マンガ・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	2022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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コマ割りに入る前に、パース基礎やアナログ画材の説明、簡単な背景制作を行います。</li> <li>・その後、コマの割り方、配置の説明、バリエーションの強化等を行います。</li> <li>・コマ割りの他にも、アングルや演出、構図の解説も行います。</li> <li>・解説の合間に、様々なアングルを描く為の画力強化(マンガ模写)をしてもらいます。</li> </ul>
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・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</li> <li>・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</li> <li>・出来れば担当付き</li> </ul>
教科書	漫画(各自持参)
年間授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 パース基礎</li> <li>2 パース基礎②</li> <li>3 アナログ画材の紹介、使用法</li> <li>4 アナログでの背景作画</li> <li>5 コマ割りの基礎</li> <li>6 コマ割りの基礎②</li> <li>7 魅せゴマの配置</li> <li>8 魅せゴマの配置②</li> <li>9 コマ数での配置</li> <li>10 コマ数での配置②</li> <li>11 コマ数での配置③</li> <li>12 特殊なコマ割り</li> <li>13 特殊なコマ割り②</li> <li>14 前期実技試験</li> <li>15 前期実技試験答案返却、今後の相談面接</li> <li>16 アングル①</li> <li>17 アングル②</li> <li>18 アングル③</li> <li>19 アングル(煽り俯瞰)</li> <li>20 演出①</li> <li>21 演出②</li> <li>22 演出③</li> <li>23 構図①</li> <li>24 構図②</li> <li>25 構図③</li> <li>26 コマ割り実践①</li> <li>27 コマ割り実践②</li> <li>28 コマ割り実践③</li> <li>29 後期実技試験</li> <li>30 後期実技試験答案返却、今後の相談面接</li> </ol>
成績評価方法	<ol style="list-style-type: none"> <li>①出席率=30%</li> <li>②課題の評価点=70%</li> </ol> ・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	マンガ・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	講義・実習
年 度	2022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連載漫画と読み切り漫画の違いを最初に徹底する。そのために読み切りをたくさん読ませる(今の生徒はほとんど読まない)。②反復練習(画力もストーリー力もなんでも繰り返さないと上達しないし、プロットストックにもつながる)。③良質な作例を提示する(初心者はよい手本を模倣することが一番の学びになる)。
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。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	<ol style="list-style-type: none"> <li>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)</li> <li>2 キャラ設定</li> <li>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)</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>8 構成(プロット) 12P想定 A案(ラブコメ)</li> <li>9 構成(プロット) 16P想定 B案(ラブコメ)</li> <li>10 構成(プロット) 16P想定 C案(ファンタジー)</li> <li>11 構成(プロット) 16P想定 D案(バトルもの)</li> <li>12 構成(プロット) 16P想定 E案(青年誌)</li> <li>13 設定作り 誰視点(誰が主人公)で誰が変化する話なのかを整理する</li> <li>14 設定作り キャラ同士は初対面? 一緒に行動する理由は?</li> <li>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?</li> <li>16 特殊ジャンル(1Pマンガ)</li> <li>17 特殊ジャンル(四コマ・ワイド四コマ)</li> <li>18 特殊ジャンル(エッセイマンガ)</li> <li>19 特殊ジャンル(少女誌のラブストーリー)</li> <li>20 構成(プロット) 前期で習っていないテンプレBを学ぶ</li> <li>21 構成(プロット) テンプレB</li> <li>22 構成(プロット) テンプレC</li> <li>23 構成(プロット) テンプレC</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>26 ネームを学ぶ(導入部分)</li> <li>27 ネームを学ぶ(展開部分)</li> <li>28 ネームを学ぶ(クライマックス部分)</li> <li>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)</li> <li>30 コラボ企画(ノベルの生徒との顔合わせ)</li> </ol>
成 績 評 価 方 法	<p>出席30%・課題提出物70%</p> <p>・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。</p> <p>・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。</p> <p>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)</p> <p>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。</p>
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	マンガ・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	講義・実習
年 度	2022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	<p>1 前①4/20【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</p> <p>2 前②4/27【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</p> <p>3 前③5/11【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</p> <p>4 前④5/18【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</p> <p>5 前⑤6/1【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～</p> <p>6 前⑥6/8【1Pマンガ】同作画 コマ枠フォルダー フキダシ・テキスト等</p> <p>7 前⑦6/15【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</p> <p>8 前⑧6/22【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</p> <p>9 前⑨6/29【1Pマンガ】同作画 背景・効果 集中線・流線ツール等</p> <p>10 前⑩7/6【1Pマンガ】同作画 仕上げ～ブラッシュアップ ★1Pマンガ</p> <p>11 前⑪7/13【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</p> <p>12 前⑫7/20【一点透視背景実習】同作画 背景線画</p> <p>13 前⑬8/31【一点透視背景実習】同作画 キャラクター加筆 ★学校の廊下</p> <p>14 前⑭9/7【二点透視背景実習】学校の階段</p> <p>15 前⑮9/14【二点透視背景実習】同制作</p> <p>16 後①10/5【合同誌】1・2年合同誌制作 【二点透視背景実習】同制作</p> <p>17 後②10/12【合同誌】同制作 【二点透視背景実習】同制作</p> <p>18 後③10/19【合同誌】同制作 ★合同誌切 【二点透視背景実習】同制作</p> <p>19 後④10/26【二点透視背景実習】同作画</p> <p>20 後⑤11/2【二点透視背景実習】同作画 キャラクター加筆 ★学校の階段</p> <p>21 後⑥11/16【小物作画実習】魔法陣作画 対称定規・カスタムブラシ</p> <p>22 後⑦11/30【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 ★魔法陣</p> <p>23 後⑧12/7【背景実習】背景作図 キャラと部屋 平面図から二点透視で部屋の作画</p> <p>24 後⑨12/14【背景実習】背景作図 キャラと部屋 部屋・家具の作画</p> <p>25 後⑩12/21【背景実習】背景作図 キャラと部屋 部屋・家具の作画 ★部屋切</p> <p>26 後⑪1/11【背景実習】背景作図 キャラと部屋 キャラクター加筆</p> <p>27 後⑫1/18【背景実習】背景作図 キャラと部屋 キャラクター加筆 ★キャラと部屋</p> <p>28 後⑬1/25【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</p> <p>29 後⑭2/1【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</p> <p>30 後⑮2/8【1年総括】★ブラシ</p>
成 績 評 価 方 法	<p>出席30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)70%</p> <p>・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。</p> <p>・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。</p> <p>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)</p> <p>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。</p>
備 考	