

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	ゲーム学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	実践学習	授 業 方 法	講義
年 度	2021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:平井 俊之・折本 陸郎 専任教員		

■授業科目情報

授 業 内 容	就職に必要な一般常識について学び、面接や試験等に備え履歴書の書き方自己PRの方法等も習得する。また、ゲーム関連企業の説明会や講演会を通じ、個々のキャリアプランを考えさせる。
到 達 目 標	卒業後の就職先で必要とされるビジネスマナー、仕事への取り組み方を基本から学び、ビジネス能力検定3級合格をめざす。
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 オリエンテーション 2 キャリアと仕事へのアプローチ 3 会社活動の基本 4 コミュニケーションとビジネスマナーの基本1 5 コミュニケーションとビジネスマナーの基本2 6 指示の受け方と報告、連絡・相談1 7 話し方と聞き方のポイント 8 来客応対と訪問の基本マナー1 9 来客応対と訪問の基本マナー2、会社関係での付き合い 10 仕事への取り組み方 11 ビジネス文書の基本1 12 ビジネス文書の基本2 13 電話対応 14 前期まとめ 15 統計・データの読み方・まとめ方 16 情報収集とメディアの活用 17 経済の基本 18 模擬テスト1 19 模擬テスト2 20 模擬テスト3 21 模擬テスト4 22 模擬テスト5 23 企業研究 24 履歴書の書き方 25 エントリーシートについて 26 面接トレーニング1 27 面接トレーニング2 28 業界研究(企業説明会) 29 業界研究(企業説明会) 30 後期まとめ 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	出席30%、小テスト・提出物70% ・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	ゲーム学科	年 次	ゲームCGキャラクターコース 1年
授 業 科 目 名	ゲーム基礎(2DCG実習)	授 業 方 法	実習
年 度	2021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:永島玲子 データイスト(株)などでゲームのグラフィックデザイナーを務める。フリーランスでドット絵、漫画、ゲームイラストなどを作成。(株)スリーリングス等にてデザイナーを担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	Photoshopというツールの役割と使い方について理解する。アニメ、イラスト、ゲーム、デザイン、漫画業界で通用する技術を身につける。illustratorの基本的な使い方を理解する。
到 達 目 標	AdobePhotoshopを用いて画像の加工、編集が出来る。画像の基本的な特徴と解像度について説明ができる。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 Photoshopで出来ること 実演、実例を示しツールの可能性を説明。 2 Photoshopでいわゆる「アニメ塗り」の彩色 グレースケールで塗る。 3 Photoshopでいわゆる「アニメ塗り」 カラーで塗る。 4 Photoshopでいわゆる「アニメ塗り」 カラーで塗る。 5 Photoshopでいわゆる「アニメ塗り」 カラーで塗る。 6 簡単な背景を作ろう。グラデーションなどの使用にとどめる。 7 Photoshopでいわゆる「厚塗り」の彩色。 8 Photoshopでいわゆる「厚塗り」 9 Photoshopでいわゆる「厚塗り」可能ならパス、ベクターデータの使い方も説明 10 Photoshopでいわゆる「厚塗り」可能ならマスクの使い方も説明 11 エフェクトアニメを作る。Photoshopで素材 12 エフェクトアニメを作る。SpriteStudioで構成 13 人が歩くアニメを作るPhotoshopで素材 14 人が歩くアニメを作る。SpriteStudioで構成 15 人が歩くアニメを作る。SpriteStudioで構成。エフェクトを足す 16 Photoshopでゲームタイトル画面を作ろう。ラフ作成。 17 Photoshopでゲームタイトル画面を作ろう。 18 Photoshopでゲームタイトル画面を作ろう。 19 Photoshopでゲームタイトル画面を作ろう。 20 Illusutator で架空のバナーを作ろう。ラフ作成 21 Illusutator で架空のバナーを作ろう。(ゲーム内使用、宣伝を兼ねる) 22 Illusutator で架空のバナーを作ろう。 23 Illusutator、Photoshopで架空のバナーを作ろう。部品で分ける保存の仕方 24 Photoshopで背景を作る 25 Photoshopで背景を塗る。型を作る。素材を利用する。 26 Photoshopで背景を塗る。テクスチャの使い方など。 27 著作権とは何か。使ってよいものといけないものの理解。背景を作成。 28 ポートフォリオ(それぞれ得意なもの)作成 29 ポートフォリオ作成、プリント用データについての講義 30 ポートフォリオ作成。講評。著作権についての理解を深める。
成 績 評 価 方 法	出席30%・授業内での課題20%・学期末課題提出物50% ・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	ゲーム学科	年 次	ゲームCGキャラクターコース 1年
授 業 科 目 名	ゲーム基礎(CG概論)	授 業 方 法	講義
年 度	2021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:葉玉 信子 日本ユニシス(株)や(株)ダイナックスでプログラマーとして勤務。後に専門学校にて情報処理の指導を担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	・前期は7月のベーシック検定試験合格を目指して用語の知識を学びます。 ・後期はエキスパート検定試験合格を目指して知識を深めて行きます。
到 達 目 標	・前期は7月のベーシック検定試験合格を目指します。 ・後期はエキスパート検定試験合格を目指します。
教 科 書	デジタル映像表現、入門CGデザイン、CGクリエイター検定エキスパート・ベーシック公式問題集
年 間 授 業 計 画	1 「入門CGデザイン」 1章 CGとは 2 「入門CGデザイン」 2章 表現の基礎 3 「入門CGデザイン」 3章 3-1 2次元CGの基礎 4 「入門CGデザイン」 3章 3-2 写真撮影とレタッチ 5 「入門CGデザイン」 6章 知的財産権 6 「入門CGデザイン」 4章 4-1モデリング 4-2 マテリアル 7 「入門CGデザイン」 4章 4-3 アニメーション 4-4 カメラワーク 8 「入門CGデザイン」 4章 4-5 ライティング 4-6 レンダリング 9 「入門CGデザイン」 4章 4-7 合成 4-8 4-8 編集 10 「入門CGデザイン」 5章 技術の基礎 11 検定問題練習 12 検定問題練習 13 検定試験解答 「デジタル映像表現」 14 前期試験対策 15 前期試験 16 「デジタル映像表現」 1章実写撮影 17 「デジタル映像表現」 1章実写撮影 18 「デジタル映像表現」 2章映像編集 19 「デジタル映像表現」 3章モデリング 20 「デジタル映像表現」 3章モデリング 21 「デジタル映像表現」 4章リキシング 22 「デジタル映像表現」 5章CGアニメーション 23 「デジタル映像表現」 5章CGアニメーション 24 「デジタル映像表現」 6章シーン構築 25 「デジタル映像表現」 6章シーン構築 26 「デジタル映像表現」 7章リアルタイムCG 27 「デジタル映像表現」 9章 知的財産権 28 「デジタル映像表現」 7章リアルタイムCG 8章 プロダクションワーク 29 後期試験対策 30 後期試験
成 績 評 価 方 法	出席30%・定期試験の評価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	ゲーム学科	年 次	ゲームCGキャラクターコース 1年
授 業 科 目 名	企画・プレゼンテーション	授 業 方 法	講義・実習
年 度	2021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:スズキ レイミ 本校ゲーム学科を卒業後、(株)ケイブ、(株)サイバーエージェントにてゲームプランニング、ゲームシナリオを担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	セルフマネジメントとゲームプランニングのノウハウについての教授。 MicrosoftExcel、PowerPointを主に使用した企画書とそれにまつわる書類等の作成実技。
到 達 目 標	・企画書の作成基準について理解を深め、作成手順を学ぶ ・プレゼンテーションの講習と実践 ・コミュニケーション能力の向上 ・自己分析と自己管理によるマネジメント能力の向上
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 自己分析表作成 2 自己紹介の実施「自分をプレゼンテーションする」 3 ゲームプランニングの仕事と職種について 4 企画書の書き方 5 企画書作成①:既存ゲームを企画書に起こす 6 企画書作成①:既存ゲームを企画書に起こす 7 企画書作成①:既存ゲームを企画書に起こす 8 企画書作成①:既存ゲームを企画書に起こす 9 企画書作成①:既存ゲームを企画書に起こす(プレゼンテーション) 10 企画書作成②:オリジナルゲーム草案作成 11 企画書作成②:オリジナルゲーム草案作成 12 企画書作成②:オリジナルゲーム草案作成 13 企画書作成②:オリジナルゲーム草案作成 14 企画書作成②:世界設定書作成 15 企画書作成②:世界設定書作成 16 企画書作成②:キャラクター設計書作成 17 企画書作成②:キャラクター設計書作成 18 企画書作成②:キャラクター設計書作成 19 企画書作成②:キャラクター設計書作成 20 企画書作成②:企画書作成 21 企画書作成②:企画書作成 22 企画書作成②:企画書作成 23 企画書作成②:企画書作成 24 企画書作成②:企画書作成(プレゼンテーション) 25 発注書作成:発注書作成 26 発注書作成:発注書作成 27 発注書作成:受注① 28 発注書作成:受注② 29 発注書作成:受注③ 30 セルフプランニング
成 績 評 価 方 法	課題提出50%、課題成果25%、プレゼンテーション成果25% ・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。 ・積極的な質問、意見で加点。 ・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	ゲーム学科	年 次	ゲームCGキャラクターコース 1年
授 業 科 目 名	デッサン	授 業 方 法	実習
年 度	2021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	・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 ・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	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る
教 科 書	なし
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・目・眉・まつ毛・鼻・口パーツのとらえ方 6 顔の大きさの取り方 7 髪型 8 人体のバランス 9 男女別描き分け・特徴 10 年齢別描き分け・特徴 11 体の描き方 12 様々な手のポーズ 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・ポートフォリオデザインガイダンス＜個別指導・実習＞ 24 構造物・奥行・ポートフォリオデザインガイダンス＜個別指導・実習＞ 25 あおり・ふかん・ポートフォリオデザインガイダンス＜個別指導・実習＞ 26 関係性の表現・ポートフォリオデザインガイダンス＜個別指導・実習＞ 27 親密・敵対・対比の表現・ポートフォリオデザインガイダンス＜個別指導・実習＞ 28 まとめ・ポートフォリオ＜課題＞ブラッシュアップ 29 作品制作＜課題＞ブラッシュアップ 30 その他NG例など注意点＜課題＞ブラッシュアップ
成 績 評 価 方 法	出席20%・課題提出及び評価点80% ・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	ゲーム学科	年 次	ゲームCGキャラクターコース 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	2021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プラス紙上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。		

■授業科目情報

授 業 内 容	オリジナルゲーム制作におけるキャラクターをデザインするための作画技術、知識の習得。 外見の描き方だけでなく、キャラクターの性格や属性に合ったデザインの意味を習得。
到 達 目 標	ゲーム内で使用するキャラクターの作成。 ポートフォリオに収納出来るようなイラストの作成。 簡易的な背景を含めたイラストの作成。
教 科 書	なし。必要に応じて自作のプリントを配布。
年 間 授 業 計 画	1 オリエンテーション。自己紹介。好きなゲーム・好きなキャラ分析。 2 基本的な作画。あたりの取り方。 3 全身のあたりの取り方。体のバランス。コントラポストの説明。 4 老若男女の描き分け方。体型の描き方。 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 キャクターの体型の描き分け方。老若男女の描き方。 7 表情の描き分け方。感情表現(オープン型・クローズ型) 8 ファッションについて。TPO・ファッションで表現できること。 9 2D企画に合わせたキャラデザ(主人公)① ラフ案の作成。(企画書提出) 10 2D企画に合わせたキャラデザ(主人公)② 色の設定。色が持つイメージ及び意味の説明 11 2D企画に合わせたキャラデザ(主人公)③ 小物・武器・道具の描き方(表現)。 12 サブキャラクター(主人公の友人・恋人)のキャラデザの開始。概要説明。 13 服装の描き方・応用(女性用の服。フリル等) 14 服装の描き方・応用(男性の服。スーツ等) 15 服装の描き方。応用(和服・民族衣装的なもの等) 16 サブキャラクターデザイン案仕上げ・課題提出。 17 基本的な背景の描き方。パース・透視法の説明。小物の描き方(ティーカップ等) 18 基本的な背景の描き方。二点透視法でキャラの部屋を描く。 19 三点透視法でヴィネットイラスト作成。デフォルメキャラの作成。 20 ショートストーリーからキャラクターを考えてみる①【孤独のゼロ】 21 ショートストーリーからキャラクターを考えてみる②【未定】 22 人外のキャラクターの描き方。(翼・ケモノ耳・角) 23 他人のキャラ表からキャラデザを考える① 24 他人のキャラ表からキャラデザを考える② 25 メンヘラキャラ・ヤンデレキャラの描き方。 26 筋肉のついたキャラの描き方。 27 歴史上の人物をキャラクター化してみる① キャラ表作成。 28 歴史上の人物をキャラクター化してみる②作画。 29 歴史上の人物をキャラクター化してみる③作画。 30 ランダムに選んだ複数のテーマを元にキャラクターを作成。
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	

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

科目番号	ゲーム学科	年次	ゲームCGキャラクターコース 1年
授業科目名	3DCG実習	授業方法	実習
年度	2021年度	年間授業時間数	240時間
開講学期	前期・後期	授業コマ数	前期 60コマ 後期 60コマ
単位数	16.0	週間授業数	前期 4回 後期 4回
担当教員・略歴	担当:大塚 一幸 (株)円谷プロダクションにて映像制作、(株)乃村工藝社にて空間デザイナー/展示プランナーを担当 JICA展示デザイン専門家としてガラパゴスに派遣		

■授業科目情報

授業内容	Mayaを使って3DCGにおける、モデリング、テクスチャリング、リギング、アニメーションの基礎を学ぶ。 前期はハードサーフェイスモデリングからソフトサーフェイスモデリングを、後期はリギングからアニメーションを学習する。
到達目標	・ハードサーフェイス: インテリアモデルを完成 ・ソフトサーフェイス: 簡易なキャラクターを完成 ・リグ及びアニメーション: 上記キャラクターを用いてリグとアニメーションを作成
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック
年間授業計画	1 Mayaの基本操作1: カメラ、基本ツールを覚えよう 2 Mayaの基本操作2: オブジェクトモードでオブジェクトを作ってみよう 3 Mayaの基本操作3: コンポーネントモードでオブジェクトを編集してみよう 4 モデリングの基礎ツールの習熟1: 直線的な机を作ってみよう 5 モデリングの基礎ツールの習熟2: 曲線を交えた椅子を作ってみよう 6 モデリングの基礎ツールの習熟3: 部屋を作ってみよう 7 モデリングの基礎ツールの習熟4: ライティングしてレンダリングしてみよう 8 キャラクターモデリングの基礎を習得1: キャラクターに必須な解剖学の基礎を学ぼう 9 キャラクターモデリングの基礎を習得2: Photoshopで下絵を準備しよう 10 キャラクターモデリングの基礎を習得3: 押し出しコマンドを駆使し有機的形狀を作ろう 11 キャラクターモデリングの基礎を習得4: ミラーを使って形を整えていこう 12 UV展開の基礎技術を習得1: UVの概念を学ぼう 13 UV展開の基礎技術を習得2: ジオメトリとUVの関係を理解しよう 14 UV展開の基礎技術を習得3: 展開及び整理のツールを覚えよう 15 前期テスト 16 テクスチャマップ作成の基礎を習得1: Photoshopへのエクスポート、インポートを覚えよう 17 テクスチャマップ作成の基礎を習得2: Photoshopを使ってテクスチャを描こう 18 レンダリングの基礎を習得1: ライティングとシェーディングを理解しよう 19 レンダリングの基礎を習得2: マテリアル設定を理解しよう 20 レンダリングの基礎を習得3: レンダー設定を覚えよう 21 キャラクターにおけるリギングの基礎を習得1: 解剖学的な理解をしよう 22 キャラクターにおけるリギングの基礎を習得2: ジョイントを組んでみよう 23 キャラクターにおけるリギングの基礎を習得3: iKを使ってジョイントを制御してみよう 24 キャラクターにおけるリギングの基礎を習得4: コントローラーを作ろう 25 キャラクターにおけるリギングの基礎を習得5: 階層の概念を理解しよう 26 アニメーションの基礎を習得1: アニメーション時間の概念、時間設定を理解しよう 27 アニメーションの基礎を習得2: おおまかなアニメーションを作ってみよう 28 アニメーションの基礎を習得3: グラフエディターで緩急のあるリアルな動きを設定しよう 29 アニメーションの基礎を習得4: アニメーションのレンダリング設定をして動画を作ってみよう 30 後期テスト
成績評価方法	課題提出物40点・テスト50点、授業態度10点とする。 ・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	ゲーム学科	年 次	ゲームCGキャラクターコース 1年
授 業 科 目 名	映像編集	授 業 方 法	実習
年 度	2021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:宮本 俊男 西菱電機(株)にて映像制作・撮影を担当。(武蔵野美術大学卒業)		

■授業科目情報

授 業 内 容	この授業では一般的な映像制作の流れに沿って学習し、映像作品を制作するのに必要な技術や表現を、体系的に習得する。またAdobe Premiere、AfterEffectsの基本的な操作を習得することで、より実践的な学生を育成する。
到 達 目 標	映像編集に対する基礎知識を得ることを目標とする。また、自身のアイデアを映像化する手順を理解し、他者の思考や技術を自身と比較できるようにする。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 映像制作の流れ 2 撮影方法 3 映像編集の方法 4 編集ソフト(Premiere)の操作1 5 編集ソフト(Premiere)の操作2 6 音や文字の活用 7 効果的な映像の並べ方 8 映画(DVD)を視聴しての講義 9 ストップモーション・アニメーションについて 10 ストップモーション・アニメーションの制作 11 シナリオの制作 12 オリジナル作品の企画 13 オリジナル作品の制作1 14 オリジナル作品の制作2 15 作品講評 16 AfterEffectsについて 17 文字のアニメーション 18 図形のアニメーション 19 静止画のアニメーション 20 後期課題1 21 写真を使用してのアニメーション 22 動画を使用してのアニメーション 23 後期課題2 24 映画(DVD)を視聴しての講義 25 ポートフォリオについて 26 ポートフォリオの企画 27 ポートフォリオの制作1 28 ポートフォリオの制作2 29 ポートフォリオの制作3 30 作品講評
成 績 評 価 方 法	出席20%・課題提出及び評価点80% ・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

科目番号	ゲーム学科	年次	2年
授業科目名	実践学習	授業方法	講義
年度	2021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:平井 俊之・折本 陸郎 専任教員		

■授業科目情報

授業内容	就職活動を行ううえでの注意点をポイント別に身につけ活かしていく。自己の就職活動状況を振り返りながら、不足ポイントを補う意欲を高める内容とする。また、ビジネスマナー実践では実際のビジネスでの場面を想定しクラス内でディスカッションをしながら適切な行動を理解する。
到達目標	社会人としての仕事をするうえでの基本的な知識を身につけるとともに、コミュニケーション力を磨き即戦力として人材を育成する。
教科書	なし
年間授業計画	1 オリエンテーション 2 職業観とキャリアプラン、就職活動プランニング 3 業界研究1(求人票、求人サイト、企業サイトを活用した企業研究) 4 業界研究2(企業説明会) 5 業界研究3(企業説明会) 6 就職活動自己点検1 7 筆記試験・ポートフォリオ対策1 8 筆記試験・ポートフォリオ対策2 9 就職活動自己点検2 10 模擬面接2 11 模擬面接2 12 模擬面接3 13 就職活動自己点検3、夏休みインターンシップについて 14 前期就職活動自己評価 15 前期まとめ 16 就職活動自己点検4、就職未決定者のキャリアプラン再構築 17 ビジネスマナー実践(挨拶、電話対応) 18 ビジネスマナー実践(ビジネス文書) 19 ビジネスマナー実践(メール作成) 20 ビジネスマナー実践(ケーススタディ1) 21 ビジネスマナー実践(ケーススタディ2) 22 ビジネスマナー実践(ケーススタディ3) 23 就職活動自己点検5、就職未決定者フォローアップ 24 ビジネスマナー実践(ケーススタディ4) 25 ビジネスマナー実践(ケーススタディ5) 26 コミュニケーション能力向上グループワーク1 27 コミュニケーション能力向上グループワーク2 28 コミュニケーション能力向上グループワーク3 29 就職活動自己評価 30 後期まとめ 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	出席30%、小テスト・提出物70% ・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	ゲーム学科	年 次	ゲームCGキャラクターコース 2年
授 業 科 目 名	応用実習(映像編集)	授 業 方 法	実習
年 度	2021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:宮本 俊男 西菱電機(株)にて映像制作・撮影を担当。(武蔵野美術大学卒業)		

■授業科目情報

授 業 内 容	1年時に習得している基本的な知識を活用し、DATフェスタ向けにオリジナルな映像作品(3~5分程度)の制作に取り組む、各自の制作したい作品の内容により個人作品、グループ作品とする。学内だけでなく多くの人に向けた作品を制作する経験により、今後の作品の質を高められる。その後個人作品の制作を行う。
到 達 目 標	アイデアを具体的に表現する方法を身につける事を目標とする。1年時に習得している基礎的な知識を確認しながら、どのような形で実際の作品に反映させるかなど、対話の中でアイデアを形にさせていく。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 制作の基本 2 作品企画 3 発想表の作成 4 制作計画 5 シナリオ制作1 6 シナリオ制作2 7 絵コンテの制作1 8 絵コンテの制作2 9 素材制作1 10 素材制作2 11 素材制作3 12 素材制作4 13 仮編集1 14 仮編集2 15 中間発表 16 本編集1 17 本編集2 18 作品プレゼンテーション 19 作品講評 20 作品発表後の自己評価 21 映像に関する講義 22 映画(DVD)を視聴しての講義 23 個人作品企画 24 制作計画 25 絵コンテの制作 26 素材制作1 27 素材制作2 28 編集1 29 編集2 30 作品講評
成 績 評 価 方 法	出席20%・課題提出及び評価点80% ・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	ゲーム学科	年 次	ゲームCGキャラクターコース 2年
授 業 科 目 名	応用実習(2DCG実習)	授 業 方 法	実習
年 度	2021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:細谷 典子 (有)東京BBSに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	より効率の良い作業、1年次の授業で学んだことをさらに広げた授業を積み重ね、課題では常にゲームの世界観を念頭に置き、オリジナル作品の完成を目指す指導をしていきます。
到 達 目 標	ゲームの世界観を念頭に置いた課題授業を繰り返す事で、仕事として会社やユーザーのニーズに応えられるよう常にテーマを持ち、作品を提供できるようにして行きます。
教 科 書	
年 間 授 業 計 画	1 イラストレーター復習を兼ね、様々なパネルを利用し効率の良く作品を完成させる方法を学ぶ 2 上記を踏まえてポートフォリオの台紙を作成する。ゲーム業界ではないが、イラストレーターの役割である印刷業界に必要なスキル、解像度、カラーモードやトンボ、文字について学ぶ 3 ゲームの世界観を理解、こちらで準備をした素材を元に様々な形に文字を変形させ、タイトルロゴを2点作成。これを踏まえてDATフェスタ用A3作品の際、利用する 4 こちらで準備をしたテキストや連続柄、パターンの作り方を学び、作品の幅を広げる 5 DATフェスタ用A3イメージボードに掲載するゲーム内容を考える。タイトルやキャラクターの性格、ゲーム内容、あらすじを考え、テキスト原稿を作成 6 DATフェスタ作品作成(1) 全体レイアウト(1)・全体ラフ(1)・UIデザイン(1) 7 DATフェスタ作品作成(1) 全体ラフ(2) 8 DATフェスタ作品作成(2) 全体のラフサイズに合わせたキャラクター作成(1) 9 DATフェスタ作品作成(3) キャラクター作成(2) 10 DATフェスタ作品作成(3) キャラクター作成(3) 11 DATフェスタ作品作成(4) 背景作成(1) 12 DATフェスタ作品作成(5) 背景作成(2) 13 DATフェスタ作品作成(6) 背景作成(2) 14 UIデザイン(2) 作業 15 UIデザイン(3) 作業 16 UIデザイン(4) 作業 17 UIデザイン(5) 作業 18 DATフェスタ作品 仕上げ、仮印刷 19 DATフェスタ作品 修正、印刷 提出 20 ゲームプログラム学科課題用の背景・キャラクター等作成(1) 21 ゲームプログラム学科課題用の背景・キャラクター等作成(2) 22 ゲームプログラム学科課題用の背景・キャラクター等作成(3) 23 ゲームプログラム学科課題用の背景・キャラクター等作成(4) 24 ゲームプログラム学科課題用の背景・キャラクター等作成(5) 提出 25 作品制作(1) ラフの作成 全体のラフ及びタイトル、キャラクターやパーツなどのラフ提出 26 作品制作(2) ラフに沿った作画作業 27 作品制作(3) この過程で、1人1人とコミュニケーションを取り、作品のクオリティを上げて行きます。 28 作品制作(4) 29 作品制作(5) 30 作品制作(6) 最終提出 上記、課題スケジュールの中に、1日20分～30分程度、フォトショップ・イラストレーターの技術指導を入れて行きます。
成 績 評 価 方 法	提出した課題の内容を確認、きちんと理解できているか、提出日は守られているかを採点基準とし、作品のクオリティを加点方式で採点をして行きます。 ①出席 30% ②データの正誤・提出日 40% ③クオリティ加点 30% ・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	ゲーム学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	卒業制作	授 業 方 法	実習
年 度	2021年度	年間授業時間数	240時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 60コマ 後期 60コマ
単 位 数	16.0	週 間 授 業 数	前期 4回 後期 4回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:田中 雄 (株)ソニー・コンピュータ・エンタテインメントにてPlaystation2用試作ゲームのプログラムを担当。後に(株)アミューズワンを立ち上げ、携帯アプリの開発や大学などで講師を務める。		

■授業科目情報

授 業 内 容	序盤は講義と演習でチーム制作の練習をしつつポートフォリオや企画案をまとめます。開発は、Slackなどで作業予定と成果報告を逐次行い、常に自分が何をやっているかを明確にしながら進めます。成果物はDATフェスタなどで展示し、最終版をWebで公開します。
到 達 目 標	・個人制作を土台にしてチーム制作を行い、双方の成果物の公開を目指します。 ・チーム制作におけるノウハウを学びます。 ・得意分野を見つけ、チームへの貢献やアピール方法を工夫しながら実践します。 ・計画を立てて作品を開発、完成、展示、公開をし、工数の感覚を身に付けます。
教 科 書	
年 間 授 業 計 画	1 ガイダンス / 開発環境の構築 / ポートフォリオの設計 / 自己紹介 2 チーム開発練習 / ポートフォリオ制作 3 チーム開発演習 / ポートフォリオまとめ 4 ゲームデザイン概論 / 企画会議 5 企画の決定 / 試作版の仕様とスケジュール 6 プロジェクト作成 / 仮素材集め / 画面レイアウト作成 7 データの受け渡しと組み込み 8 試遊版の開発 9 試遊会 / 試遊版の成果物をポートフォリオにまとめる 10 ブラッシュアップ項目のリストアップ / 作業 11 ブラッシュアップ作業 / 成果報告 12 DATフェスタ版の企画会議 13 DATフェスタ版のプロジェクト作成と共有、作業割り振り 14 進捗報告と未達成項目の作業 15 作業結果の発表と残り作業の確認 16 DATフェスタ版の開発作業 17 β版完成 / 試遊会とバグ出し 18 バランス調整 / デバッグ作業 19 DATフェスタ展示候補版完成 / 展示に必要な説明や装飾、動画の作成 20 バランス調整 / デバッグ作業 21 DATフェスタ版のとりまとめとWeb公開 22 展示や公開した際のアンケートの分析 / パッケージ版の企画会議 23 各自の作業をポートフォリオに反映 24 パフォーマンス向上のためのコードレビューと方針の打ち合わせ 25 パッケージ版開発作業 26 パッケージ版開発作業 / 中間報告 27 パッケージ版開発作業 / 組み込み 28 仕上げと試遊会 29 試遊会で報告された不具合の修正、改良 30 Web公開とDVDパッケージの完成
成 績 評 価 方 法	出席30%・授業内での発表、開発への貢献度、作品評価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	ゲーム学科	年 次	ゲームCGキャラクターコース 2年
授 業 科 目 名	デッサン	授 業 方 法	実習
年 度	2021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	・就職活動を意識したポートフォリオ向けデッサン ・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	・卒業までに業界内定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	なし
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・目・眉・まつ毛・鼻・口パーツのとりえ方 6 顔の大きさの取り方 7 髪型 8 人体のバランス 9 男女別描き分け・特徴 10 年齢別描き分け・特徴 11 体の描き方 12 様々な手のポーズ 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・ポートフォリオデザインガイダンス＜個別指導・実習＞ 24 構造物・奥行・ポートフォリオデザインガイダンス＜個別指導・実習＞ 25 あおり・ふかん・ポートフォリオデザインガイダンス＜個別指導・実習＞ 26 関係性の表現・ポートフォリオデザインガイダンス＜個別指導・実習＞ 27 親密・敵対・対比の表現・ポートフォリオデザインガイダンス＜個別指導・実習＞ 28 まとめ・ポートフォリオ＜課題＞ブラッシュアップ 29 作品制作＜課題＞ブラッシュアップ 30 その他NG例など注意点＜課題＞ブラッシュアップ
成 績 評 価 方 法	出席20%・課題提出及び評価点80% ・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

科目番号	ゲーム学科	年次	ゲームCGキャラクターコース 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	2021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	12.0	週間授業数	前期 2回 後期 2回
担当教員・略歴	担当:中塚 真 (有)スタジオエッグでマンガ制作を担当。後にフリーとなりアメコミ、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)』等を手掛ける。		

■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	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。授業毎に学生の習得度に合わせ、弱点補強のポイントレッスンを実施し、レベルアップを図ります。
教科書	なし
年間授業計画	1 人物描写 1 (頭部 全身骨格 上半身 腕・手 下半身) 2 人物描写 2 (服装 ポーズ アオリ・フカン キャラの描き分け) 3 人外キャラクター制作 (動物 昆虫 クリーチャー) 4 背景 (1点透視法・3点透視法 背景とキャラクター) 5 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。 6 耽美主義 1 グロイ世界観の中でキャラ制作 7 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)。 8 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。 9 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 10 正統派SF 前回の続き、完成 11 レトロSF スチームパンクの世界観について勉強 12 レトロSF キャラ制作の続きから完成まで。 13 オリジナルの世界観制作 (3) 主人公キャラ制作 14 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 15 魔法、ファンタジー世界 (2) 続き、完成まで。 16 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 17 全4回中の2 18 全4回中の3 19 完成 全4回中の4 20 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 21 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 22 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 23 ホラー、オカルト世界 続き、ペン入れ作業 全4回中の3 24 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 25 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) 26 時代ものの世界 江戸、戦国、平安、大正から1体デザイン 27 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 28 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 29 キャラと総合背景 ペン入れ作業 全4回中の3 30 キャラと総合背景 仕上げから完成。 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

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

科目番号	ゲーム学科	年次	ゲームCGキャラクターコース 2年
授業科目名	3DCG実習	授業方法	実習
年度	2021年度	年間授業時間数	180時間
開講学期	前期・後期	授業コマ数	前期 45コマ 後期 45コマ
単位数	12.0	週間授業数	前期 3回 後期 3回
担当教員・略歴	担当:大塚 一幸 (株)円谷プロダクションにて映像制作、(株)乃村工芸社にて空間デザイナー/展示プランナーを担当 JICA展示デザイン専門家としてガラパゴスに派遣		

■授業科目情報

授業内容	Mayaを使って3DCGにおける、モデリング、テクスチャリング、リギング、アニメーションの高等知識を学ぶ。 前期は、自分で選んだショップを細かいモデリングからレンダリングまで、後期は、自分で選んだキャラをモデリング後アニメーション、最後に魅力的に見せる編集を学ぶ。
到達目標	自分自身で、測量・撮影等の現場調査で資料収集を行い、自分が気に入った建築物を作れるようになることと、自分の好きなキャラクターをゼロからモデリング、リグを済ませやってみた動きを作れるようになること。
教科書	なし
年間授業計画	1 建築物モデリングの上位技術を習得1:リサーチした資料の整理をしよう 2 建築物モデリングの上位技術を習得2:資料からスケールを計測、プリミティブで躯体を建てよう 3 建築物モデリングの上位技術を習得3:躯体のディテールアップをしよう その1 4 建築物モデリングの上位技術を習得4:躯体のディテールアップをしよう その2 5 建築物モデリングの上位技術を習得5:躯体に沿って建具を構築しよう その1 6 建築物モデリングの上位技術を習得6:躯体に沿って建具を構築しよう その2 7 建築物モデリングの上位技術を習得7:室外機、電柱等の小物を構築しよう その1 8 建築物モデリングの上位技術を習得8:室外機、電柱等の小物を構築しよう その2 9 UV展開の上位技術を習得1:マテリアル毎のUV作成をしてみよう 10 UV展開の上位技術を習得2:各素材毎のマテリアルを作成しよう 11 テクスチャマップ作成の上位技術を習得1:写真を用いた高精度テクスチャを作成してみよう 12 テクスチャマップ作成の上位技術を習得1:エイジング等の汚し作業をしてみよう 13 ライティングの上位技術を習得 14 レンダリング及び仕上げの上位技術を習得:レンダリング画像のPhotoshopでの編集 15 前期テスト 16 キャラクターモデルの上位技術を習得1:解剖学に基づいたキャラクターの考察 17 キャラクターモデルの上位技術を習得2:ハイメッシュなジオメトリを作ろう 18 キャラクターモデルの上位技術を習得3:解剖学的なトポロジーを意識してモデリングしよう(ボディ) 19 キャラクターモデルの上位技術を習得4:解剖学的なトポロジーを意識してモデリングしよう(顔) 20 キャラクターモデルの上位技術を習得5:コスチュームや小物を制作しよう その1 21 キャラクターモデルの上位技術を習得6:コスチュームや小物を制作しよう その2 22 キャラクターリギングの上位技術を習得1:ボディ、四肢だけでなく、指にもリグを仕込もう 23 キャラクターリギングの上位技術を習得2:アドバンスコントローラーを作ろう 24 アニメーションの上位技術を習得1:自然な歩きをさせてみよう 25 アニメーションの上位技術を習得2:走らせてみよう 26 アニメーションの上位技術を習得3:好きな格闘ポーズをさせてみよう 27 ライティングの上位技術を習得1:キャラクターを魅力的に見せるライティングを学ぼう 28 ライティングの上位技術を習得2:背景を交えた効果的で魅力的なライティングを学ぼう 29 レンダリングの上位技術を習得:レンダリング画像を更に魅力的に見せる為のコンポジットを学ぼう 30 後期テスト
成績評価方法	課題提出物40点・テスト50点、授業態度10点とする。 ・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