

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	講義・実習
年 度	2025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		

■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。

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	2025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	2025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(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	2025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:根岸 真知子 comico+(コミコプラス)にて週刊連載をスタートさせマンガ家デビュー。 後にマンガスクールにてマンガ・イラストやキャラクターデザインの制作指導に従事。 2021～2,024年までweb漫画を月刊連載。背景アシスタント業に従事。 2025年よりコミカライズ新連載開始。		

■授業科目情報

授 業 内 容	CLIPSTUDIOを使用し、デジタルにおけるカラーイラストの基本的な操作の習得。 人物、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。コンテスト参加用イラストの作成。
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 レイヤーの種類。当たりの取り方等、ミニキャラの線画作成。 3 基本的な色の塗り方。 4 基本的な色の塗り方② 5 夜空の描き方+色塗りの続き。 6 フェンスの描き方(タイリングとレイヤー変換)+作画 7 水中イラスト①人物の下描きと線画 8 水中イラスト②人物の線画の続き+着彩 9 水中イラスト③背景効果、仕上げ作業 10 簡単な樹の描き方(時短テクニック) 11 雨の描き方(流線ツール等・スクリーンレイヤーの活用) 12 雷の描き方(発光レイヤー、簡易的なビル) 13 自分のマンガの扉絵の作成①構図の説明、情報操作。人物の下描きと線画。 14 扉絵の作成② 15 扉絵の作成③ 16 アイスクリームの描き方+作画 17 オレンジの描き方、いちごの描き方 18 ジュースの描き方(同心円) 19 時計の描き方(極座標変形) 20 宝石の描き方2種類(極座標変形2) 21 かぼちゃブラシ、オリジナルブラシの作成 22 壊れた建物の描き方 23 3Dオブジェクト素材の線画抽出 24 コンテスト用イラストの作成①下描き、線画等 25 コンテスト用イラストの作成②着彩 26 コンテスト用イラストの作成③着彩 27 ベッドの描き方 28 本の描き方 29 質感表現(水・木・金属・コンクリート) 30 学生アンケートからリクエスト授業・知りたいこと、分かりづらかった授業のおさらい等
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	イラスト制作	授業方法	講義・実習
年度	2025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(基本画面)(Ps) 2 基本操作②(レイヤー操作・ブラシツール)(Ps) 3 基本操作③(選択範囲の作成)(Ps) 4 基本操作④(画像のリサイズ・レイヤースタイル)(Ps) 5 基本操作⑤(解像度・カラーモード)(Ps) 6 彩色・加工技術①(Ps) 7 彩色・加工技術②(Ps) 8 彩色・加工技術③(Ps) 9 写真を加工する①(Ps) 10 写真を加工する②(Ps) 11 写真を加工する③(Ps) 12 グラフィックデザイン制作①(レイヤースタイル)(Ps) 13 グラフィックデザイン制作②(レイヤースタイル)(Ps) 14 期末試験①(Ps) 15 期末試験②(Ps) 16 パス作成①(Ps) 17 パス作成②(Ps) 18 パス作成③(Ps) 19 基本操作①(基本画面)(Ai) 20 基本操作②(ツール操作)(Ai) 21 基本操作③(図形作成)(Ai) 22 基本操作④(レイヤー操作)(Ai) 23 基本操作⑤(パスファインダ)(Ai) 24 名刺制作①(Ps・Ai) 25 名刺制作②(Ps・Ai) 26 名刺制作③(Ps・Ai) 27 素材制作①(Ai) 28 アイコン制作①(Ai・Ps) 29 アイコン制作②(Ai・Ps) 30 アイコン制作③(Ai・Ps)
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	2025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。漫画家、漫画家のアシスタントとして活動。2016年には漫画家デビュー。		

■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 原稿用紙の使い方 2 ・自己紹介マンガ制作アナログ画材の使い方 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 クリップスタジオの技術① オリジナルマンガ制作 ネーム 20 クリップスタジオの技術② 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	実習
年 度	2025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、現在も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	キャラやお話の作り方、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(16P～20P前半)を執筆し(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。とにかく「たくさん完成原稿を上げ、何度も持ち込みに行き、担当編集を見つけ、担当と作品を作りこんでいく」というプロセスを最重要視します。
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。名刺獲得できた生徒は、担当との作品づくりを優先させ、より多くの作品を完成させ、賞に出し、受賞までを目標とします。原稿を仕上げる、ということに慣れてもらい、どんどん完成させることを目標とします。
教 科 書	・無し 自作のプリントを使用。
年 間 授 業 計 画	1 漫画のできるまで。授業内容&課題説明。1年後、2年後の目標設定 2 ショート漫画のネーム書いてみよう(6～10P) 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2年進級前に、この1年を振り返り、残り1年でどうするのかを、春休み中に各自考えてもらいます。
成 績 評 価 方 法	出席&授業態度30%以下・課題&提出物70%以上 ・上記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	2025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指導します。 ○様々なコマ割りや演出を指導します。 ○実際に文章からコマ割りを行ってもらい、実践力を磨きます。 ○短ページの漫画賞等に応募させ、経験を積ませます。
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。 ○コマ割り演出を会得し、飽きさせないマンガ作りをする。 ○文章からコマ割りが出来るようにする。 ○短ページの漫画賞で入賞する。
教科書	自作の資料
年間授業計画	1 透視図法の指導【全ての作業をアナログで】 2 人間含む背景の描き方・背景の制作① 3 背景の制作② 4 背景の制作③【ここまでで一つの背景の最低ペン入れまでを完成させる】 5 コマ割りの基礎ルール・雛型紹介・プロット制作 6 原稿の使い方・ふきだし・描き文字等の指導・プロットからのネーム作成 7 制作したネームからペン入れ 8 ペン入れから仕上げ 9 予備日(終わった人は模写)【ここまでで短ページの原稿を最低ペン入れまで完成させる】 10 様々なアングルの紹介・アングルの使用ルール・プロット制作 11 構図・演出の紹介・プロットからのネーム作成 12 制作したネームからペン入れ 13 ペン入れから仕上げ 14 予備日(終わった人は模写)【ここまでで短ページの原稿を最低ペン入れまで完成させる】 15 課題提出・成績評価・個人面談【完成した作品で評価】 16 背景の作画応用 17 背景の作画応用② 18 背景の作画応用③ 19 背景の作画応用④【ここまでで一つの背景をペン入れまで完成させる】 20 お題からの実践コマ割り① 21 お題からの実践コマ割り② 22 お題からの実践コマ割り③ 23 お題からの実践コマ割り④ 24 お題からの実践コマ割り⑤ 25 お題からの実践コマ割り⑥ 26 評価用作品制作① 27 評価用作品制作② 28 評価用作品制作③ 29 評価用作品制作④ 30 課題提出・成績評価・個人面談【完成した作品で評価】
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	ストーリー・発想法	授 業 方 法	実習
年 度	2025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と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(初心者に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(長編しか読んだ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A (ラブコメ) 9 構成(プロット) 16P想定 テンプレA (ラブコメ) 10 構成(プロット) 16P想定 テンプレB (ファンタジー) 11 構成(プロット) 16P想定 テンプレC (バトルもの) 12 構成(プロット) 16P想定 テンプレ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)で誰が変化する話なのかを整理する 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	2025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、圧倒的シェアを占め事実上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	
年 間 授 業 計 画	1【モノクロイラスト】パソコンの扱い・クリスタの初歩・ロングキャラのラフ作画 2【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【モノクロイラスト】キャラアップ作画用コマ作成 コマ枠フォルダー・ベクター・トーン・図形等 4【モノクロイラスト】仕上げ 印刷・出力等 ★モノクロイラスト㍻ 5【1Pマンガ】指定条件で作品のイントロ風の1Pマンガの作図 用紙設定・テキスト・フキダシ等 6【1Pマンガ】同作画 キャラクターペン入れ 図形・定規等の活用 7【1Pマンガ】同作画 背景〜一点透視チュートリアルと小物背景作画・レイヤーマスク 8【1Pマンガ】同作画 背景効果・集中線・流線ツール等 9【1Pマンガ】同作画 仕上げ・書き出し・印刷 ★1Pマンガ㍻ 10【透視図法背景実習】二点透視チュートリアル実習・二点透視で描く教室(主人公席) 11【透視図法背景実習】同作画 (できればキャラも描く) 12【透視図法背景実習】二点透視追加消失点チュートリアル・二点透視で描く切妻屋根型の犬小屋 13【透視図法背景実習】同作画 (できれば犬も描く) 14【合同誌】1・2年合同誌作画 ★二点透視課題㍻ 15【合同誌】同作画 16【背景作画演出実習】壁・床の表現〜巾木・廻り縁・腰板等の加筆 面線・汚し処理 ★合同誌㍻ 17【小物作画演出実習】魔法陣作画 シーンイメージ作成・キャラ作画・魔法陣デザイン 18【小物作画演出実習】魔法陣作画 対称定規・カスタムブラシ 19【小物作画演出実習】魔法陣を使ったシーンの演出作画 20【予備日】DAT・フェスタ展示物制作作業予備日 ★魔法陣㍻ 21【透視図法背景実習】三点透視チュートリアル実習・三点透視で描く教室(見下ろす教卓) 22【透視図法背景実習】同作画 (できればキャラも描く) 23【小物作画】ビン・缶の作画 ラベルの制作と貼り込み ★三点透視課題㍻ 24【小物作画】カップ・ソーサーの作画 キャラクターの作画と合成 25【小物作画】ビン・缶・カップ・ソーサー作画 26【背景実習】キャラと部屋 キャラデザイン・部屋の見取り図 ★ビン・缶・カップ㍻ 27【背景実習】キャラと部屋 部屋・家具の作図 28【背景実習】キャラと部屋 部屋・家具の作図 29【背景実習】キャラと部屋 部屋・家具の作図 キャラクターの作図 30【背景実習】キャラと部屋 仕上げ ★キャラと部屋㍻
成 績 評 価 方 法	①出席率=20% ②授業課題=80% 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	実践学習	授 業 方 法	実習
年 度	2025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。漫画家、漫画家のアシスタントとして活動。2016年には漫画家デビュー。		

■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 就職活動・個人面談 4 就職活動・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	2025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	

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	2025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	2025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・イラスト制作指導を担当。		

■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指導します。 ○デザイン魂等のコンテストへの投稿を行い、経験を積ませます。
到 達 目 標	○カラーイラスト制作に便利なツールの操作を覚える ○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投稿し、実績を作る。 ○描く速度を身に着ける
教 科 書	自作の資料
年 間 授 業 計 画	1 ペン入れから塗りまでの基礎工程・各ツールの解説 2 影の付け方① 3 影の付け方② 4 アニメ塗りの仕方 5 エアブラシ塗りの仕方 6 ペンキ水彩の塗り方 7 厚塗りの仕方 【7週目までにwebtoon作品を完成させる】 8 グレースケールの塗り方 9 グリザイユ画法の塗り方 10 イラコンイラスト制作 11 イラコンイラスト制作② 12 イラコンイラスト制作③ 13 イラコンイラスト制作④ 【8月末までにイラコン応募する】 14 塗り方総復習 15 課題提出・成績評価・個人面談 【イラコン作品とwebtoon作品で評価】 16 髪の毛の塗り方応用 17 目の塗り方応用 18 顔の塗り方応用 19 手の塗り方応用 20 肌の塗り方応用 【文化祭までにイラスト完成】 21 服の塗り方応用① 22 服の塗り方応用② 23 服の塗り方応用③ 24 服の塗り方応用④ 25 背景・小物の塗り方① 26 背景・小物の塗り方② 27 背景・小物の塗り方③ 28 背景・小物の塗り方④ 29 背景・小物の塗り方⑤ 【ここまででイラコン応募を一回はする】【上手い人に表紙イラストを頼む】 30 課題提出・成績評価・個人面談 【文化祭イラストとイラコン作品で評価】
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	イラスト制作	授業方法	講義・実習
年度	2025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まいります。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 名刺制作①(Ps) 2 名刺制作②(Ps) 3 名刺制作③(Ps) 4 スマートオブジェクト(Ps) 5 写真を加工する①(Ps) 6 写真を加工する②(Ps) 7 グラフィックデザイン制作①(Ai) 8 グラフィックデザイン制作②(Ai) 9 グラフィックデザイン制作③(Ai) 10 ゲームUIデザイン制作①(Ps) 11 ゲームUIデザイン制作②(Ps) 12 ゲームUIデザイン制作③(Ps) 13 ゲームUIデザイン制作④(Ps) 14 期末試験① 15 期末試験② 16 ポートフォリオ制作①(Ps) 17 ポートフォリオ制作②(Ps) 18 ポートフォリオ制作③(Ps) 19 広告バナーデザイン制作①(Ps) 20 広告バナーデザイン制作②(Ps) 21 広告バナーデザイン制作③(Ps) 22 マスコットキャラクター制作①(Ai) 23 マスコットキャラクター制作②(Ai) 24 マスコットキャラクター制作③(Ai) 25 マスコットキャラクター制作④(Ai) 26 ロゴ制作①(Ai・Ps) 27 ロゴ制作②(Ai・Ps) 28 ロゴ制作③(Ai・Ps) 29 期末試験① 30 期末試験②
成績評価方法	出席30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備考	

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	2025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。漫画家、漫画家のアシスタントとして活動。2016年には漫画家デビュー。		

■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 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> 2 クリップスタジオ技術② 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③ オリジナルマンガ制作 ネーム<個別指導> 4 クリップスタジオ技術④ オリジナルマンガ制作 ネーム<個別指導> 5 クリップスタジオ技術⑤ オリジナルマンガ制作 ネーム<個別指導> 6 クリップスタジオ技術⑥ オリジナルマンガ制作 下描き<個別指導> 7 クリップスタジオ技術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 個人面談 オリジナルマンガ制作 プロット<個別指導> 17 個人面談 オリジナルマンガ制作 プロット<個別指導> 18 クリップスタジオ技術⑧ オリジナルマンガ制作 ネーム<個別指導> 19 クリップスタジオ技術⑨ オリジナルマンガ制作 ネーム<個別指導> 20 クリップスタジオ技術⑩ オリジナルマンガ制作 ネーム<個別指導> 21 クリップスタジオ技術⑪ 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	2025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。担当がいる生徒は、担当とどんどん進めてもらいます。
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30P前後(短いのはOK)。描ける生徒は、担当と一緒にたくさん描いてもらうことを最優先にします。
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。生徒によっては就職も考慮。 2 プロットの修正 1 漫画とAIの現状(コミコパの紹介) 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 卒業後のことに関して。WEBを利用し、自身で作品を発表する方法。 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 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 アシスタントや電子コミックの現状などを再度、説明。
成績評価方法	出席&授業態度30%以下・課題&提出物70%以上 ・上記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	コマ割り・演出	授 業 方 法	実習
年 度	2025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+(コミコプラス)にて週刊連載をスタートさせマンガ家デビュー。後にマンガスクールにてマンガ・イラストやキャラクターデザインの制作指導に従事。 2021～2,024年までweb漫画を月刊連載。背景アシスタント業に従事。 2025年よりコミカライズ新連載開始。		

■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	なし。板書または自作のプリントを使用
年 間 授 業 計 画	授業内容の説明。4ページマンガの作成。テーマ【自由】または【春休みで一番印象に残った事】 1 4ページマンガ作成の続き。提出。 2 既存の作品の模写4ページ。+漫画のフォント等の説明① 3 既存の作品の模写4ページ。+漫画のフォント等の説明② 4 ぶちぬきコマを使った4ページ漫画ネーム作成① 5 ぶちぬきコマを使った4ページ漫画ネーム作成②提出 6 あおりと俯瞰、アイレベルを意識したネームの作成① 7 あおりと俯瞰、アイレベルを意識したネームの作成②提出 8 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 9 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提出 10 意外な展開の4ページ漫画のネーム作成。セリフ指定・プロポーズ編① 11 意外な展開の4ページ漫画のネーム作成。セリフ指定・プロポーズ編②提出 12 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 13 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提出 14 短編小説を元に4ページコミカライズ漫画のネーム作成。① 15 短編小説を元に4ページコミカライズ漫画のネーム作成。②提出 16 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 17 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提出 18 感動の仕組み。キャラ同士の出会いのシーンの4ページ漫画のネーム作成① 19 感動の仕組み。キャラ同士の出会いのシーンの4ページ漫画のネーム作成②提出 20 キャラが立ったマンガ。キャラ同士を対立させてみよう4ページ漫画のネーム作成① 21 キャラが立ったマンガ。キャラ同士を対立させてみよう4ページ漫画のネーム作成②提出 22 小物を使った表現を使った4ページ漫画のネーム作成① 23 小物を使った表現を使った4ページ漫画のネーム作成②提出 24 反射(鏡・水面等・金属等)を使った表現の4ページ漫画のネーム作成① 25 反射(鏡・水面等・金属等)を使った表現の4ページ漫画のネーム作成②提出 26 伏線を張った4ページ漫画のネーム作成① 27 伏線を張った4ページ漫画のネーム作成②提出 28 テーマ【自由】自分が得意なジャンルの4ページ漫画のネーム作成① 29 テーマ【自由】自分が得意なジャンルの4ページ漫画のネーム作成②提出
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	ストーリー・発想法	授 業 方 法	実習
年 度	2025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・構成を学ぶ。併せてキャラやセリフなどのディテールの解像度を上げる訓練を行う。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 キャラクター(魅力的なキャラクター作り) 履歴書で解像度を上げる 17 キャラクター(魅力的なキャラクター作り) 正統派キャラ 18 キャラクター(魅力的なキャラクター作り) 個性派キャラ 19 発想で大切なこと＋発送ツールとしてのAIの活用 20 発想で大切なこと＋発送ツールとしてのAIの活用 21 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) 22 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) 23 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) 24 新人賞受賞レベルの構成を学ぶ (30P以上の構成) 少年誌(恋愛もの) 25 新人賞受賞レベルの構成を学ぶ (30P以上の構成) 成年誌 26 新人賞受賞レベルの構成を学ぶ (30P以上の構成) 完全オリジナル 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 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 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	2025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、ポートフォリオに収録できるような成果物を作成します。
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 背景作画技術の向上
教 科 書	
年 間 授 業 計 画	1【見開き3P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【見開き3Pマンガ】同作画 キャラクター作画・効果線の作画 3【見開き3Pマンガ】同作画 描き文字・効果・仕上げ 4【見開き3Pマンガ】同作画 5【見開き3Pマンガ】同作画 仕上げ処理 ★見開き3P 6【ブラシ・トーン作成】背景作画用オリジナルブラシ・オリジナルパターン・トーンの制作 7【ブラシ・トーン作成】同制作 ★ブラシ&トーン 8【背景作画】開閉する扉の作画とキャラクター 9【背景作画】同作画 壁・床の表現～巾木・廻り縁・腰板等の加筆 面線・汚し処理 10【背景作画】階段と上り下りするキャラクター ★開閉ドア 11【背景作画】同作画 12【背景作画】3Dプリミティブを使った階段の作画 13【背景作画】同作画 ★階段 14【合同誌】1・2年合同誌作画 15【合同誌】同作画 16【3D背景活用】3D背景のLT変換と補正 ★合同誌 17【3Dプリミティブ背景作画】3Dプリミティブで組む部屋と家具の作画 18【4Dプリミティブ背景作画】同作画 キャラクターの作画 19【5Dプリミティブ背景作画】同作画 ★部屋と家具 20【予備日】DAT・フェスタ展示物制作作業予備日 21【キャラに合わせた背景作画】同じ場所で違う角度の背景をキャラに合わせて作画 22【キャラに合わせた背景作画】同作画 ★キャラ合わせ背景 23【背景作画】批評会用・卒制作品用背景作画 24【背景作画】同作画 25【背景作画】同作画 26【背景作画】同作画 ★背景作画 27【批評会作品】(進捗次第)【卒制コンテンツ】卒制デジタル版コンテンツ制作 28【批評会作品】(進捗次第)【卒制コンテンツ】同制作 29【批評会作品】(進捗次第)【卒制コンテンツ】同制作 30【批評会作品】(進捗次第)【卒制コンテンツ】同制作 ★卒デジ
成 績 評 価 方 法	①出席率＝20% ②授業課題＝80% 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	2025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	