

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト・マンガ学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	実践学習	授 業 方 法	講義・実習
年 度	2019年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:三井田 大樹・込山 小織・渡邊 陽平 専任教員		

■授業科目情報

授 業 内 容	・業界の現状や求められる人物像などを説明し、今後自分がどのように学び、変わっていかなくてはならないのかを理解させ、そのサポートを行っていきます。 ・検定模擬問題を行い、実際の検定の流れや問題傾向を解説します。
到 達 目 標	・就職に向けたビジネスマナーや、業界研究を行い社会人になるための必要な知識を学びます。 ・「ビジネス能力認定試験3級」取得のための学習を行い、ビジネスに必要な考えや姿勢を学び、検定取得を目指し学習をしていきます。 ・学校行事に必要なディスカッションを行い、自分の意見を発信することや、人の意見を聴いて考えを広められるように指導します。
教 科 書	・ビジネス能力検定ジョブパス3級公式テキスト
年 間 授 業 計 画	1 校則確認 2 ポートフォリオ鑑賞 3 面談1 4 面談2 5 面談3 6 面談4 7 「ビジネス能力検定3級」対策1 8 「ビジネス能力検定3級」対策2 9 「ビジネス能力検定3級」対策3 10 「ビジネス能力検定3級」対策4 11 「ビジネス能力検定3級」対策5 12 「ビジネス能力検定3級」対策6 13 「ビジネス能力検定3級」対策7 14 「ビジネス能力検定3級」対策8 15 「ビジネス能力検定3級」対策9 16 「ビジネス能力検定3級」対策10 17 「ビジネス能力検定3級」対策11 18 「ビジネス能力検定3級」対策12 19 「ビジネス能力検定3級」対策13 20 「ビジネス能力検定3級」対策14 21 面談1 22 面談2 23 面談3 24 面談4 25 履歴書の書き方1 26 履歴書の書き方2 27 時間の使い方 28 キャリア形成・業界研究1 29 キャリア形成・業界研究2 30 キャリア形成・業界研究3 実践学習は通常授業の他、前期には「特別講座:1単位」、後期には「学内作品展の作品制作・会場設営・運営:2単位」・「特別講座:2単位」等の学習活動を行う。
成 績 評 価 方 法	①出席率=20% ②授業内模擬試験=80% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	必要に応じ、面談・ディスカッションの時間を調整致します。

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学科名	イラスト・マンガ学科	年次	1年
授業科目名	デッサン(制作実習)	授業方法	実習
年度	2019年度	年間授業時間数	60時間
開講学期	前期・後期	授業コマ数	前期 15コマ 後期 15コマ
単位数	4.0	週間授業数	前期 1回 後期 1回
担当教員・略歴	担当: 桑原一之 近年の実績: トーマスランド/リサとガスパールタウン/三菱みなとみらい技術館/秩父まつり会館他メインビジュアル担当/ストックイラスト7千点以上制作を担当。		

■授業科目情報

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

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

成績評価方法	出席30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
--------	--

備考	
----	--

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト・マンガ学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	デッサン	授 業 方 法	実習
年 度	2019年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当: 米澤 修 東京造形大学卒業、多摩美術大学大学院を修了。フリーランスとしてCM、映画、舞台等のオブジェデザイン、制作を担当。幼児児童の美術教室を主宰。		

■授業科目情報

授 業 内 容	・視覚伝達表現の基本となるデッサンを、鉛筆やペンを使って、単純なモチーフから様々な質感の多少複雑なモチーフまで、徐々に難易度を上げながら、取り組む。 ・各課題の初めに描く上でのポイントや注意点をレクチャーしてから始める。個々の進み具合を見ながら個別に出来るだけ具体的にアドバイスをしていく。		
到 達 目 標	・三次元観察をし二次元に置き換えることで平面、立体、アナログ、デジタルを問わず視覚伝達表現の基本となる総合的デッサン力を向上させる。 ・鉛筆デッサンの技法技術の習得を通して、作品作りの工程の積み重ね、完成度のあげ方、作品制作に向かう姿勢を身につける。		
教 科 書	特になし		
年 間 授 業 計 画	1 デッサンの重要性の理解 2 鉛筆の話 3 道具の使い方 4 形の取り方と確認方法 5 面の平面性と方向性 6 明暗の差、影と陰 7 クロスハッチング 8 縦横のバランスの重要性 9 直方体の描き方 10 パースについて 11 楕円の描き方 12 回り込みの表現 13 ラベルについて 14 硬さの表現 15 個々のモチーフの立体感 16 画面全体の空間感 17 質感の違いの意識 18 面の回り込みのより正確な表現 19 構図について 20 面の方向と明るさ 21 立体の認識 22 部分と全体 23 各パーツの形の捉え方 24 立体的表現 25 よりの確かな質感の表現 26 空間の認識 27 空間感の表現 28 デッサン力の地力としての安定 29 総合的な画力の向上 30 自身の作品の客観的な評価	課題「線の練習」 課題モチーフ「ボックス」 課題モチーフ「缶」 課題モチーフ「ボール」 課題モチーフ「コップ・ロープ」 課題モチーフ「自画像」 課題モチーフ「複合静物」	
成 績 評 価 方 法	①課題提出＝20% ②課題制作＝80% ・項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・学期のまとめとして学期の最終課題はより重きを置くものとする。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。		
備 考			

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト・マンガ学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	基礎実習(表現技法)	授 業 方 法	実習
年 度	2019年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:細谷 典子 (有)東京BBSにてデザイナーとして勤務。HP、広告、ゲームの素材作成を担当。現在各種企業のHPや広告などの作成、技術指導担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	・イラストレーターはどのような仕事で利用されているかを理解するように努め、徐々にベクターデータの難度を上げ、オリジナルのイラストやロゴが描けるように学習していきます。 ・課題を利用して、DTPやWEB関係の仕事の流れも説明しドロー系ソフトとの連携も深めます。
到 達 目 標	・きちんとしたデータ作りが出来るようになることを目指し、他のソフトとの融合も図りあらゆるジャンルの仕事に対応できるようにして行きます。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 イラストレーターはどのような場面で利用されているか、仕事に合わせたファイル形式・印刷 2 文字入力(1) タイトルのような1行の文字入力方法を学び、そこからオリジナルロゴに変化させる 3 メチエノ(2) (1)にさらに模様を加えていく、ソフトウェアで装メチエノを組む 4 文字入力(3) 長文の入力方法・修正方法を学ぶ 5 オブジェクトの描き方(1) 各種ツール 6 オブジェクトの描き方(2) 各種メニュー オブジェクト・効果メニューなどの活用 7 オブジェクトの描き方(3) 各種パネル 変形・整列・パスファインダーの活用 8 オブジェクトの描き方(4) 各種パネル アピアランス 9 面と縁取り線のオリジナルパターン キャラクターの衣装などに柄を付ける為に.. 10 ペンツール基礎(1) 直線、曲線。それぞれクローズパスとオープンパス 11 ペンツール基礎(2) 直線と曲線の組合せ それぞれオープンパスとクローズパス 12 ペンツール基礎(3) ショートカットキーの利用・アンカーポイントの置き方のコツを学ぶ 13 ペンツール基礎(4) 簡単なトレース 14 ペンツール応用(1) 難易度の高いキャラクターのトレース 15 ペンツール応用(2) 難易度の高いキャラクターのトレース 16 ペンツール応用(3) 難易度の高いキャラクターのトレース 17 ペンツール応用(4) 難易度の高いキャラクターのトレース 18 課題(1) イラストレーターのみでオリジナル作品作成 19 課題(2) イラストレーターのみでオリジナル作品作成 20 課題(3) イラストレーターのみでオリジナル作品作成 21 課題(1) イラストレーターで線画のみ描き、着色は他のソフトで行う レイヤー分けの重要性 22 課題(2) イラストレーターで線画のみ描き、着色は他のソフトで行う レイヤー分けの重要性 23 課題(3) イラストレーターで線画のみ描き、着色は他のソフトで行う レイヤー分けの重要性 24 課題(4) イラストレーターで線画のみ描き、着色は他のソフトで行う レイヤー分けの重要性 25 課題(5) イラストレーターで線画のみ描き、着色は他のソフトで行う レイヤー分けの重要性 26 オリジナル作品作成(1) 背景やロゴ、長文も入力した、総合的な作品 27 オリジナル作品作成(2) 背景やロゴ、長文も入力した、総合的な作品 28 オリジナル作品作成(3) 背景やロゴ、長文も入力した、総合的な作品 29 オリジナル作品作成(4) 背景やロゴ、長文も入力した、総合的な作品 30 オリジナル作品作成(5) 背景やロゴ、長文も入力した、総合的な作品
成 績 評 価 方 法	出席30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト・マンガ学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	基礎実習(デザイン演習)	授 業 方 法	実習
年 度	2019年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:森 一典 武蔵野美術大学を卒業後、(有)アドファイブでデザインを担当。後に森一典デザイン事務所を立ち上げ、イラスト、デザインを手掛ける。		

■授業科目情報

授 業 内 容	・Indesignの基本的なオペレーションを学ぶ。 ・Indesignを使って自作品のポートフォリオを作成するための基礎知識を学習する。 ・後期授業でポートフォリオを作成、製本までを学ぶ。
到 達 目 標	・常にイラストが「使われる」事を意識させ、仕事の中でのワークフローを意識させます。 ・自作品ポートフォリオを作成、印刷・製本できるまでIndesignの技術を習得する。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 この授業で何を学ぶか?・Indesignを使う理由 2 Indesignの使い方の基本 3 Indesignで作る好きなもの作品集-1 +Indesign技法学習 4 Indesignで作る好きなもの作品集-2 +Indesign技法学習 5 Indesignで作る好きなもの作品集-3 +Indesign技法学習 6 Indesignで作る好きなもの作品集-4 +Indesign技法学習 7 Indesignで作る好きなもの作品集-5 +Indesign技法学習 8 Indesignで作る好きなもの作品集-6 +Indesign技法学習 9 Indesignで作る好きなもの作品集-7 +Indesign技法学習 10 できた作品集をまとめる-1 +Indesign技法学習 11 できた作品集をまとめる-2 +Indesign技法学習 12 できた作品集をまとめる-3 +Indesign技法学習 13 声優学科コラボレーションレイアウト作成 14 みんなに配って見てもらおう 15 前期まとめ 16 後期課題説明「ポートフォリオを作る」 17 自分のポートフォリオを作ろう ラフの作成-1 18 自分のポートフォリオを作ろう ラフの作成-2 19 自分のポートフォリオを作ろう ラフの作成-3 20 自分のポートフォリオを作ろう Indesignを使ったレイアウト-1 21 自分のポートフォリオを作ろう Indesignを使ったレイアウト-2 22 自分のポートフォリオを作ろう Indesignを使ったレイアウト-3 23 自分のポートフォリオを作ろう Indesignを使ったレイアウト-4 24 自分のポートフォリオを作ろう Indesignを使ったレイアウト-5 25 声優学科コラボレーションレイアウト作成 26 講評・デザイン修正 27 プリントアウト・製本 28 修正、プリントアウト・製本 29 みんなに配って見てもらおう 30 後期まとめ
成 績 評 価 方 法	①出席率=30% ②課題提出=40% ③課題制作=30% ・項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学科名	イラスト・マンガ学科	年次	1年
授業科目名	基礎実習(キャラクターデザイン)	授業方法	実習
年度	2019年度	年間授業時間数	60時間
開講学期	前期・後期	授業コマ数	前期 15コマ 後期 15コマ
単位数	4.0	週間授業数	前期 1回 後期 1回
担当教員・略歴	担当:中塚 真 アメコミ、漫画、イラスト制作『X-MEN、ファンタスティックフォー(マーベル)』等		

■授業科目情報

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

教科書

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

年間授業計画

成績評価方法

- 出席30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)70%
・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。
- ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。
①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下)
②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。

備考

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト・マンガ学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	応用実習(2DCG実習)	授 業 方 法	実習
年 度	2019年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:竹下 南姫 フリーランスのイラストレーターとして企業案件イラスト、PR漫画、書籍の表紙や挿絵などを制作。		

■授業科目情報

授 業 内 容	・illustratorやPhotoshopを用いた、1枚絵の描き方だけではなく、様々な媒体での使用例をお手本として提示し、トレースから行ったうえでアドビソフトの基本機能を学習、復習します。 ・慣れてきたらオリジナルのアイディアを入れられるようなテーマを制限時間を設けたうえで与え、振り返りと共に生徒に改善点や良いところ、工夫すべき箇所をアドバイスしていきます。
到 達 目 標	・普段自分が使って絵を描く環境と同じくらい、PCでアドビソフトを使えるよう「慣らす」。 ・苦手意識を持っている子や、PCでの描画経験が少ない子に、出来る限り「楽しい」と思わせながら「もっと工夫したい」「それにはどこをどう勉強したら良いのだろう」と考えさせるような自分で自立して上手くなっていけるモチベーションをつけさせます。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 illustratorとPhotoshopソフトの基本概要 2 広告のトレース 3 デザイン1 スモーキー 4 デザイン2 余白を残した写真 5 デザイン3 イラストを使う 6 デザイン4 手書き風フォント 7 デザイン5 クラフト素材のテクスチャ 8 デザイン6 多角形のオブジェクト 9 デザイン7 ビビットカラー 10 デザイン8 ラフな切り抜き 11 デザイン9 人物を線画で描く 12 デザイン10 紙面ぎりぎり・立ち落とし 13 デザイン11 チョークアート 14 デザイン12 パターン 15 前期テスト 16 デザイン13 2色デザイン 17 デザイン14 切り抜き写真をちらす方法 18 デザイン15 ランダム配置 19 デザイン16 かっこよくはみ出す 20 デザイン17 手書きのアクセントをつける 21 デザイン18 吹き出しを利用する 22 デザイン19 インパクトのある色ベタ 23 デザイン20 写真と色ベタ 24 デザイン21 メインイラスト1点を使う 25 デザイン22 文字のみを配置する 26 デザイン23 ドットを使った印刷 27 デザイン24 ピクトグラム 28 デザイン25 モノトーン 29 後期課題 30 後期課題
成 績 評 価 方 法	出席30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

科目基本情報

学科名	イラスト・マンガ学科	年次	1年
授業科目名	応用実習(デジタル作画)	授業方法	実習
年度	2019年度	年間授業時間数	60時間
開講学期	前期・後期	授業コマ数	前期 15コマ 後期 15コマ
単位数	4.0	週間授業数	前期 1回 後期 1回
担当教員・略歴	担当: 富崎 NORI (有)手塚企画でCGクリエイターとして2CG、3DCGを担当。後にフリーランスとなり各種イラスト制作、作家活動、専門学校や芸術高校にてデジタルイラスト指導を担当。		

授業科目情報

授業内容	・グループワーク(ゲーム用カード制作)を通して他者と協力して作品ができることを知り、コミュニケーションスキルの向上を目指し、同時にイラスト制作の技術の習得を目指します。 ・又、必要に応じたPhotoshop、Illustrator、CLIP STUDIO PAINTの使い分けや活用方法も勉強します。
到達目標	・デジタルソフトに慣れること、自分の作品を仕上げること、納期や連絡の大切さを知ること、グループ内で決めた役割を責任を持って果たすことを経験することを目指します。
教科書	なし
年間授業計画	1 講師自己紹介。ソフトと道具の基本操作。絵の種類説明と練習課題。 2 観察カード、ゲーム画面作成に必要な役割。練習 デジタル模写。線のアンチエイリアス。 3 陰影と塗りについて (ブラシの使い方、陰影とグラデーション) 4 厚塗り基本の練習課題 5 図形ツールとパスとUIデザインについて。 6 《Gワーク(グループワーク)》。カード作成《グループ分け。属性打合せ。ラフと説明文作成開始。 7 《Gワーク》イラストのラフと説明文上がり(ラフ提出)。イラスト描き始め。 8 《Gワーク》イラスト途中チェック。エフェクトについて。 9 《Gワーク》イラスト仕上がり(イラスト提出)。 10 《Gワーク》カードデザイン作成進行。デザイン処理について。 11 《Gワーク》カードデザイン仕上がり。文字の処理について。 12 《Gワーク》デザインにイラストと文字を入れ武器カード仕上げ。 13 《Gワーク》グループ内イラスト差し替えで仕上げ処理してメンバー分作成。 14 《Gワーク》発表と講評。見直しブラッシュアップ。 15 《Gワーク2》企画書について。必要な役割検証。グループ分け。 16 《Gワーク2》企画書作成。説明とグループ分け、担当分け打ち合わせ。 17 《Gワーク2》各担当ラフ作成。グループ内共有。進捗提出。 18 《Gワーク2》各担当作成進行。進捗提出。 19 《Gワーク2》各担当作成進行。進捗提出。 20 《Gワーク2》各担当作成進行。進捗提出。 21 《Gワーク2》各担当作成進行。進捗提出。 22 《Gワーク2》各担当作成進行。進捗提出。 23 《Gワーク2》各担当作成進行。進捗提出。 24 《Gワーク2》各担当作成物の共有、仮レイアウト。 25 《Gワーク2》各担当作成進行。進捗提出。 26 《Gワーク2》レイアウト仕上げ。 27 《Gワーク2》発表と講評。 28 《Gワーク2》レイアウト仕上げ。 29 《Gワーク2》ポートフォリオ用にブラッシュアップ。 30 《Gワーク2》年賀状コンテスト説明。(春休み宿題)
成績評価方法	出席30%・課題提出70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト・マンガ学科	年 次	キャラクターデザインコース	1年
授 業 科 目 名	デジタルデザイン	授 業 方 法	実習	
年 度	2019年度	年間授業時間数	60時間	
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ	後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回	後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:細谷 典子 (有)東京BBSにてデザイナーとして勤務。HP、広告、ゲームの素材作成を担当。現在各種企業のHPや広告などの作成、技術指導担当。			

■授業科目情報

授 業 内 容	・Illustratorとはどんなソフトなのか、イラストを描き慣れた学生にはかえって理解しにくいソフトなので、丁寧に説明しながら理解させ、Illustratorクリエイター能力認定試験(エキスパート)合格レベル目指して力を付けて行きます。
到 達 目 標	・Illustratorクリエイター能力認定試験(エキスパート)の合格を目指しつつ、イラストレーターの使い方や考え方を理解し、仕事に生かして行きます。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 Illustrator操作(ネットワーク上の保存・USBへの保存等、複数個所への保存方法も含む) 2 図形系ツールの説明 レイヤーとは 3 各種パネルの使い方 4 パス基礎 パスとは。操作説明:直線、曲線の描き方 5 パス使用 パスパレットの使い方(ショートカットの説明と使い方) 6 各種ツール説明 メッシュ・ハサミ・ナイフ・フレア・自由変形・リフレクト・遠近グリッド等 7 クリッピングとは? クリッピングマスクは便利! ガイドラインとは 課題:簡単な地図をつくる 8 作業・提出 9 さまざまなメニューを覚えよう トリムマーク(トンボ)って何? 10 写真をイラストに! ライブトレースとは 11 テキスト操作 文字入力とはイラストレーターの重要な仕事 12 Illustratorクリエイター能力認定試験(スタンダード)練習 13 模擬問題の練習1 14 模擬問題の練習2 15 模擬問題の練習3 16 名刺制作 17 名刺制作 18 イラスト制作 こちらで準備をした写真のトレース作業 19 イラスト制作 20 イラスト制作 完成・提出 21 写真加工(Photoshop)と貼り付け 22 文字応用・アクション・グラフ 23 Illustratorエキスパート筆記対策(1) 24 Illustratorエキスパート筆記対策(2) 25 Illustratorエキスパート筆記対策(3) 26 Illustratorエキスパート模擬問題(1) 27 Illustratorエキスパート模擬問題(2) 28 Illustratorエキスパート模擬問題(3) 29 Illustratorエキスパート模擬問題(4) 30 Illustratorエキスパート模擬問題(5)
成 績 評 価 方 法	出席30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト・マンガ学科	年 次	キャラクターデザインコース	1年
授 業 科 目 名	デフォルメ	授 業 方 法	実習	
年 度	2019年度	年間授業時間数	60時間	
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ	後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回	後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:夏木 れい マンガ家デビュー後、青年コミック、実用書、イラスト等、幅広いジャンルで活躍。後に専門学校や芸術高校にてイラスト、マンガ制作の指導を担当			

■授業科目情報

授 業 内 容	ダイバーシティ・クリエイション・個別レベルを課題で確認しながら、伝わりやすい表現を学びます。
到 達 目 標	個性的なキャラクターの魅力を上げること。発想力を強化すること。アンケートでの希望も取り入れ、このクラスではビギナー/達者の2段課題に配慮。ユニークなアイデアや柔軟な表現、ポジティブな奇想感覚を引き出すべく、ブレインストーミングを重ね、またマンガ的な表現も取り入れながら現実的なキャラとファンタジーキャラの融合した作品を制作する。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 マップ制作/萌え顔女子と顔のデフォルメ 2 とんりのキャラクター/ナメ45度・横顔「パイプレーヤー」制作 3 瞳の研究/惹きつけられる女子 眼の基本とデフォルメ 描き分け 4 瞳の研究/惹きつけられる男子 眼の基本とデフォルメ 描き分け 5 ポージング 男子・頭身のデフォルメと衣装 6 ポージング 女子・頭身のデフォルメと衣装 7 コントラスト・魅力的なポーズ表現 8 ふたり/男女を描き体型の違いを練習後デフォルメへ 9 手のデフォルメ/ 形 数 長さ 大きさ 足す 引く 変形アレンジ 10 足のデフォルメ/ 形 数 長さ 大きさ 足す 引く 変形アレンジ 11 細部の研究・模写/自分の表現にない技術を増やす 12 細部の研究・模写/情報を増やしより豊かな表現を目指す 13 海のキャラクター/海 貝 魚 鱗 尾などのキャラを考案 14 飛翔するキャラクター/ 蝶 羽 翼のある生き物を表現→設定も作る 15 森のキャラクター/花 野菜 草木の中から個別にキャラ制作 16 奇想のアイデアを学び作画 17 奇想のアイデアを学び作画/合成キャラクタートレーニング 18 デミ・ヒューマン (demi-human) - 亜人研究 19 美しいものとデザインとの組み合わせ 20 ゼンダリングとリピテーション/組み合わせを創る 21 モチーフ組み合わせ/コラージュ表現 22 僕の仲間たち/コラージュでクリスマス 23 追加と増殖/ふやす 比率を変える 黄金分割 24 遊び心を念頭に置いた表現/ 迫力 大胆な構図 生命感 豊かな表情 25 破天荒 な表現 26 楽しさと 挑発/想像力を刺激するエンタメ性細密画 27 楽しさと 挑発/クスツとさせるユーモア・ギャグ 28 想像からアイデアへ/バーチャルな表現方法 四季をひとつに 29 おもちゃと絵本のデフォルメキャラクター制作 30 おもちゃと絵本のデフォルメキャラクター制作
成 績 評 価 方 法	①出席率=30% ②課題提出=20% ③課題制作=50% ・項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト・マンガ学科	年 次	キャラクターデザインコース	1年
授 業 科 目 名	色彩学	授 業 方 法	実習	
年 度	2019年度	年間授業時間数	60時間	
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ	後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回	後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:堀 篤子 武蔵野美術大学を卒業後、中学校美術教員として勤務。後に絵画教室、専門学校にて色彩学、造形、デザインを担当。			

■授業科目情報

授 業 内 容	・ノート、資料、配色カードと図表を使い、色彩学の基礎から学びます。 ・画材を使って、色相やトーンとは何か色相やトーン的位置関係からくる感じ方、補色の概念を実感としてとらえ他の授業にも生かします。 ・カラーコーディネーター3級検定に対応した授業を進めます。			
到 達 目 標	・色彩学の基礎を学びます。 ・手描きの作品作りを通して色の三属性とトーンを学び 三属性やトーンを利用した配色方法、カラーイメージスケールを利用した配色方法を学びます。 ・デジタル作品の基礎となる色彩の理論となる学習をします。			
教 科 書	なし			
年 間 授 業 計 画	1 色に対する導入、イメージ、利用法、光とは 2 色の三属性 PCCS色相環 色立体 色の名前と色相関係 下絵 色相について 3 下絵～着色 4 着色～完成 色相関係の復習 5 PCCSトーン トーンの表を作る 下絵「文字と絵」 6 下絵～着色 トーンに注意する 7 着色 8 着色～完成 トーン関係の復習 9 「類似トーンと無彩色」 人物キャラ半身 トーン配色 キャラの下絵 10 下絵～着色 11 着色～完成 類似トーンの効果とまとめ 12 「ドミナントカラーについて」 オリジナル写真を使う ドミナント効果 13 下絵～着色 14 着色～完成 ドミナントのまとめ 15 前期期末試験(小テスト) 実技試験 前期のまとめ 16 「高彩度色と背景」 鳥と花 色の三原色、混色について、補色の混色 17 下絵～着色 18 着色～完成 高彩度色、補色のまとめ 19 「好きな写真の色の分析」 写真を持ってくる 20 写真を貼る、色を見て色票を作る、自分の星座を描く 21 色票の色で仕上げる 目にしたものから学ぶこと 22 「イメージカラーを学ぶ」 遊園地の乗り物と人 下絵 23 「かわいい」「ダイナミックな」「若々しい」から選ぶ 下絵 24 下絵～着色 25 着色～完成 イメージカラーまとめ 26 「イメージカラー クラシックな」 日本の和風を感じさせる人物 27 下絵 様々な人物像 28 下絵 29 下絵～着色 トーンを選んで着色する 30 後期期末試験(小テスト)実技試験			
成 績 評 価 方 法	出席30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。			
備 考				

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト・マンガ学科	年 次	キャラクターデザインコース	1年
授 業 科 目 名	クリップスタジオ実習	授 業 方 法	実習	
年 度	2019年度	年 間 授 業 時 間 数	120時間	
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ	後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回	後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:小川 智之 本校イラスト学科を卒業後、フリーイラストレーターとしてゲームイラスト、カットイラスト、背景イラストを担当			

■授業科目情報

授 業 内 容	・イラスト制作ソフト「CLIPSTUDIO」の使用方法、テクニックなどを実習を通して理解・知識を深める。 ・基礎的なデジタルイラストの制作過程を理解させ、現場の動きを意識させる。 ・キャラだけでなく様々なイラスト制作を行い、汎用性の高い技術を身に着けさせる。
到 達 目 標	・CLIPSTUDIOの基本操作を覚えてた上で、男の子、女の子、子供、大人、クリーチャーなどコンセプトに合った特徴を表現する技術を習得する。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 クリップスタジオソフト概要・ペン設定／アニメ塗り実習 2 レイヤー機能・合成モード／アニメ塗り実習② 3 定規・ベジェ曲線／配色を考えたキャラクター作成① 4 3Dモデル／配色を考えたキャラクター作成② 5 制作実習1／配色を考えたキャラクター作成③ 6 制作実習1／ライトノベルの表紙を作る① 7 マスク機能／ライトノベルの表紙を作る② 8 テクスチャ機能／ライトノベルの表紙を作る③ 9 パターン作成／ユニットイラスト作成① 10 制作実習2／ユニットイラスト作成② 11 グラデーションツール／学内コラボレーションラフ制作 12 文字ツールを使用してスタンプ作成①／ユニットイラスト作成③ 13 文字ツールを使用してスタンプ作成②／ユニットイラスト作成④ 14 文字ツールを使用してスタンプ作成③／キャラクタープレゼンテーション準備① 15 背景制作自然物編①／キャラクタープレゼンテーション準備② 16 背景制作自然物編②／キャラクタープレゼンテーション準備③ 17 自然背景スチル作成①／キャラクタープレゼンテーション発表会 18 自然背景スチル作成②／学内コラボラフ作成② 19 自然背景スチル作成③／Vtuberデザイン① 20 室内背景スチル和室①／Vtuberデザイン② 21 室内背景スチル和室②／Vtuberデザイン③ 22 室内背景スチル和室③／厚塗りイラスト作成① 23 室内背景スチル和室④／厚塗りイラスト作成② 24 フォトバッシュによるコンセプトアート①／厚塗りイラスト作成③ 25 フォトバッシュによるコンセプトアート②／厚塗りイラスト作成④ 26 差分イラスト作成①／UIデザイン① 27 差分イラスト作成②／UIデザイン② 28 差分イラスト作成③／UIデザイン③ 29 2年次発表準備① 30 2年次発表準備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	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト・マンガ学科	年 次	キャラクターデザインコース	1年
授 業 科 目 名	デジタル編集	授 業 方 法	実習	
年 度	2019年度	年間授業時間数	60時間	
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ	後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回	後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:三井田 大樹 専任教員			

■授業科目情報

授 業 内 容	・Photoshopの基本操作を学びながらソフトの技術や知識を深めていきます、また画像加工やロゴデザイン等を行い、業界でPhotoshopがどのような使われ方をしているのかを学びます。 ・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	・Photoshopクリエイター能力認定試験の「スタンダード」と「エキスパート」の検定範囲を網羅し、「知っている」だけでなく「出来る」技術を身に着けます。 ・検定勉強による知識・技術取得により理解を深め、将来の視野を広めさせます。
教 科 書	・無し
年 間 授 業 計 画	1 パソコン基本操作 2 ブラシ操作・レイヤー操作 3 選択範囲 4 画像のリサイズとレイヤースタイル 5 ツールの説明 6 操作応用・地図製作1 7 操作応用・地図製作2 8 パス基礎 9 パス使用 10 シェイプツール・スタイルパレット 11 テキスト操作 12 フィルタ・保存形式・カラーモード、色調補正 13 スタンダード模擬問題 1 14 スタンダード模擬問題 2 15 スタンダード模擬問題 3 16 提出用データ制作 17 画像加工(レイヤースタイル) 18 アクション・レイヤーカンパ 19 アクションを使った写真加工 20 画像加工(フィルタ)1 21 画像加工(フィルタ)2 22 写真加工 23 ハイパーリンク 24 エクスパート筆記範囲1 25 エクスパート筆記範囲2 26 エクスパート模擬問題1 27 エクスパート模擬問題2 28 エクスパート模擬問題3 29 エクスパート模擬問題4 30 エクスパート模擬問題5
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	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

科目基本情報

学 科 名	イラスト・マンガ学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	実践学習	授 業 方 法	講義・実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:三井田 大樹 専任教員		

授業科目情報

授 業 内 容	・上級学年としてコミュニケーションを行わせ、個人活動ではなく下級生を交えたグループでの行動を意識して進めていきます。 ・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	・自分のすすむ業界の研究を行い、卒業後の進路を固めていきます。 ・「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。 ・学校行事等で1年生をまとめるためのリーダーシップを学び、他社とコミュニケーションを取りながら必要な物事を進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 ポートフォリオの意味と役割 <次週までの課題> 自己分析・作品分析 2 ◎自己分析・作品分析提出 3 ◎自己分析・作品分析提出2 4 スケジュール表、企画テーマシート、台割り表等各デジタルデータの準備 5 ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> <課題>ブラッシュアップ 6 ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> <課題>ブラッシュアップ 7 ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> <課題>ブラッシュアップ 8 ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> <課題>ブラッシュアップ 9 ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> <課題>ブラッシュアップ 10 ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> <課題>ブラッシュアップ 11 ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> <課題>ブラッシュアップ 12 ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> <課題>ブラッシュアップ 13 ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> <課題>ブラッシュアップ 14 ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> <課題>ブラッシュアップ 15 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 16 就職活動過程におけるポートフォリオの課題や分析・提出や取り組み等 17 ポーズ・コントラポストを知る 18 ビジネス能力検定対策 19 ビジネス能力検定対策 20 ビジネス能力検定対策 21 ビジネス能力検定対策 22 ビジネス能力検定対策 23 就職活動過程におけるポートフォリオの課題や分析・提出や取り組み等 24 就職活動過程におけるポートフォリオの課題や分析・提出や取り組み等 25 就職活動過程におけるポートフォリオの課題や分析・提出や取り組み等 26 就職活動過程におけるポートフォリオの課題や分析・提出や取り組み等 27 未内定者対策・未内定者向け就職ガイダンス等 28 未内定者対策・未内定者向け就職ガイダンス等 29 まとめ・ポートフォリオ 30 卒業後について
成 績 評 価 方 法	①出席率=30%以上 ②平常点=40%以上 ③試験=30%以上 ・上記3つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学科名	イラスト・マンガ学科	年次	2年
授業科目名	デッサン(制作実習)	授業方法	実習
年度	2020年度	年間授業時間数	60時間
開講学期	前期・後期	授業コマ数	前期 15コマ 後期 15コマ
単位数	4.0	週間授業数	前期 1回 後期 1回
担当教員・略歴	担当: 桑原一之 近年の実績: トーマスランド/リサとガスパールタウン/三菱みなとみらい技術館/秩父まつり会館他メインビジュアル担当/ストックイラスト7千点以上制作を担当。		

■授業科目情報

授業内容	・1年次に学んだ基礎を復習しながら、幅広いキャラクターデザインや商業デザインを行います。 ・学生個人の進路を考えながら、絵柄や制作物が限定的にならないように、様々なジャンルのデザインにチャレンジさせます。
到達目標	・実践を通じて課題のテーマを理解し、最適な結果が得られるような思考法を身につけさせます。 ・常にクライアントを意識させ、イラストレーターとして何を求められているのかを意識させます。

教科書 なし

年間授業計画

- 1 コンセプトワークについての講義
- 2 ラジオ局のキャラクターデザイン(前期課題1)
- 3 ラジオ局のキャラクターデザイン
- 4 ラジオ局のキャラクターデザイン
- 5 ラジオ局のキャラクターデザイン
- 6 飲食店マスコットのデザイン(前期課題2)
- 7 飲食店マスコットのデザイン
- 8 飲食店マスコットのデザイン
- 9 飲食店マスコットのデザイン
- 10 アメコミ風イラスト
- 11 アメコミ風イラスト
- 12 アメコミ風イラスト
- 13 浮世絵風イラスト
- 14 浮世絵風イラスト
- 15 浮世絵風イラスト
- 16 シルエットイラスト
- 17 シルエットイラスト
- 18 シルエットイラスト
- 19 シルエットイラスト
- 20 ピクトグラム
- 21 ピクトグラム
- 22 ピクトグラム
- 23 ピクトグラム
- 24 コラム挿絵
- 25 コラム挿絵
- 26 コラム挿絵
- 27 コラム挿絵
- 28 雑誌挿絵(後期課題)
- 29 雑誌挿絵
- 30 雑誌挿絵

成績評価方法

- 出席30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)70%
・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。
- ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。
①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下)
②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。

備考

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト・マンガ学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	デッサン	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当: 米澤 修 東京造形大学、多摩美術大学大学院を卒業後、フリーランスとしてCM、映画、舞台等のオブジェデザイン、制作を担当。 幼児、児童の美術教室主宰。		

■授業科目情報

授 業 内 容	・視覚伝達表現の基本となるデッサンを、鉛筆やペンを使って、単純なモチーフから様々な質感の多少複雑なモチーフまで、徐々に難易度を上げながら、取り組む。各課題の初めに描く上でのポイントや注意点をレクチャーしてから始める。個々の進み具合を見ながら個別に出来るだけ具体的にアドバイスをしていく。		
到 達 目 標	・平面、立体、アナログ、デジタルを問わず視覚伝達表現の基本となる総合的デッサン力をさらに向上させる。デッサンをする過程で、対象の見方を多角的にすることで、物事の解釈の幅を広げ、作品を通して何をどう伝えるかを思考する力をつける。		
教 科 書	特になし		
年 間 授 業 計 画	1 デッサンの重要性の理解 2 鉛筆の話 3 道具の使い方 4 形の取り方と確認方法 5 面の平面性と方向性 6 明暗の差、影と陰 7 クロスハッチング 8 縦横のバランスの重要性 9 直方体の描き方 10 パースについて 11 楕円の描き方 12 回り込みの表現 13 ラベルについて 14 硬さの表現 15 個々のモチーフの立体感 16 画面全体の空間感 17 質感の違いの意識 18 面の回り込みのより正確な表現 19 構図について 20 面の方向と明るさ 21 立体の認識 22 部分と全体 23 各パーツの形の捉え方 24 立体的表現 25 よりの確かな質感の表現 26 空間の認識 27 空間感の表現 28 デッサン力の地力としての安定 29 総合的な画力の向上 30 自身の作品のきやかんな評価 課題モチーフ「携帯を持った手」 課題モチーフ「手に持ったスプーン」 課題モチーフ「自画像」 課題モチーフ「静物」 課題「細密描写」色鉛筆で 課題モチーフ「石膏 足」		
成 績 評 価 方 法	①課題提出＝20% ③課題制作＝80% ・項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・学期のまとめとして学期の最終課題はより重きを置くものとする。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。		
備 考			

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

科目基本情報

学 科 名	イラスト・マンガ学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	基礎実習(デザイン演習)	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当: 森 一典 武蔵野美術大学を卒業後、(有)アドファイブでデザインを担当。後に森一典デザイン事務所を立ち上げ、イラスト、デザインを手掛ける。		

授業科目情報

授 業 内 容	・InDesignを使って自作品のポートフォリオのブラッシュアップを行い、応用的なオペレーションを学習する。 ・様々なデザインを学び、デザインの考え方や手法を学びます。
到 達 目 標	・1年次に学んだ技術をベースとして、自作品ポートフォリオをブラッシュアップ、印刷・製本できるまでInDesignの技術を習得する。 ・イラストの使われ方を意識して、イラストに関係する業界に意識を向け、視野を広げます。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 この授業で何を学ぶか？2年次の授業内容の説明・Indesignを使う理由 2 トンボと裁ち落としを学ぶ 3 Indesignと印刷について学ぶ 4 InDesignスキルアップ: お店のフライヤーを作る-1 +Indesign技法学習 5 InDesignスキルアップ: お店のフライヤーを作る-2 +Indesign技法学習 6 InDesignスキルアップ: お店のフライヤーを作る-3 +Indesign技法学習 7 キャラクター・マークを作る-1 自分のシール作成 +Indesign技法学習 8 キャラクター・マークを作る-2 自分のシール作成 +Indesign技法学習 9 キャラクター・マークを作る-3 自分のシール作成 +Indesign技法学習 10 自分のポートフォリオを作ろう-1 1年時で作ったポートフォリオを見直す 11 自分のポートフォリオを作ろう-2 12 自分のポートフォリオを作ろう-3 13 自分のポートフォリオを作ろう-4 14 自分のポートフォリオを作ろう-5 15 自分のポートフォリオを作ろう-6 16 前期まとめ 17 ポートフォリオ講評・デザイン修正-1 18 ポートフォリオ講評・デザイン修正-2 19 ポートフォリオ・プリントアウト・製本-1 20 ポートフォリオ・プリントアウト・製本-2 21 ポートフォリオ・プリントアウト・製本-3 22 自分のロゴマークを作る-1 23 自分のロゴマークを作る-2 24 冊子のポートフォリオを使ってWebコンテンツを作る-1 25 冊子のポートフォリオを使ってWebコンテンツを作る-2 26 作品を使って小冊子を作る-1 27 作品を使って小冊子を作る-2 28 作品を使って小冊子を作る-3 +Indesign技法学習 29 作品を使って小冊子を作る-4 +Indesign技法学習 30 後期まとめ
成 績 評 価 方 法	①出席率＝30% ②課題提出＝40% ③課題制作＝30% ・項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

		専門学校デジタルアーツ東京	
■科目基本情報			
学科名	イラスト・マンガ学科	年次	2年
授業科目名	基礎実習(キャラクターデザイン)	授業方法	実習
年度	2020年度	年間授業時間数	60.時間
開講学期	前期・後期	授業コマ数	前期 15コマ 後期 15コマ
単位数	4.0	週間授業数	前期 1回 後期 1回
担当教員・略歴	担当:中塚 真 アメコミ、漫画、イラスト制作『X-MEN、ファンタスティックフォー(マーベル)』等		
■授業科目情報			
授業内容	・1年時に習得した基礎画力とキャラクターデザインの技術を応用して、あらゆる世界観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の訓練をします。		
到達目標	・様々なシーンを意識させ、あらゆる世界観で、あらゆるキャラクターをハイレベルに制作出来る能力を身につける。 ・世界観を意識して、バックボーンの深いイラスト制作が出来る能力を身につける。		
教科書	なし		
年間授業計画	1 オリジナルの世界観制作(1)ジャンルの決定からざっくりした設定を考え始める。		
	2 耽美主義 1 グロい世界観の中でキャラ制作		
	3 耽美主義 2 セクシーな世界観の中でキャラ制作(授業内ではキスシーンを描く)。		
	4 オリジナルの世界観制作(2)決めたジャンルの中で独自性について考える。		
	5 正統派SF イケてるメカデザインでサイボーグ少女の制作		
	6 正統派SF 前回の続き、完成		
	7 レトロSF スチームパンクの世界観について勉強		
	8 レトロSF キャラ制作の続きから完成まで。		
	9 オリジナルの世界観制作(3)主人公キャラ制作		
	10 魔法、ファンタジー世界(1)どちらかの世界観の中でキャラ制作		
	11 魔法、ファンタジー世界(2)続き、完成まで。		
	12 キャラと自然物背景 自然物全てをキャラと捉え描き方を勉強 制作 全4回中の1		
	13 キャラと自然物背景 自然物全てをキャラと捉え描き方を勉強 制作 全4回中の2		
	14 キャラと自然物背景 自然物全てをキャラと捉え描き方を勉強 制作 全4回中の3		
	15 キャラと自然物背景 自然物全てをキャラと捉え描き方を勉強 制作 全4回中の4		
	16 オリジナルの世界観制作(4)メインキャストの二人め制作		
	17 ホラー、オカルト世界 クトゥルー神話について勉強する。 全4回中の1		
	18 ホラー、オカルト世界 クトゥルー神話の邪神を2体デザイン 全4回中の2		
	19 ホラー、オカルト世界 続き、ペン入れ作業 全4回中の3		
	20 ホラー、オカルト世界 ベタの勉強 & ベタ仕上げをして完成 全4回中の4		
	21 オリジナルの世界観制作(5)背景のヴィジュアルイメージも考える。(完成)		
	22 時代ものの世界 江戸、戦国、平安、大正から1体デザイン		
	23 キャラと総合背景 出来上がったオリジナル世界観の背景付きイラスト制作 全4回中の1		
	24 キャラと総合背景 背景は自然物と三点透視の建造物のMIX 全4回中の2		
	25 キャラと総合背景 ペン入れ作業 全4回中の3		
	26 キャラと総合背景 仕上げから完成。 全4回中の4		
	27 オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう! 全4回中の1		
	28 オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう! 全4回中の2		
	29 オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう! 全4回中の3		
	30 オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう! 全4回中の4		
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			

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト・マンガ学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	基礎実習(制作実習2)	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:湯浅 一夫 (株)ハル・アドで広告デザインを担当。後に専門学校にてイラスト制作の指導を担当。現在 広告デザイン会社(有)オニオンクリエイティブの代表を務める		

■授業科目情報

授 業 内 容	・イラストに取り組む姿勢の指導します。 ・本番制作に取り組むに当たり、アイデアを多角的に考えラフ画を色々と描く、この習慣を身につけることが出来るように指導します。
到 達 目 標	・手書きのラフ制作が大切で良い絵を描く基本であることを理解させます。 ・アナログの技術からデジタルの技術へ応用し、商業を意識させたデザインやアイデアの考えを理解させます。
教 科 書	
年 間 授 業 計 画	1 イラストとのグラフィックデザイン処理1 2 イラストとのグラフィックデザイン処理2 3 イラストとのグラフィックデザイン処理3 4 イラストとのグラフィックデザイン処理4 5 イラストとのグラフィックデザイン処理5 6 イラストとのグラフィックデザイン処理6 7 イラストとのグラフィックデザイン処理7 8 イラストとのグラフィックデザイン処理8 9 イラストとのグラフィックデザイン処理9 10 イラストとのグラフィックデザイン処理10 11 イラストとのグラフィックデザイン処理11 12 イラストとのグラフィックデザイン処理12 13 イラストとのグラフィックデザイン処理13 14 イラストとのグラフィックデザイン処理14 15 イラストとのグラフィックデザイン処理15 16 エディトリアルデザインとカットイラスト1 17 エディトリアルデザインとカットイラスト2 18 エディトリアルデザインとカットイラスト3 19 エディトリアルデザインとカットイラスト4 20 エディトリアルデザインとカットイラスト5 21 エディトリアルデザインとカットイラスト6 22 エディトリアルデザインとカットイラスト7 23 エディトリアルデザインとカットイラスト8 24 エディトリアルデザインとカットイラスト9 25 エディトリアルデザインとカットイラスト10 26 エディトリアルデザインとカットイラスト11 27 エディトリアルデザインとカットイラスト12 28 エディトリアルデザインとカットイラスト13 29 エディトリアルデザインとカットイラスト14 30 エディトリアルデザインとカットイラスト15 31 エディトリアルデザインとカットイラスト16
成 績 評 価 方 法	①出席率=30% ②課題制作=70% ・項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

科目基本情報

学 科 名	イラスト・マンガ学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	応用実習(デジタルペインティング)	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:青柳 直記 ゲーム制作会社(株)デジタルワークスエンタテインメントにてディレクターを務め、デザインディレクションや3Dモデリングを担当		

授業科目情報

授 業 内 容	・キャラクターイラスト制作、アイコン制作ポイントなど、実践的な作業フローを学びます。 ・ゲーム会社に就職後や、イラストレーターとして仕事を請ける上での仕事の流れを学びます。 ・キャラクター・背景・アイコン制作と幅広く作業経験をさせて、将来の視野を広めさせます。
到 達 目 標	・業界の説明を通して、現場に必要とされる人材のを理解させます。 ・目指す目標を明確に示し、各々の目標にあった技術育成、作品制作をし、現場で即戦力となる技術知識を身につけさせます。
教 科 書	無し
年 間 授 業 計 画	1 ゲーム・アイコン作成 2 ゲーム・アイコン作成 3 ゲーム・アイコン作成 4 ゲーム・カードイラスト作成(背景無し)ポージング 5 ゲーム・カードイラスト作成(背景無し)画面構成とデザイン 6 ゲーム・カードイラスト作成(背景無し)線画 7 ゲーム・カードイラスト作成(背景無し)着彩 8 ゲーム・カードイラスト作成(背景無し)着彩 9 既存IPのイラスト作成(体型寄せ) 10 既存IPのイラスト作成(顔寄せ) 11 既存IPのイラスト作成(着彩寄せ) 12 SDキャラクター作成(キャラクターのSD化・SDキャラクターのポイント) 13 SDキャラクター作成(キャラクターのSD化・SDキャラクターのポイント) 14 SDキャラクター作成(モーションのためのパーツ分け) 15 3Dモデルにおけるキャラクターデザイン作成(3面図作成) 16 3Dモデルにおけるキャラクターデザイン作成(3面図作成) 17 3Dモデルにおけるキャラクターデザイン作成(3面図作成) 18 3Dモデルにおけるキャラクターデザイン作成(3面図作成) 19 背景作成(構図とパース) 20 背景作成(線画) 21 背景作成(着彩) 22 背景作成(着彩) 23 背景作成(効果) 24 ゲーム・カードイラスト作成(最高ランク エフェクトあり) ポージング 25 ゲーム・カードイラスト作成(最高ランク エフェクトあり) エフェクト 26 ゲーム・カードイラスト作成(最高ランク エフェクトあり) エフェクト 27 ゲーム・カードイラスト作成(最高ランク エフェクトあり) 全体のまとめ 28 ゲーム・カードイラスト作成(最高ランク エフェクトあり) 全体のまとめ 29 ゲーム・カードイラスト作成(最高ランク エフェクトあり) 全体のまとめ 30 総合ポートフォリオ
成 績 評 価 方 法	①出席率=30% ②提出=20% ③制作物=50% ・項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

科目基本情報

学 科 名	イラスト・マンガ学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	応用実習(2DCG実習)	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:竹下 南姫 フリーランスのイラストレーターとして企業案件イラスト、PR漫画、書籍の表紙や挿絵などを制作。		

授業科目情報

授 業 内 容	・illustratorやPhotoshopを用いた、1枚絵の描き方だけではなく、様々な媒体での使用例をお手本として提示し、オリジナルのアイディアを入れられるようなテーマを制限時間を設けたうえで与え、振り返りと共に生徒に改善点や良いところ、工夫すべき箇所をアドバイスしていきます。 ・個別にヒアリングを行い、描画方法の疑問に回答、また進路などの相談を受けます。
到 達 目 標	・普段自分が使っている絵を描く環境と同じくらい、PCでアドビソフトを使えるよう「慣らす」。 ・苦手意識を持っている子や、PCでの描画経験が少ない子に、出来る限り「楽しい」と思わせながら「もっと工夫したい」「それにはどこをどう勉強したら良いのだろう」と考えさせるような自分で自立して上手になっていくモチベーションをつけさせます。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 illustratorとPhotoshopソフトの基本概要 2 広告のトレース 3 デザイン1 スモーキー 4 デザイン2 余白を残した写真 5 デザイン3 イラストを使う 6 デザイン4 手書き風フォント 7 デザイン5 クラフト素材のテクスチャ 8 デザイン6 多角形のオブジェクト 9 デザイン7 ビビットカラー 10 デザイン8 ラフな切り抜き 11 デザイン9 人物を線画で描く 12 デザイン10 紙面ぎりぎり・立ち落とし 13 デザイン11 チョークアート 14 デザイン12 パターン 15 前期テスト 16 デザイン13 2色デザイン 17 デザイン14 切り抜き写真をちらす方法 18 デザイン15 ランダム配置 19 デザイン16 かっこよくはみ出す 20 デザイン17 手書きのアクセントをつける 21 デザイン18 吹き出しを利用する 22 デザイン19 インパクトのある色ベタ 23 デザイン20 写真と色ベタ 24 デザイン21 メインイラスト1点を使う 25 デザイン22 文字のみを配置する 26 デザイン23 ドットを使った印刷 27 デザイン24 ピクトグラム 28 デザイン25 モノトーン 29 後期課題 30 後期課題
成 績 評 価 方 法	出席30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学科名	イラスト・マンガ学科	年次	2年
授業科目名	応用実習(デジタル作画)	授業方法	講義・実習
年度	2020年度	年間授業時間数	60時間
開講学期	前期・後期	授業コマ数	前期 15コマ 後期 15コマ
単位数	4.0	週間授業数	前期 1回 後期 1回
担当教員・略歴	担当: 富崎 NORI (有)手塚企画でCGクリエイターとして2CG、3DCGを担当。後にフリーランスとなり各種イラスト制作、作家活動、専門学校や芸術高校にてデジタルイラスト指導を担当。		

■授業科目情報

授業内容	・ゲーム仕様書、販売を意識したグループワークを通して業界の制作の流れを知る。1年時に引き続きコミュニケーションスキルの向上イラスト制作の技術の習得を目指します。 ・随時、Photoshop、Illustrator、CLIP STUDIO PAINTの使い分けや活用方法も勉強します。
到達目標	・1年次に習得した技術のレベルアップと作品を仕上げることで、1年時に引き続き納期や連絡の大切さ、グループ内で決めた役割を責任を持って果たすことを目標とします。
教科書	なし
年間授業計画	1 業界に必要なスキル(例:ゲーム業界→キャラ、背景、UI、エフェクト)とゲーム仕様書。 2 《Gワーク(グループワーク)》。仕様書を元にゲーム画面作成《グループ分け。属性打合せ。ラフと説明文開始。 3 《Gワーク1》各担当の作成進行。必要に応じてグループで打ち合わせ。 4 《Gワーク1》各担当の作成進行。 5 《Gワーク1》各担当の作成進行。進捗をグループで共有。 6 《Gワーク1》各担当の作成進行。 7 《Gワーク1》各担当の作成進行。進捗をグループで共有。 8 《Gワーク1》各担当の作成進行。 9 《Gワーク1》各担当の作成進行。進捗提出。仮レイアウト。 10 《Gワーク1》各担当の作成進行。 11 《Gワーク1》各担当の作成進行。進捗をグループで共有。 12 《Gワーク1》コラボドラマCD課題説明。(夏休み課題) 13 《Gワーク1》各担当の作成進行。進捗をグループで共有。 14 《Gワーク1》各担当の作成進行。 15 《Gワーク1》各担当の作成進行。進捗をグループで共有。 16 《Gワーク1》各担当の作成進行。進捗をグループで共有。 17 《Gワーク1》各担当の作成進行。 18 《Gワーク1》各担当の作成進行。共有、レイアウト。 19 《Gワーク1》発表と好評。 20 《Gワーク1》ポートフォリオ用にブラッシュアップ。 21 《Gワーク1》ポートフォリオ用にブラッシュアップ。 22 《Gワーク2》販売方法について研究。 23 《Gワーク2》販売方法について研究発表。 24 《Gワーク3》パッケージ作成について。 25 《Gワーク3》パッケージデザイン進行。 26 《Gワーク3》パッケージデザイン進行。 27 《Gワーク3》パッケージデザイン進行。 28 《Gワーク3》パッケージ制作、組み立て進行。 29 《Gワーク3》発表と講評。 30 《Gワーク3》ポートフォリオ用にブラッシュアップ。
成績評価方法	出席30%・課題提出70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト・マンガ学科	年 次	イラストコース・キャラクターデザインコース 2年
授 業 科 目 名	デジタルデザイン(クリップスタジオ実習)	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:小川 智之 本校イラスト学科を卒業後、フリーイラストレーターとしてゲームイラスト、カットイラスト、背景イラストを担当		

■授業科目情報

授 業 内 容	・イラスト制作ソフト「CLIPSTUDIO」の使用方法、テクニックなどを実習を通して理解・知識を深める。 ・CLIPSTUDIOを使い作品制作を行い、現場で使えるのデータを理解させる。 ・作品制作を通して、業界で必要とされる技術のレベルを把握させる。
到 達 目 標	・インターンシップや企業課題に近いゲームキャラクター、アニメキャラクターの制作や、ポートフォリオで使用可能な作品の制作を行い、2年次の活動期間を増やし行動させる。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 プレゼンテーション発表準備① 2 プレゼンテーション発表準備② 3 プレゼンテーション発表会① 4 プレゼンテーション発表会② 5 グラデーションマップ着色① 6 グラデーションマップ着色② 7 液体表現① 8 液体表現② 9 液体表現③ 10 液体表現④ 11 ゲームUI作成① 12 ゲームUI作成② 13 ゲームUI作成③ 14 カードゲームイラスト作成① 15 カードゲームイラスト作成② 16 カードゲームイラスト作成③ 17 カードゲームイラスト作成④ 18 カードゲームイラスト作成⑤ 19 カードフレーム作成① 20 カードフレーム作成② 21 カードフレーム作成③ 22 カードフレーム作成④ 23 キャラクターバリエーション① 24 キャラクターバリエーション② 25 キャラクターバリエーション③ 26 イラスト制作受注体験① 27 イラスト制作受注体験② 28 イラスト制作受注体験③ 29 イラスト制作受注体験④ 30 イラスト制作受注体験⑤
成 績 評 価 方 法	出席30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト・マンガ学科	年 次	キャラクターデザインコース 2年
授 業 科 目 名	デフォルメ	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年 間 授 業 時 間 数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:夏木 れい マンガ家デビュー後、青年コミック、実用書、イラスト等、幅広いジャンルで活躍。後に専門学校や芸術高校にてイラスト、マンガ制作の指導を担当		

■授業科目情報

授 業 内 容	・ラーニングアカデミック 一年次 到達できなかった技術的な課題の克服と、ブラッシュアップを行います。 ・ラーニングダイバーシティ 世界観の構築から斬新な表現に向けて幅を広げる発想トレーニングを行います。
到 達 目 標	・インプットからアウトプットへ行えるように指導します。 卒業後を見据えた技術向上、またそれぞれのデフォルメ表現が自分の目指す世界に役立つよう、より魅力を高め、個性的なオリジナルブランドを外に向けアピールしていく意識の強化を目標とします。
教 科 書	
年 間 授 業 計 画	1 スポーツ表現 2 武闘表現 3 ダンス・踊る表現 4 スピード表現 5 白熱表現 6 ファッションショー ウォーキング表現 7 複数のスポーツ 8 複数の武闘 9 複数のダンス 10 複数のスピード 11 複数のからみ 12 アングル・構図の意識 1 拡大 13 アングル・構図の意識 2 縮小 14 アングル・構図の意識 3 逆目線表現 15 アングル・構図の意識 4 広角と遠近表現 16 アングル・構図の意識 5 対比の表現 17 遊び心とユーモア 隠し絵的発想表現 18 アイテム 1 日常表現 19 アイテム 2 小物表現 20 アイテム 3 違和感の表現 21 アイテム 4 違和感の表現 2 22 アイテム 5 パーツの強調 23 奇想 1 現実に非現実を追加 24 奇想 2 非現実に非現実を追加 25 奇想 3 不穏感の表現 26 奇想 4 アングラ サイケ 退廃 27 奇想 5 破天荒 な表現 28 破壊 スカルプトに学ぶ造形 29 卒業制作 1 A4またはB4でグリザイユ制作 30 卒業制作 2 A4またはB4でグリザイユ制作
成 績 評 価 方 法	①出席率=30% ②課題提出物=70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト・マンガ学科	年 次	イラストコース・キャラクターデザインコース 2年
授 業 科 目 名	色彩学	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:堀 篤子 武蔵野美術大学を卒業後、中学校美術教員として勤務。後に絵画教室、専門学校にて色彩学、造形、デザインを担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	・主に図表、配色カード、写真資料を使って 実技を主体として進めていきます。作品ごとに配色をメモするようにさせ、最終の試験では、配色にもとづいた塗りを実施します。		
到 達 目 標	・1年生で学んだ色彩学の基礎を活かし、より実社会に対応した作品を 配色を意識しながら描き、配色を学んでコンピュータ実習やアナログ実習の作品に生かせるようにします。 ・伝えたいイメージを 配色によって表現できるようにします。		
教 科 書	なし		
年 間 授 業 計 画	1 薄茶の地色へのイラスト 2 薄茶の地色へのイラスト 3 薄茶の地色へのイラスト 4 写真の構図を使った配色換え 5 写真の構図を使った配色換え 6 写真の構図を使った配色換え 7 日本の伝統色・和風を表すイベントのポスター 8 日本の伝統色・和風を表すイベントのポスター 9 日本の伝統色・和風を表すイベントのポスター 10 日本の伝統色・和風を表すイベントのポスター 11 日本の伝統色・和風を表すイベントのポスター 12 日本の伝統色・和風を表すイベントのポスター 13 様々な地方のお土産のパッケージデザイン 14 様々な地方のお土産のパッケージデザイン 15 様々な地方のお土産のパッケージデザイン 16 定点観測(同じ構図) 季刊誌の表紙 17 定点観測(同じ構図) 季刊誌の表紙 18 定点観測(同じ構図) 季刊誌の表紙 19 定点観測(同じ構図) 季刊誌の表紙 20 定点観測(同じ構図) 季刊誌の表紙 21 定点観測(同じ構図) 季刊誌の表紙 22 世界の国と人物 旅行のパンフ 23 世界の国と人物 旅行のパンフ 24 世界の国と人物 旅行のパンフ 25 世界の国と人物 旅行のパンフ 26 世界の国と人物 旅行のパンフ 27 世界の国と人物 旅行のパンフ 28 名前の文字を絵にする 29 名前の文字を絵にする 30 後期期末試験 実技試験	生成り・薄茶の自然色と濃色の対比 地色塗り 下絵～着色 色相のある濃色と自然感のある背景まとめ トライアドの色相 意味と理解 下絵 3色色相での複雑化(明暗、トーン) 色の多様化 着色～完成 伝統的な色、和風を感じさせる色を知 スケッチ～下絵 下絵完成 配色を考え 着色 和風な色相、トーンを意 着色 ポイントを押さえ 着色～完成 パッケージの有用性と色 スケッチ 絵柄、色の印象を決める 下絵 着色～完成 色の意図も記入	四季を感じさせる色を知る テーマ決 春、夏、秋、冬、それぞれスケッチ スケッチ～下絵 季節の違いを知 下絵完成～着色 着色 それぞれの季節を意識する 着色～完成 特徴的な人と物 イメージカラー スケッチ～下絵 イメージスケール確認 下絵 下絵～着色 イメージを決める色 着色 着色～完成 文字を絵にすることでの見る楽しさ 自分の特徴的な色を主調色にする
成 績 評 価 方 法	出席30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。		
備 考			

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

科目基本情報

学 科 名	イラスト・マンガ学科	年 次	イラストコース・キャラクターデザインコース 2年	
授 業 科 目 名	表現技法	授 業 方 法	実習	
年 度	2020年度	年間授業時間数	60時間	
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ	後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回	後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:細谷 典子 (有)東京BBSにてデザイナーとして勤務。HP、広告、ゲームの素材作成を担当			

授業科目情報

授 業 内 容	・1年次に学んだイラストレーターの基礎を復習としてロゴ作成をし、その後徐々にベクターデータの難度を上げ、ドロー系ソフトと同等の実力をつけ、オリジナルのイラストが描けるように学習していきます。 ・課題を利用して、DTPやWEB関係の仕事の流れも説明し、就職後すぐに対応できるような学習を
到 達 目 標	・きちんとしたデータ作りが出来るようになることを目指し、他のソフトとの融合も図りあらゆるジャンルの仕事に対応できるようにして行きます。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 入稿データ作成方法・仕事に合わせたファイル形式・印刷までの流れ 2 文字入力(1) タイトルのような1行の文字入力方法を学び、そこからオリジナルロゴに変化させる 3 文字入力(2) (1)で学んだロゴに模様を付ける、グラデーションや袋文字など番組やゲームタイトル作成 4 文字入力(3) 長文の入力方法・修正方法を学ぶ 5 オブジェクトの描き方(1) 各種ツール 6 オブジェクトの描き方(2) 各種メニュー オブジェクト・効果メニューなどの活用 7 オブジェクトの描き方(3) 各種パネル 変形・整列・パスファインダーの活用 8 オブジェクトの描き方(4) 各種パネル アピアランス 9 面と縁取り線のオリジナルパターン キャラクターの衣装などに柄を付ける為に・・ 10 ペンツール基礎(1) 直線、曲線。それぞれクローズパスとオープンパス 11 ペンツール基礎(2) 直線と曲線の組合せ それぞれオープンパスとクローズパス 12 ペンツール基礎(3) ショートカットキーの利用・アンカーポイントの置き方のコツを学ぶ 13 ペンツール基礎(4) 簡単なトレース 14 ペンツール応用(1) 難易度の高いキャラクターのトレース 15 ペンツール応用(2) 難易度の高いキャラクターのトレース 16 ペンツール応用(3) 難易度の高いキャラクターのトレース 17 ペンツール応用(4) 難易度の高いキャラクターのトレース 18 課題(1) イラストレーターのみでオリジナル作品作成 19 課題(2) イラストレーターのみでオリジナル作品作成 20 課題(3) イラストレーターのみでオリジナル作品作成 21 課題(1) イラストレーターで線画のみ描き、着色は他のソフトで行う レイヤー分けの重要性 22 課題(2) イラストレーターで線画のみ描き、着色は他のソフトで行う レイヤー分けの重要性 23 課題(3) イラストレーターで線画のみ描き、着色は他のソフトで行う レイヤー分けの重要性 24 課題(4) イラストレーターで線画のみ描き、着色は他のソフトで行う レイヤー分けの重要性 25 課題(5) イラストレーターで線画のみ描き、着色は他のソフトで行う レイヤー分けの重要性 26 オリジナル作品作成(1) 背景やロゴ、長文も入力した、総合的な作品 27 オリジナル作品作成(2) 28 オリジナル作品作成(3) 29 オリジナル作品作成(4) 30 オリジナル作品作成(5)
成 績 評 価 方 法	出席30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト・マンガ学科	年 次	イラストコース・キャラクターデザインコース 2年	
授 業 科 目 名	デジタル編集	授 業 方 法	実習	
年 度	2020年度	年間授業時間数	60時間	
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ	後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回	後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:三井田 大樹 専任教員			

■授業科目情報

授 業 内 容	・1年次に学んだPhotoshopの基本操作をベースとして、応用的な使われ方を実践を通して行い、業界に必要なPhotoshopの技術を学びます。 ・3Dソフトの技術も学び、多彩な技術取得を目指します。
到 達 目 標	・クリエイターとしてのニーズを意識させることで、商業的に求められるデータ制作が出来るように意識改善、技術取得を行います。 ・Photoshopだけでなく3Dのソフトを学ぶことで将来の視野を広めさせます。
教 科 書	・無し
年 間 授 業 計 画	1 ポートフォリオの基礎 2 ポートフォリオのブラッシュアップ1 3 ポートフォリオのブラッシュアップ2 4 Photoshopブレンドモード説明1 5 Photoshopブレンドモード説明2 6 Photoshopブレンドモード説明3 7 応用制作(地図製作)1 8 応用制作(地図製作)2 9 ポスター制作基礎 10 Sculptrisの操作1 11 Sculptrisの操作2 12 Sculptrisの操作3 13 Blenderの操作1 14 Blenderの操作2 15 Blenderの操作3 16 テーマ別Photoshop作品制作1 17 テーマ別Photoshop作品制作2 18 テーマ別Photoshop作品制作3 19 テーマ別Photoshop作品制作4 20 テーマ別Photoshop作品制作5 21 テーマ別Photoshop作品制作6 22 テーマ別Photoshop作品制作7 23 テーマ別Photoshop作品制作8 24 テーマ別Photoshop作品制作9 25 テーマ別Photoshop作品制作10 26 テーマ別Photoshop作品制作11 27 テーマ別Photoshop作品制作12 28 Photoshopクリエイター検定総復習1 29 Photoshopクリエイター検定総復習2 30 Photoshopクリエイター検定総復習3
成 績 評 価 方 法	①出席率=20% ②作品制作点=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	

以上