

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	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・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	イラスト学科	年 次	1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	イラスト学科	年次	1年
授業科目名	デジタル作画	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: 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。
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て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	イラスト学科	年次	1年
授業科目名	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	・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	イラスト学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	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、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	イラスト学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	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	イラスト学科	年 次	1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	・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	イラスト学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	デジタルデザイン	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: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 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 文字入力はい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	イラスト学科	年 次	1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	・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 エキスパート筆記範囲1 25 エキスパート筆記範囲2 26 エキスパート模擬問題1 27 エキスパート模擬問題2 28 エキスパート模擬問題3 29 エキスパート模擬問題4 30 エキスパート模擬問題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	イラスト学科	年 次	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	2020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付けさせる。
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 フォトパ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 フォトパ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	イラスト学科	年 次	1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。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)ビジュアルにロゴに模様を付ける、ソフトウェアによる装飾メチエノと会組のソフトメチエノ 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	イラスト学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	デザイン概論	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: 中村 彰男 (株)プロジェクトワイヤ(株)シュガーでイラスト制作を担当。後に専門学校にてイラスト制作の指導を担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	・実際の作品制作やイラスト資料を通して、デザインの基本的な概念、意味や必要性について考えます。 ・基礎的な画材の使い方や混色についての知識と技能、構成力などを学ぶ。
到 達 目 標	・画材の使い方や発想力、表現力の向上と技能の向上を目指す。 ・イラストの商業としての使われ方、デザインの考え方を身につけさせます。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 画材演習1 ポスターカラーによるべた塗り&グラデーション 2 画材演習2 立方体と円柱の作図 色の明暗による立体表現1 3 画材演習2 立方体と円柱の作図 色の明暗による立体表現2 4 ハイコントラスト 人物の顔をモチーフとしてポスターカラー明暗2色(単色)のべた塗りで表現する1 5 ハイコントラスト 人物の顔をモチーフとしてポスターカラー明暗3色(単色)のべた塗りで表現する2 6 色彩演習1 既存の絵画を元に色の抽出と混色を学ぶ1 7 色彩演習2 既存の絵画を元に色の抽出と混色を学ぶ2 8 色彩演習3 既存の絵画を元に色の抽出と混色を学ぶ3 9 色彩演習4 既存の絵画を元に色の抽出と混色を学ぶ4 10 色彩演習2 平面構成を製作する1 11 色彩演習2 平面構成を製作する2 12 色彩演習2 平面構成を製作する3 13 色彩演習2 平面構成を製作する4 14 色彩演習2 平面構成を製作する5 15 色彩演習2 平面構成を製作する6 16 リアル表現 動物模写1 17 キャラクター表現 (デフォルメ)リアル表現で描いた動物を使ってキャラクターデザインする1 18 キャラクター表現 (デフォルメ)リアル表現で描いた動物を使ってキャラクターデザインする2 19 キャラクター表現 (デフォルメ)リアル表現で描いた動物を使ってキャラクターデザインする3 20 キャラクター表現 (デフォルメ)リアル表現で描いた動物を使ってキャラクターデザインする4 21 クリスマスポップアップカード テンプレートをベースにオリジナルカードをデザインする1 22 クリスマスポップアップカード テンプレートをベースにオリジナルカードをデザインする2 23 クリスマスポップアップカード テンプレートをベースにオリジナルカードをデザインする3 24 クリスマスポップアップカード テンプレートをベースにオリジナルカードをデザインする4 25 オリジナルイラスト コラージュ作品の構図とレイアウトをモチーフにしてイラスト制作1 26 オリジナルイラスト コラージュ作品の構図とレイアウトをモチーフにしてイラスト制作2 27 オリジナルイラスト コラージュ作品の構図とレイアウトをモチーフにしてイラスト制作3 28 オリジナルイラスト コラージュ作品の構図とレイアウトをモチーフにしてイラスト制作4 29 オリジナルイラスト コラージュ作品の構図とレイアウトをモチーフにしてイラスト制作5 30 オリジナルイラスト コラージュ作品の構図とレイアウトをモチーフにしてイラスト制作5
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	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	・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

年間授業計画

- 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)

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