

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	2023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	1 校則確認・自己紹介 2 マンガ家・イラストレーターという職業について 3 連載と読み切りの違い・個人面談 4 絵を上達させるには・個人面談 5 マンガ家のアシスタントについて・個人面談 6 オススメの映画・個人面談 7 SNSやクラウドソーシングサイトについて・個人面談 8 ビジスマナー・個人面談 9 「ビジネス能力検定3級」対策1・個人面談 10 「ビジネス能力検定3級」対策2・個人面談 11 「ビジネス能力検定3級」対策3・個人面談 12 「ビジネス能力検定3級」対策4・個人面談 13 「ビジネス能力検定3級」対策5・個人面談 14 「ビジネス能力検定3級」対策6・個人面談 15 「ビジネス能力検定3級」対策7・個人面談 16 「ビジネス能力検定3級」対策8・個人面談 17 「ビジネス能力検定3級」対策9・個人面談 18 「ビジネス能力検定3級」対策10・個人面談 19 「ビジネス能力検定3級」対策11・個人面談 20 「ビジネス能力検定3級」対策12・個人面談 21 「ビジネス能力検定3級」対策13・個人面談 22 「ビジネス能力検定3級」対策14・個人面談 23 「ビジネス能力検定3級」対策15・個人面談 24 求人について・個人面談 25 就職活動について・個人面談 26 ポートフォリオについて・個人面談 27 コミュニケーションの重要性・個人面談 28 履歴書の書き方・個人面談 29 パソコンや周辺機器について・個人面談 30 1年の総括
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	

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	2023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	・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	

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	2023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 キャクターの頭部の描き方。立体感の把握。(三面図) 4 キャクターの全身の描き方。(三面図) 5 キャ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	

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2023	年間授業時間数	時間120
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 回2 後期 回2
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。 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、アニメ塗りの一枚絵イラストの作成。
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。ビー玉の描きかた 2 基本的な絵の描きかた。線画を元に着色① 3 基本的な絵の描きかた。線画を元に着色② 4 水中イラスト作画① 5 水中イラスト作画② 6 水中イラスト着色① 7 水中イラスト仕上げエフェクト等③ 8 フェンスの描き方(タイリングとレイヤー変換) 9 夜空の描き方 10 果物の描き方(オレンジ) 11 時計の描き方(極座標変換・文字入力) 12 アニメ塗りイラストの作成①構図・下描き 13 アニメ塗りイラストの作成② ペン入れ 14 アニメ塗りイラストの作成③ 着色 15 アニメ塗りイラストの作成④ 着色 16 ソフトクリームの描き方(コーン編) 17 ソフトクリームの描き方(クリーム編) 18 宝石の描き方(2種類) 19 魔法陣の描き方(対象定規の使い方) 20 時短テク。素材を使った簡易的な木の描き方。 21 簡易的な建物の描き方。窓の描き方。 22 グラスに入った飲み物の描きかた 23 雨の風景の描き方(レイヤー効果) 24 3Dオブジェクトの線画抽出方・ビルの壊し方 25 3Dオブジェクトと3Dデッサン人形の活用方法 26 アニメ塗りイラストの作成①構図・下描き 27 アニメ塗りイラストの作成② ペン入れ 28 アニメ塗りイラストの作成③ 着色 29 アニメ塗りイラストの作成④ 着色 30 リクエスト授業・予備日。
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	2023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浅く学習しつつ、イラスト/デザイン制作に関するノウハウを学び得てもらいます。
到達目標	Adobe製品の基本操作を学習することで、将来に向けた就職率を高めます。 画力に頼ることのない、技術によるデザインを覚えることで生徒個々の可能性や希望を広げます。
教科書	なし
年間授業計画	1 基本操作①(Ps) 2 基本操作②(Ps) 3 基本操作③(Ps) 4 基本操作④(Ps) 5 基本操作⑤(Ps) 6 イラストの描画を通してツールを覚える①(Ps) 7 イラストの描画を通してツールを覚える②(Ps) 8 イラストの描画を通してツールを覚える③(Ps) 9 イラストの描画を通してツールを覚える④(Ps) 10 イラストの描画を通してツールを覚える⑤(Ps) 11 グラフィックデザイン①(Ps) 12 グラフィックデザイン②(Ps) 13 グラフィックデザイン③(Ps) 14 実習(Ps) 15 期末試験(Ps) 16 ペンツールを使用する①(Ps) 17 ペンツールを使用する②(Ps) 18 ペンツールを使用する③(Ps) 19 基本操作①(Ai) 20 基本操作②(Ai) 21 基本操作③(Ai) 22 基本操作④(Ai) 23 基本操作⑤(Ai) 24 イラスト制作を通してツールを覚える①(Ai) 25 イラスト制作を通してツールを覚える②(Ai) 26 イラスト制作を通してツールを覚える③(Ai) 27 イラスト制作を通してツールを覚える④(Ai) 28 イラスト制作を通してツールを覚える⑤(Ai) 29 実習(Ai) 30 期末試験(Ai)
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	制作実習	授 業 方 法	講義・実習
年 度	2023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	1 アナログ画材の使い方 2 原稿用紙の使い方・自己紹介マンガ制作 3 自己紹介マンガ制作 4 自己紹介マンガ制作 締め切り 5 アナログ背景 自然物・パース① 6 アナログ背景 自然物・パース② オリジナルマンガ制作 プロット 7 デジタル背景① オリジナルマンガ制作 プロット 8 デジタル背景② オリジナルマンガ制作 ネーム 9 オリジナルマンガ制作 ネーム 10 オリジナルマンガ制作 下描き 11 オリジナルマンガ制作 下描き 12 オリジナルマンガ制作 ペン入れ 13 オリジナルマンガ制作 ペン入れ 14 オリジナルマンガ制作 ペン入れ 15 オリジナルマンガ制作 仕上げ 16 同一化技法・ネタの作り方 17 パース背景① オリジナルマンガ制作 プロット 18 パース背景② オリジナルマンガ制作 プロット 19 オリジナルマンガ制作 ネーム 20 オリジナルマンガ制作 ネーム 21 オリジナルマンガ制作 下描き 22 オリジナルマンガ制作 下描き 23 オリジナルマンガ制作 下描き 24 オリジナルマンガ制作 ペン入れ 25 オリジナルマンガ制作 ペン入れ 26 オリジナルマンガ制作 ペン入れ 27 オリジナルマンガ制作 仕上げ 28 オリジナルマンガ制作 仕上げ 29 持ち込み・新人賞について 30 2作目の反省と次回作の案出
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	

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	コミックイラスト概論	授 業 方 法	講義・実習
年 度	2023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 主にヤングジャンプ編集部で経験を積み、その後、ケータイヤングジャンプ・プロデューサーに。現在は㈱ Mossの代表を務めながら、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も担当。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、まずは名刺獲得を目指します。
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(6~8P) プロット確認1 3 プロット確認 2 4 プロット確認 3 5 ネーム確認 1 6 ネーム確認 2 7 ネーム確認 3 完成したショート漫画を全員で講評 8 10~12P漫画のプロット確認1 9 プロット確認 2 10 プロット確認 3 11 ネーム確認 1 12 ネーム確認 2 13 ネーム確認 3 14 審査会用のペン入れ 15 審査会用のペン入れ 16 後期授業スタート 完成原稿&新作(16~20P)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	実習
年度	2023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	○背景の制作工程や、パースの知識を学びます。 ○実際に背景を制作します。 ○コマ割りやアングル、構図や演出の解説指導を行います。 ○マンガ模写を、長期休みを除き課題として出し、次の授業で添削します。
到達目標	○背景の知識を身に付け、自分の作品やアシスタントの仕事に役立てる。 ○コマ割りアングル演出構図を会得し、飽きさせないマンガ作りをする ○マンガの模写を重ね、画力の底上げをする。 ○担当付き
教科書	定規・模写用の漫画(各自持参)
年間授業計画	1 パース基礎①(背景の制作工程・透視図法の説明と解説) 2 パース基礎②(2分割・3分割・円形・扉等のパース技法) 3 パース基礎③(均等分割・追加の分割・屋根・屋根パース) 4 パース基礎④(階段・坂道) 5 背景作画①(小物) 6 アングル①(フェイスアップ・バストアップ・ハーフサイズ・ミディアムサイズ) 7 アングル②(フルサイズ・ロングサイズ・クローズアップ) 8 アングル③(アオリ・俯瞰・背景やパース内におけるキャラの配置方法) 9 コマ割り①(コマ割りの注意事項・2コマ～4コマ割り・縦横割り) 10 コマ割り②(各4隅に配置する大コマ・見開き・キャラの配置) 11 演出(ズームイン・ティルトアップ・ナメ・スピンショット・フィックス・パンニング・ダッチアングル) 12 構図①(二分割・三分割・日の丸・三角・放射・トンネル・S字・U字) 13 構図②(白銀比・黄金比・黄金螺旋・圧縮・サンドイッチ) 14 前期試験・その場で採点・個人面談①(その間背景作画②《家》) 15 個人面談②(その間背景作画②《家》) 16 背景作画③(学校) 17 背景作画④(動物・植物) 18 背景作画⑤(車) 19 背景作画⑥(部屋) 20 マンガ映えデッサン① 21 マンガ映えデッサン② 22 シチュエーション別ネーム切(登場) 23 シチュエーション別ネーム切(過去・生い立ち) 24 シチュエーション別ネーム切(場面転換) 25 シチュエーション別ネーム切(葛藤) 26 シチュエーション別ネーム切(遭遇) 27 シチュエーション別ネーム切(敵対) 28 シチュエーション別ネーム切(救済) 29 シチュエーション別ネーム切(逆転勝利) 30 後期実技試験・その場で採点返却(その間マンガ模写)
成績評価方法	○課題の評価点＝50% 試験の評価点＝50% 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	コマ割りアングル演出構図の指導の進み具合で、後半の授業が減る可能性があります。

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	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	実習
年 度	2023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～24P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(何度も繰り返さないストーリー作りは上達しないし、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	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(スペック+日常+過去) 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 テンプレートA(ラブコメ) 9 構成(プロット) 16P想定 テンプレートA(ラブコメ) 10 構成(プロット) 16P想定 テンプレートB(ファンタジー) 11 構成(プロット) 16P想定 テンプレートC(バトルもの) 12 構成(プロット) 16P想定 テンプレートC(青年誌) 13 設定作り どのテンプレにするか? 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 前期試験 16 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? 17 設定作り 完全オリジナルで設定を作ってみる 18 特殊ジャンル(四コマ・ワイド四コマ) 19 特殊ジャンル(エッセイマンガ) 20 特殊ジャンル(少女誌のラブストーリー) 21 ネーム(クライマックスのテンプレ) 内面描写→回想→心の変化(バトルあり) 22 ネーム(クライマックスのテンプレ) 内面描写→回想→心の変化(バトルなし) 23 ネーム(冒頭パート) キャラの紹介をどこまでするか、キャラを登場させる順番(少年誌) 24 ネーム(冒頭パート) キャラの紹介をどこまでするか、キャラを登場させる順番(青年誌) 25 会話(セリフ)を学ぶ(2人の会話) 26 会話(セリフ)を学ぶ(3人以上の会話) 27 コラボ企画(ノベルの生徒の原作から好きなものを選ぶ) 28 コラボ企画(ネーム作り) 29 コラボ企画(ネーム作り) 30 後期試験
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	

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	実習
年 度	2023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、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①4/12【モノクロイラスト】クリスタの初歩。ロングキャラのラフ作画・描画系ツールの概念 2 前②4/19【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③5/10【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④5/17【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⑤5/24【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⑥5/31【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⑦6/7【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⑧6/14【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⑨6/21【1Pマンガ】同作画 背景・効果 集中線・流線ツール等 10 前⑩6/28【1Pマンガ】同作画 仕上げ～ブラッシュアップ ★2Pマンガマンガ✕ 11 前⑪7/5【透視図法背景実習】学校の廊下作画 パース定規・グリッド活用 12 前⑫7/12【透視図法背景実習】一点透視・二点透視・三点透視で描く学校の廊下 13 前⑬7/19【透視図法背景実習】同作画 キャラクターとのサイズ感(下描きラフ段階まで) 14 前⑭8/30【合同誌】1・2年合同誌制作 15 前⑮9/6【合同誌】同制作 16 後①10/4【合同誌】同制作 17 後②10/11【合同誌】同制作 ★合同誌✕ 18 後③10/18【透視図法背景実習】同作画 背景線画仕上げ 19 後④10/25【透視図法背景実習】同作画 背景線画仕上げ(キャラ込み)★学校の廊下✕切 20 後⑤11/1【予備日】DATフェスタ展示物制作予備日 21 後⑥11/15【小物作画実習】魔法陣作画 対称定規・カスタムブラシ 22 後⑦11/22【小物作画実習】魔法陣を使ったシーンの演出作画 ★魔法陣✕ 23 後⑧11/29【背景実習】背景作画 キャラと部屋 平面図から二点透視で部屋の作画 24 後⑨12/6【背景実習】背景作画 キャラと部屋 部屋・家具の作画 25 後⑩12/13【背景実習】背景作画 キャラと部屋 部屋・家具の作画 26 後⑪12/20【背景実習】背景作画 キャラと部屋 キャラクター加筆 ★キャラと部屋✕ 27 後⑫1/10【小物作画】ビン・缶作画 ラベルの制作と貼り込み 28 後⑬1/17【小物作画】ビン・缶を持ったキャラクターの作画 ★ビン・缶✕ 29 後⑭1/24【小物作画】スマホ作画 SNS風画面制作と貼り込み 30 後⑮1/31【小物作画】スマホを持ったキャラクターの作画 ★スマホ✕
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	2年
授 業 科 目 名	実践学習	授 業 方 法	実習
年 度	2023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。
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。 ビジネスマナーを身につける。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 作品反省・個人面談 2 作品反省・個人面談 3 プレゼンカ(好きなマンガをプレゼンしよう)・個人面談 4 プレゼンカ(好きなマンガをプレゼンしよう)・個人面談 5 ビジネスマナー・身だしなみ・個人面談 6 マンガ、イラストの求人紹介・個人面談 7 マンガ、イラストの求人紹介・個人面談 8 ポートフォリオについて・個人面談 9 履歴書の書き方・個人面談 10 履歴書の書き方・個人面談 11 業務委託とは～様々な働き方～・個人面談 12 学園祭について・個人面談 13 学園祭について・個人面談 14 学園祭について・個人面談 15 学園祭について・個人面談 16 面接練習・個人面談 17 面接練習・個人面談 18 自己分析・個人面談 19 学園祭について・個人面談 20 学園祭について・個人面談 21 履歴書の書き方・個人面談 22 履歴書の書き方・個人面談 23 名刺の渡し方・身だしなみ・個人面談 24 卒業に向けて<ポートフォリオのブラッシュアップ>・個人面談 25 卒業に向けて<ポートフォリオのブラッシュアップ>・個人面談 26 卒業に向けて<求人の紹介>・個人面談 27 卒業に向けて<就職活動>・個人面談 28 卒業に向けて<就職活動>・個人面談 29 卒業に向けて<フリーランスの生き方・確定申告・今後10年を見据えたキャリア>・個人面談 30 卒業後について
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	

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	2年
授 業 科 目 名	デッサン	授 業 方 法	実習
年 度	2023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	

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	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	2023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	・アングル年齢性別毎の様々なデッサン ・様々な動作、ポージングの習得 ・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	・無し
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 自然なポージング 4 二人以上のポージング 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	

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	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	2023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。 後に専門学校にてマンガ制作指導を担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	○前半をカラー指導、後半を生徒各々の作業時間に割り当てます。 ○webtoonへの理解を深め、将来の仕事に役立てるようにします。 ○様々なカラーの技法、様々な物の塗り方を学びます。 ○コンテストやマンガの投稿を行い、実績作りをします。
到 達 目 標	・クリップスタジオの操作を覚える ・webtoonやカラーイラストの表現方法を会得する ・様々なコンテストに提出し、実践力を磨く ・描く速度を身に着ける
教 科 書	自作のイラスト講座
年 間 授 業 計 画	1 塗り工程・各ツールの解説 2 様々なモード・ブラシ・テクスチャの紹介 3 webtoon制作① 4 webtoon制作② 5 webtoon制作③ 6 webtoon制作④ 7 金・銀の塗り方 8 水晶の塗り方 9 髪の毛の塗り方 10 目の塗り方 11 肌の塗り方 12 肌の塗り方② 13 体のパーツの塗り方① 14 体のパーツの塗り方② 15 前期評価用課題提出・個人面談 16 服の塗り方① 17 服の塗り方② 18 靴の塗り方① 19 靴の塗り方② 20 宝石の塗り方 21 食べ物の塗り方 22 鎧の塗り方 23 小物の塗り方 24 様々なものの塗り方① 25 様々なものの塗り方② 26 様々なものの塗り方③ 27 様々なものの塗り方④ 28 様々なものの塗り方⑤ 29 様々なものの塗り方⑥ 30 後期評価用課題提出
成 績 評 価 方 法	課題提出50%・評価用課題提出50% ・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	2年
授業科目名	イラスト制作	授業方法	講義・実習
年度	2023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浅く学習しつつ、イラスト/デザイン制作に関するノウハウを学び得てもらいます。この授業の中で、ポートフォリオに含められる作品を制作させます。
到達目標	Adobe製品の基本操作を学習することで、将来に向けた就職率を高めます。画力に頼ることのない、技術によるデザインを覚えることで生徒個々の可能性や希望を広げます。
教科書	なし
年間授業計画	1 写真を加工する① (Ps) 2 写真を加工する② (Ps) 3 写真を加工する③ (Ps) 4 バナーデザイン制作① (Ps) 5 バナーデザイン制作② (Ps) 6 バナーデザイン制作③ (Ps) 7 バナーデザイン制作④ (Ps) 8 バナーデザイン制作⑤ (Ps) 9 課題制作① (Ps) 10 課題制作② (Ps) 11 課題制作③ (Ps) 12 課題制作④ (Ps) 13 課題制作⑤ (Ps) 14 実習 (Ps) 15 期末試験 (Ps) 16 デザイン作成-A① (Ai) 17 デザイン作成-A② (Ai) 18 デザイン作成-A③ (Ai) 19 デザイン作成-A④ (Ai) 20 デザイン作成-B① (Ai) 21 デザイン作成-B② (Ai) 22 デザイン作成-B③ (Ai) 23 デザイン作成-B④ (Ai) 24 名刺デザイン① (Ai) 25 名刺デザイン② (Ai) 26 名刺デザイン③ (Ai) 27 名刺デザイン④ (Ai) 28 名刺デザイン⑤ (Ai) 29 実習 (Ai) 30 期末試験 (Ai)
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	2年
授 業 科 目 名	制作実習	授 業 方 法	講義・実習
年 度	2023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	持ち込み、新人賞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	新人賞、WEBサイトへの投稿等を目的としたマンガ制作をし、担当付、受賞、デビューを目指す。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 前期の反省 オリジナルマンガ制作 プロット<個別指導> 2 クリップスタジオ技術① オリジナルマンガ制作 プロット<個別指導> 3 クリップスタジオ技術② オリジナルマンガ制作 ネーム<個別指導> 4 ポートフォリオの作り方③ オリジナルマンガ制作 ネーム<個別指導> 5 オリジナルマンガ制作 ネーム<個別指導> 6 オリジナルマンガ制作 下描き<個別指導> 7 オリジナルマンガ制作 下描き<個別指導> 8 オリジナルマンガ制作 下描き<個別指導> 9 オリジナルマンガ制作 ペン入れ<個別指導> 10 オリジナルマンガ制作 ペン入れ<個別指導> 11 オリジナルマンガ制作 ペン入れ<個別指導> 12 オリジナルマンガ制作 仕上げ<個別指導> 13 オリジナルマンガ制作 仕上げ<個別指導> 14 オリジナルマンガ制作 仕上げ<個別指導> 15 持ち込み・反省 16 オリジナルマンガ制作 プロット<個別指導> 17 オリジナルマンガ制作 プロット<個別指導> 18 オリジナルマンガ制作 ネーム<個別指導> 19 オリジナルマンガ制作 ネーム<個別指導> 20 オリジナルマンガ制作 ネーム<個別指導> 21 オリジナルマンガ制作 下描き<個別指導> 22 オリジナルマンガ制作 下描き<個別指導> 23 オリジナルマンガ制作 下描き<個別指導> 24 オリジナルマンガ制作 ペン入れ<個別指導> 25 オリジナルマンガ制作 ペン入れ<個別指導> 26 オリジナルマンガ制作 ペン入れ<個別指導> 27 オリジナルマンガ制作 仕上げ<個別指導> 28 オリジナルマンガ制作 仕上げ<個別指導> 29 オリジナルマンガ制作 仕上げ<個別指導> 30 卒業後に向けて
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	

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	2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	2023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 主にヤングジャンプ編集部で経験を積み、その後、ケータイヤングジャンプ・プロデューサーに。現在は(株) Mossの代表を務めながら、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も担当。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も学んでいきます。
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。とにかく「たくさん書いて、たくさんの人にみてもらう」ことをテーマにします。
教 科 書	なし
年間授業計画	1 前期スタート 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 後期終了 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	担当付きの生徒は、できるだけ担当との案件を優先させます。優秀な生徒は仕事を斡旋する場合もあります。

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	マンガ・イラスト学科	年次	2年
授業科目名	コマ割り・演出	授業方法	実習
年度	年度2023	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	マンガのコマ割り・演出等の応用。 授業内で完結出来るような実戦形式のネーム・一枚絵の練習。 学生の課題に対して個別にアドバイス。
到達目標	漫画家デビュー、またはアシスタントに就く為のマンガ技術の会得。
教科書	・無し 自作のプリントを使用。
年間授業計画	1 授業内容の説明。写植の基本。自由なテーマで2ページ漫画のネーム作成① 2 自由なテーマで2ページ漫画のネーム作成② 3 視線誘導を考えてセリフを配置してみる。テーマに沿った4ページ漫画のネーム作成① 4 視線誘導を考えてセリフを配置してみる。テーマに沿った4ページ漫画のネーム作成② 5 複数人の会話シーンで物事を説明する4ページ漫画のネーム作成。① 6 複数人の会話シーンで物事を説明する4ページ漫画のネーム作成。② 7 物語の冒頭4ページ漫画のネーム作成。コマ毎に必要な説明を入れる① 8 物語の冒頭4ページ漫画のネーム作成。コマ毎に必要な説明を入れる② 9 短編小説を元にタチキリコマを意識した4ページ漫画のネーム作成。① 10 短編小説を元にタチキリコマを意識した4ページ漫画のネーム作成。② 11 あおり・俯瞰を意識した4ページ漫画のネームの作成。セリフ指定・プロポーズ編① 12 あおり・俯瞰を意識した4ページ漫画のネームの作成。セリフ指定・プロポーズ編② 13 フリとウケを意識した4ページ漫画のネーム作成。セリフ指定・お一人様編① 14 フリとウケを意識した4ページ漫画のネーム作成。セリフ指定・お一人様編② 15 前期でわからなかった事知りたいことのリクエスト授業。 16 インパクトのあるネーム作成。4ページで太ゴマを入れる編① 17 インパクトのあるネーム作成。4ページで太ゴマを入れる編② 18 キャラクター同士の初対面シーンを含めた4ページ漫画のネーム作成。① 19 キャラクター同士の初対面シーンを含めた4ページ漫画のネーム作成。② 20 説明漫画4ページのネーム作成。作中の設定または既存のものについての説明① 21 説明漫画4ページのネーム作成。作中の設定または既存のものについての説明② 22 サイレント漫画(セリフなし)4ページネーム作成① 23 サイレント漫画(セリフなし)4ページネーム作成② 24 意外性のある漫画(感情を動かす方法)4ページネーム作成① 25 意外性のある漫画(感情を動かす方法)4ページネーム作成② 26 怖い・ヤバいキャラが登場する漫画4ページネーム作成① 27 怖い・ヤバいキャラが登場する漫画4ページネーム作成② 28 小物や環境を活用した表現。4ページネーム作成。① 29 小物や環境を活用した表現。4ページネーム作成。② 30 後期でわからなかった事・知りたいことのリクエスト授業
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	2年
授 業 科 目 名	ストーリー・発想法	授 業 方 法	実習
年 度	2023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。カスタムメイド的に生徒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(30～40P程度)のストーリー作りができる構成力を身に着けさせる。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の量を産を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 年間の計画作り＝昨年の反省(自己分析)＋目標設定 2 コラボ企画(キャラ絵 ＋ 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(原作者との下絵確認打ち合わせ) 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(ペン入れ) 10 コラボ企画(原作者による作画状況の見学) 11 コラボ企画(締め切り) 12 コラボ企画(最終顔合わせ) 13 通常授業に戻る——1年時のおさらい(設定作り→構成) 14 新人賞受賞レベルの構成を学ぶ (30P以上の構成) ファンタジー(バトルあり) 15 前期試験 16 前回作ったプロットを使ってネームのポイントを学ぶ(クライマックス部) 17 新人賞受賞レベルの構成を学ぶ (30P以上の構成) 日常系(友情もの) 18 前回作ったプロットを使ってネームのポイントを学ぶ(冒頭部) 19 新人賞受賞レベルの構成を学ぶ (30P以上の構成) 少年誌(ヒーローもの) 20 前回作ったプロットを使ってネームのポイントを学ぶ(展開部) 21 新人賞受賞レベルの構成を学ぶ (30P以上の構成) 少女誌(友情もの) 22 前回作ったプロットを使ってネームのポイントを学ぶ(展開部後半) 23 新人賞受賞レベルの構成を学ぶ (30P以上の構成) WEB系少年誌 グループ作業 24 新人賞受賞レベルの構成を学ぶ (30P以上の構成) WEB系少年誌 グループ作業 25 キャラクター(魅力的なキャラクター作り) 正統派キャラ 26 キャラクター(魅力的なキャラクター作り) 個性派キャラ 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	

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	2年
授 業 科 目 名	デジタル作画技術	授 業 方 法	実習
年 度	2023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、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、出版社やプロ漫画家に対するセルフプロデュースするための素材となる、ポートフォリオ作成を行います。
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①4/12【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②4/19【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③5/10【見開き2Pマンガ】同作画 描き文字・効果・仕上げ 4 前④5/17【見開き2Pマンガ】同作画 仕上げ処理 ★見開き× 5 前⑤5/24【ブラシ作成】アナログ風ペン・数珠繋ぎ・カケミ・リボン・パーティクルの制作実習 6 前⑥5/31【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 ★ブラシ× 7 前⑦6/7【二点透視背景実習】階段作画 追加消失点・補助線 8 前⑧6/14【二点透視背景実習】同作画 背景線画 9 前⑨6/21【二点透視背景実習】同作画 キャラクター加筆 ★階段× 10 前⑩6/28【三点透視背景実習】資料収集・ロケハン・三点透視の追加消失点 11 前⑪7/5【三点透視背景実習】同作画 12 前⑫7/12【三点透視背景実習】同作画 13 前⑬7/19【三点透視背景実習】同作画 仕上げ ★住宅× 14 前⑭8/30【合同誌】1・2年合同誌制作 15 前⑮9/6【合同誌】同制作 16 後①10/4【合同誌】同制作 17 後②10/11【合同誌】同制作 ★合同誌× 18 後③10/18【ポートフォリオ】ポートフォリオ対応背景・背景作画 19 後④10/25【ポートフォリオ】同作画 20 後⑤11/1【ポートフォリオ】同作画 21 後⑥11/15【ポートフォリオ】同作画 22 後⑦11/22【ポートフォリオ】同作画 【作品集用表紙】作品集用表紙・裏表紙のデザインと作画 23 後⑧11/29【ポートフォリオ】同作画 【作品集用表紙】同作画 24 後⑨12/6【ポートフォリオ】同作画 【作品集用表紙】同作画 25 後⑩12/13【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⑪12/20【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⑫1/10【批評会作品】(進捗次第)【卒制コンテンツ】同制作 28 後⑬1/17【批評会作品】(進捗次第)【卒制コンテンツ】同制作 29 後⑭1/24【批評会作品】(進捗次第)【卒制コンテンツ】同制作 30 後⑮1/31【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	

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	2年
授 業 科 目 名	卒業制作	授 業 方 法	実習
年 度	2023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	