

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	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: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	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: 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	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: 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	・グループワークを通してイラスト制作に必要なソフト(Photoshop、Illustrator、CLIP STUDIO PAINT など)のスキルの習得を行います。協力して課題を仕上げることを通しコミュニケーション力のアップをめざします。随時、関連した情報や技法の説明を行います。
到 達 目 標	・デジタルソフトに慣れ、苦手意識をなくす。課題作品は完成させる。わからないところはそのままにせず、質問、相談ができるようになる。他人とのコミュニケーションに慣れる。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 講師自己紹介。基本操作。絵の種類。線のアンチエイリアス。模写課題。保存の仕方。 2 カード作成に必要な役割。練習 デジタル模写。塗り方の種類。 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)。武器ラフ案。 4 厚塗り基本の練習課題 5 カード観察、役割分析、図形ツールとパスとUIデザインについて。 6 《GW(=グループワーク)1》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 《GW1》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 《GW1》イラスト途中チェック。エフェクトについて。 9 《GW1》イラスト仕上がり(イラスト提出)。データの納品形式について。 10 《GW1》カードデザイン作成進行。デザイン処理について。デザインツールとデザイン。 11 《GW1》カードデザイン仕上がり。文字の処理について。 12 《GW1》デザインにイラストと文字を入れ武器カード仕上げ。 13 《GW1》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 《GW1》見直しブラッシュアップ。 15 《GW2》発表と講評。 16 《GW2》企画書作成課題。企画書について。役割検証。グループ分け。打ち合わせ。 17 《GW2》各担当ラフ作成。グループ内共有。進捗提出。 18 《GW2》各担当作成進行。進捗提出。 19 《GW2》各担当作成進行。進捗提出。 20 《GW2》各担当作成進行。進捗提出。 21 《GW2》各担当作成進行。進捗提出。 22 《GW2》各担当作成進行。進捗提出。 23 《GW2》各担当作成進行。進捗提出。 24 《GW2》各担当作成物の共有、仮レイアウト。PDFの作成について。 25 《GW2》各担当作成進行。進捗提出。 26 《GW2》レイアウトして仕上げる準備。 27 《GW2》レイアウトして仕上げ。 28 《GW2》発表と講評。 29 《GW2》ポートフォリオ用にブラッシュアップ。 30 年賀状コンテスト課題説明。(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	

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	制作実習	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: 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	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: 湯川るり子 フリーのイラストレーターとしてInstagramでイラスト投稿を行いながら、企業案件イラスト、PR漫画、子ども向けイラスト講座、オンラインイラスト講座などを担当。その他、企業や個人、イベント等のInstagramアカウントのコンサルタントも行う。		

■授業科目情報

授 業 内 容	この時代らしい仕事のひとつの手段として『～好きを仕事に～SNS×イラスト』をテーマに、SNS運用をしつつ自分の強みや好きな絵を探していきます。自分の好きな絵のブラッシュアップ、苦手な絵のブラッシュアップ、SNSで流行りのトレンドイラストを描いてみるなどひとつの描き方にこだわらずに新しい自分の“好き”を探します。 定期的にSNSの見直しを行い、アカウントを成長させます。企業案件の貰い方、PR記事の描き方、魅せ方、惹きつけ方も同時に学んでいきます。授業後に描いたものをInstagramに投稿を課題とします。
到 達 目 標	SNSを運用しながら、自分の絵を客観視できるようにします。また、仲間の投稿を見る、自分の絵も見てもらう、最新のトレンドを調べる・研究することで自身のSNSもイラストもPDCAを回して更なる成長に繋がります。褒める指導を基本に自分の好きな絵、自分の魅力を最大限に発揮できる絵を探しそこを伸ばしていきます。上手い下手ではなく自分の絵の強みや魅力に気付き仕事に繋がれるようにブラッシュアップをしていきます。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 講師自己紹介・授業アンケート・PC起動・SNSアカウント開設 2 SNS運用講座①(Instagramの基本)自分を知らう① 3 好きな絵を極めよう① 4 好きな絵を極めよう② 5 SNS振り返り/運用講座②(疑問点課題)トレンドのイラスト① 6 苦手な絵にチャレンジ① 7 苦手な絵にチャレンジ② 8 SNSで仕事を貰うとは? 商品紹介イラストを描こう① 9 商品紹介イラストを描こう② 10 SNS振り返り/運用講座③(アカウントの方向性)好きな絵を極めよう③ 11 好きな絵を極めよう④ 12 自分を知らう②トレンドのイラスト② 13 デフォルメキャラクターを活用しよう / 夏休み投稿計画 14 自由創作orトレンドイラスト① 15 前期SNS・イラスト振り返り 16 SNS振り返り/運用講座④(ファンとの交流)自由創作② 17 好きな絵を極めよう⑤ 18 学園祭PRイラストを描こう①(表紙デザイン) 19 学園祭PRイラストを描こう②(惹きつけテクニック) 20 SNS振り返り/運用講座⑤(バズる仕組み・炎上について) 21 企業案件シュミレーション①(イラストor漫画提供型) 22 企業案件シュミレーション②(コラボ商品型) 23 SNS振り返り/運用講座⑥自分を知らう③(アカウントのキャラ設定・人格設定) 24 季節を意識したイラスト①(クリスマス) 25 季節を意識したイラスト②(お正月) 26 自由創作orトレンドイラスト② 27 自由創作orトレンドイラスト③ 28 連載漫画の描き方① 29 連載漫画の描き方② SNS振り返り/運用講座⑦(一年間振り返り・今後の運用について) 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	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: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	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:堀 篤子 武蔵野美術大学卒業後、中学校教諭を経て、絵画教室を主催する。フリーで活動、ブック、ブログイラスト、展覧会等多数 1級カラーコーディネーター NPO法人D-YCAP理事		

■授業科目情報

授 業 内 容	・色彩学の基礎を学び、手描きの作品作りを通して色相、トーン、三属性を利用しながら 配色方法や、イメージを学びます。カラーデザイン検定を授業内で受け、3級取得を目指します。 ・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。
到 達 目 標	・カラーデザイン検定3級の取得。 ・色彩学の基礎である色相、三属性、トーンを理解する。 ・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 色とは何か 2 色の三属性 色相環 色立体 3 ①色相関係と見え方 4 ②アナロジーとコントラスト 5 ①トーンについて 表を作る 6 ②物とアルファベットを入れる 7 ③三つのトーンを選ぶ 8 ④トーンの感じ方を知る 9 ①高彩度色と背景(対照トーンの配色) 10 ②鮮やかな色と地味な色の効用 11 ③補色の混色 12 ①類似トーンと無彩色(白・灰色・黒) 13 ②類似トーンの効果 14 ③ムードやイメージ表現のトーン効果 15 前期テスト 16 ①ドミナントカラーとは オリジナル写真使用 17 ②元の写真からの変化 18 ③統一感のある色 19 ①色の連想と象徴(検定対策) 20 ②色名 21 ③色彩学の基礎 22 ④混色 23 ⑤食べ物と色 24 ⑥ファッションと色 25 ⑦インテリアと色 26 ⑧カラーデザイン検定 色相とトーンのまとめ 27 ⑨カラーデザイン検定 受験 28 ①イメージカラーを学ぶ カード制作 29 ②色とイメージ 30 後期テスト
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	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: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)合格レベルを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画面説明(ネットワーク上の保存・USBへの保存等、複数箇所への保存方法も含) 2 図形系ツールの説明 簡単なイラストを作成 3 各種パネルの説明 上記2で描いたイラストをパネルを利用しながら変化させて行く。 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 地図作成 文字入力 提出 9 メニューを見てみよう トリムマーク(トンボ)って何? 10 スタンドアード模擬問題(1) 11 スタンドアード模擬問題(2) 12 スタンドアード模擬問題(3) 13 スタンドアード模擬問題(4) 14 スタンドアード模擬問題(1) 15 スタンドアード模擬問題(5) スタンドアード受験 16 名刺制作(1) 上記9で学んだ事を元に台紙作成 17 名刺制作(2) イラスト作成(1) 18 名刺制作(3) イラスト作成(2) 19 名刺制作(4) 文字入力とアウトライン化 提出 20 エキスパート筆記対策(1) 21 エキスパート筆記対策(2) 22 エキスパート筆記対策(3) 23 エキスパート筆記対策(4) 年賀状コンテスト 要項説明 24 エキスパート模擬問題(1) 年賀状コンテスト ラフ提出 25 エキスパート模擬問題(2) 年賀状コンテスト 26 エキスパート模擬問題(3) 年賀状コンテスト 27 エキスパート模擬問題(4) 年賀状コンテスト 28 エキスパート模擬問題(5) 年賀状コンテスト 29 エキスパート模擬問題(6) 年賀状コンテスト応募方法 仮印刷提出 30 エキスパート模擬問題(7) 年賀状コンテスト応募
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	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: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授業内模擬問題＝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	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: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	イラスト学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	表現技法	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:須賀 稚菜 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カードイラスト、商品企画イラスト、女児向け玩具デザイン、商品パッケージデザイン、パンフレットカットイラストを担当		

■授業科目情報

授 業 内 容	・指示書をもとに工程や納期を意識してイラストを作成することに慣れる。 ・JPGやPSDデータを使い分けを意識し、提出形式を覚える。 ・イラスト制作ソフト「CLIPSTUDIO」の基本的な使い方を覚える。
到 達 目 標	・ラフ、線画、着彩の工程を一つひとつクリアし、イラストを完成させる。 ・自分自身の前回のイラストよりもレベルアップする。 ・出来上がったイラストを用いてポートフォリオを充実させる。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 授業内容の説明とアンケート 2 制作実習/指示書をもとにイラスト作成上半身のみ① 3 制作実習/②ラフ提出(JPG形式) 4 制作実習/指示書をもとにイラスト作成上半身のみ③ 5 制作実習/④線画提出(JPG形式) 6 制作実習/指示書をもとにイラスト作成上半身のみ⑤ 7 制作実習/⑥着彩提出(PSD形式) 8 制作実習/指示書をもとにイラスト作成上半身と手① 9 制作実習/②ラフ提出(JPG形式) 10 制作実習/指示書をもとにイラスト作成上半身と手③ 11 制作実習/④線画提出(JPG形式) 12 制作実習/指示書をもとにイラスト作成上半身と手⑤ 13 制作実習/⑥着彩提出(PSD形式) 14 制作実習/指示書をもとにイラスト作成横向き上半身① 15 制作実習/②ラフ提出(JPG形式) 16 制作実習/指示書をもとにイラスト作成横向き上半身③ 17 制作実習/④線画提出(JPG形式) 18 制作実習/指示書をもとにイラスト作成横向き上半身⑤ 19 制作実習/⑥着彩提出(PSD形式) 20 制作実習/指示書をもとにイラスト作成全身① 21 制作実習/指示書をもとにイラスト作成全身② 22 制作実習/③ラフ提出(JPG形式) 23 制作実習/指示書をもとにイラスト作成全身④ 24 制作実習/指示書をもとにイラスト作成全身⑤ 25 制作実習/⑥線画提出(JPG形式) 26 制作実習/指示書をもとにイラスト作成全身⑦ 27 制作実習/指示書をもとにイラスト作成全身⑧ 28 制作実習/⑨着彩提出(PSD形式) 29 ポートフォリオ作成① 30 ポートフォリオ作成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	イラスト専攻・キャラクターデザイン専攻 1年
授 業 科 目 名	デザイン概論	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:上 蘭 紀耀介 武蔵野美術大学を卒業後、デザイン事務所や編集プロダクションでデザインやグラフィック全般の業務に携わり現在フリーランスや美術予備校講師として幅広く活動。		

■授業科目情報

授 業 内 容	・実際の作品制作を通して、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色についての知識と技能、構成力などを学びます。 ・制作した作品のプレゼンテーションなどを通して、コミュニケーション能力を養います。
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します。 ・商業としてのイラストや、デザインの考え方を身につけます。 ・制作した作品を具体的な言葉で説明できる能力の向上を目指します。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 画材演習1 立体から平面、平面から立体への発想転換(ワークショップ) 2 画材演習2 絵の具を使ったべた塗りやグラデーション等 3 画材演習2 絵の具を使ったべた塗りやグラデーション等 4 画材演習3 絵の具を使った表現技法の追求(コラージュ制作) 5 画材演習3 絵の具を使った表現技法の追求(コラージュ制作) 6 色彩演習1 テーマに沿って色彩構成を制作する1 7 色彩演習1 テーマに沿って色彩構成を制作する2 8 色彩演習1 テーマに沿って色彩構成を制作する3 9 色彩演習1 テーマに沿って色彩構成を制作する4 10 色彩演習1 テーマに沿って色彩構成を制作する5 11 色彩演習2 既存の絵画やイラストレーションを元に色の抽出と表現技法を学ぶ1 12 色彩演習2 既存の絵画やイラストレーションを元に色の抽出と表現技法を学ぶ2 13 色彩演習2 既存の絵画やイラストレーションを元に色の抽出と表現技法を学ぶ3 14 色彩演習2 既存の絵画やイラストレーションを元に色の抽出と表現技法を学ぶ4 15 色彩演習2 既存の絵画やイラストレーションを元に色の抽出と表現技法を学ぶ5 16 キャラクター表現 自分に所縁ある地域や街のキャラクターをデザインする1 17 キャラクター表現 自分に所縁ある地域や街のキャラクターをデザインする2 18 キャラクター表現 自分に所縁ある地域や街のキャラクターをデザインする3 19 キャラクター表現 自分に所縁ある地域や街のキャラクターをデザインする4 20 キャラクター表現 自分に所縁ある地域や街のキャラクターをデザインする5 21 オリジナルイラスト1 四季(春夏秋冬)をテーマにオリジナルイラストを制作する1 22 オリジナルイラスト1 四季(春夏秋冬)をテーマにオリジナルイラストを制作する2 23 オリジナルイラスト1 四季(春夏秋冬)をテーマにオリジナルイラストを制作する3 24 オリジナルイラスト1 四季(春夏秋冬)をテーマにオリジナルイラストを制作する4 25 オリジナルイラスト1 四季(春夏秋冬)をテーマにオリジナルイラストを制作する5 26 オリジナルイラスト2 テーマやモチーフに沿ってイラスト制作1 27 オリジナルイラスト2 テーマやモチーフに沿ってイラスト制作2 28 オリジナルイラスト2 テーマやモチーフに沿ってイラスト制作3 29 オリジナルイラスト2 テーマやモチーフに沿ってイラスト制作4 30 オリジナルイラスト2 テーマやモチーフに沿ってイラスト制作5
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	イラスト学科	年 次	イラスト専攻・キャラクターデザイン専攻 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	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(頭蓋骨の模型を実際手に取り理解、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、フカンの顔(頭部のアオリとフカン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 フカンの全身(フカンの体の描き方を学び、フカン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 全3回中の2 15 ペン入れ仕上げをして完成。前期のテスト課題。 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 完成。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 全4回中の2 26 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	

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	2年
授 業 科 目 名	実践学習	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:三井田 大樹 :込山 小織 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提出点＝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	イラスト学科	年 次	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: 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	イラスト学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	デジタル作画	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: 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)を通してコミュニケーションの必要性を知り、同時にイラスト制作の技術の習得を目指します。各授業で各種技法の説明、課題を随時入れ、より良いポートフォリオの充実に活用してもらいます。
到 達 目 標	・必要に応じたソフト、ツールを使い作品は完成させる。積極的に、質問、相談、他人とのコミュニケーションができるようになる。ポートフォリオにも反映させることを意識して完成、仕上げる。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 必要なスキル(例:ゲーム業界なら→キャラ、背景、UI、エフェクト、他)。ブラシカスタム復習。背景課題。 2 背景課題提出。 3 《GW(=グループワーク)1》仕様書を元にゲーム画面作成課題。ベクターレイヤーの便利な点。 4 《GW1》各担当の作成進行。グループ分けしてラフ開始。グループで打ち合わせ。シェイプ作り方。 5 《GW1》各担当の作成進行。シェイプ使い方応用。 6 《GW1》各担当の作成進行。文字詰め説明。スマートオブジェクト使い方。 7 《GW1》各担当の作成進行。影について 8 《GW1》各担当の作成進行。進捗をグループで共有。 9 《GW1》各担当の作成進行。納品形式について説明。psd、png、pdf、jpgなど 10 《GW1》各担当の作成進行。 11 《GW1》各担当の作成進行。進捗提出。仮レイアウト。 12 《GW1》各担当の作成進行。進捗をグループで共有。 13 GW1は一旦保留して、コラボドラマCD課題説明(夏休み課題)。GW1進行 14 GW1は一旦保留して、コラボCD進行、ラフ出し、夏休み課題とする。 15 GW1は一旦保留して、コラボCD仕上げ。 16 《GW1》授業はじめにコラボCD提出。GW1を各担当の作成進行。 17 《GW1》各担当の作成進行。進捗をグループで共有。 18 《GW1》各担当の作成進行。 19 《GW1》各担当の作成進行。共有して仮レイアウト。 20 《GW1》各担当の作成進行。 21 《GW1》発表と好評。 22 《GW1》ポートフォリオ用にブラッシュアップ。 23 《GW2》販売方法について研究。 24 《GW3》パッケージ作成について。 25 《GW3》パッケージデザイン進行。 26 《GW3》パッケージデザイン進行。 27 《GW3》パッケージデザイン進行。 28 《GW3》パッケージ制作、組み立て進行。 29 《GW3》発表と講評。 30 《GW3》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	イラスト学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	デジタル作画	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:須賀 稚菜 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カードイラスト、商品企画イラスト、女児向け玩具デザイン、商品パッケージデザイン、パンフレットカットイラストを担当		

■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)を通してコミュニケーションの必要性を知り、同時にイラスト制作の技術の習得を目指します。各授業で各種技法の説明、課題を随時入れ、より良いポートフォリオの充実に活用してもらいます。
到 達 目 標	・必要に応じたソフト、ツールを使い作品は完成させる。積極的に、質問、相談、他人とのコミュニケーションができるようになる。ポートフォリオにも反映させることを意識して完成、仕上げること。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 必要なスキル(例:ゲーム業界なら→キャラ、背景、UI、エフェクト、他)。ブラシカスタム復習。背景課題。 2 背景課題提出。 3 《GW(=グループワーク)1》仕様書を元にゲーム画面作成課題。ベクターレイヤーの便利な点。 4 《GW1》各担当の作成進行。グループ分けしてラフ開始。グループで打ち合わせ。シェイプ作り方。 5 《GW1》各担当の作成進行。シェイプ使い方応用。 6 《GW1》各担当の作成進行。文字詰め説明。スマートオブジェクト使い方。 7 《GW1》各担当の作成進行。影について 8 《GW1》各担当の作成進行。進捗をグループで共有。 9 《GW1》各担当の作成進行。納品形式について説明。psd、png、pdf、jpgなど 10 《GW1》各担当の作成進行。 11 《GW1》各担当の作成進行。進捗提出。仮レイアウト。 12 《GW1》各担当の作成進行。進捗をグループで共有。 13 GW1は一旦保留して、コラボドラマCD課題説明(夏休み課題)。GW1進行 14 GW1は一旦保留して、コラボCD進行、ラフ出し、夏休み課題とする。 15 GW1は一旦保留して、コラボCD仕上げ。 16 《GW1》授業はじめにコラボCD提出。GW1を各担当の作成進行。 17 《GW1》各担当の作成進行。進捗をグループで共有。 18 《GW1》各担当の作成進行。 19 《GW1》各担当の作成進行。共有して仮レイアウト。 20 《GW1》各担当の作成進行。 21 《GW1》発表と好評。 22 《GW1》ポートフォリオ用にブラッシュアップ。 23 《GW2》販売方法について研究。 24 《GW3》パッケージ作成について。 25 《GW3》パッケージデザイン進行。 26 《GW3》パッケージデザイン進行。 27 《GW3》パッケージデザイン進行。 28 《GW3》パッケージ制作、組み立て進行。 29 《GW3》発表と講評。 30 《GW3》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	イラスト学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	制作実習	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: 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るます。
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 エッセーの挿絵 11 エッセーの挿絵 12 エッセーの挿絵 13 エッセーの挿絵 14 エッセーの挿絵 15 エッセーの挿絵 16 アメコミ風のイラスト 17 アメコミ風のイラスト 18 アメコミ風のイラスト 19 アメコミ風のイラスト 20 ピクトグラム(後期課題1) 21 ピクトグラム 22 ピクトグラム 23 ピクトグラム 24 色々な職業の集合イラスト(後期課題2) 25 色々な職業の集合イラスト 26 色々な職業の集合イラスト 27 色々な職業の集合イラスト 28 雑誌の挿絵イラスト 29 雑誌の挿絵イラスト 30 雑誌の挿絵イラスト
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	キャラクターデザイン専攻 2年
授 業 科 目 名	デジタルペインティング	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: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、企業が求める能力として短時間でのクロッキー技術、的確なデッサン能力が上げられるため、本授業ではペイントソフトを使用してデッサン能力向上のクロッキーを毎時間行い、技術向上を行う。
到 達 目 標	・短い時間でも人体構造、立体感覚を的確にとらえるように認識の解像度を高めイラスト制作能力の向上を図る。 ・クロッキーの反復練習を行い、短時間での制作技術を身につける。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 90秒ドローイング(クロッキー)1 2 90秒ドローイング(クロッキー)2 3 90秒ドローイング(クロッキー)3 4 90秒ドローイング(クロッキー)4 5 90秒ドローイング(クロッキー)5 6 30秒ドローイング(クロッキー)1 7 30秒ドローイング(クロッキー)2 8 ワンドロ(1時間イラスト制作)1 9 30秒ドローイング(クロッキー)3 10 30秒ドローイング(クロッキー)4 11 ワイヤフレームの描画、人体構造の理解1 12 ワイヤフレームの描画、人体構造の理解2 13 ワイヤフレームの描画、人体構造の理解3 14 ワイヤフレームの描画、人体構造の理解4 15 ワンドロ(1時間イラスト制作)2 16 90秒ドローイング(クロッキー)6 17 90秒ドローイング(クロッキー)7 18 90秒ドローイング(クロッキー)8 19 90秒ドローイング(クロッキー)9 20 90秒ドローイング(クロッキー)10 21 30秒ドローイング(クロッキー)5 22 30秒ドローイング(クロッキー)6 23 ワンドロ(1時間イラスト制作)3 24 30秒ドローイング(クロッキー)7 25 30秒ドローイング(クロッキー)8 26 ワイヤフレームの描画、人体構造の理解5 27 ワイヤフレームの描画、人体構造の理解6 28 ワイヤフレームの描画、人体構造の理解7 29 ワイヤフレームの描画、人体構造の理解8 30 ワンドロ(1時間イラスト制作)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

学 科 名	イラスト学科	年 次	イラスト専攻	2年
授 業 科 目 名	デジタルペインティング	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: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理解させます。 ・目指す目標を明確にし、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	イラスト学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	2DCG実習	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: 湯川るり子 フリーのイラストレーターとしてInstagramでイラスト投稿を行いながら、企業案件イラスト、PR漫画、子ども向けイラスト講座、オンラインイラスト講座などを担当。その他、企業や個人、イベント等のInstagramアカウントのコンサルタントも行う。		

■授業科目情報

授 業 内 容	この時代らしい仕事のひとつの手段として『～好きを仕事に～SNS×イラスト』をテーマに、SNS運用をしつつ自分の強みや好きな絵を探していきます。自分の好きな絵のブラッシュアップ、苦手な絵のブラッシュアップ、SNSで流行りのトレンドイラストを描いてみるなどひとつの描き方にこだわらずに新しい自分の“好き”を探します。 定期的にSNSの見直しを行い、アカウントを成長させます。企業案件の貰い方、PR記事の描き方、魅せ方、惹きつけ方も同時に学んでいきます。授業後に描いたものをInstagramに投稿を課題とします。
到 達 目 標	SNSを運用しながら、自分の絵を客観視できるようにします。また、仲間の投稿を見る、自分の絵も見てもらい、最新のトレンドを調べる・研究することで自身のSNSもイラストもPDCAを回して更なる成長に繋がります。褒める指導を基本に自分の好きな絵、自分の魅力を最大限に発揮できる絵を探しそこを伸ばしていきます。上手い下手ではなく自分の絵の強みや魅力に気が付き仕事に繋がれるようにブラッシュアップをしていきます。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 講師自己紹介・授業アンケート・PC起動・SNSアカウント開設 2 SNS運用講座①(Instagramの基本)自分を知らう① 3 好きな絵を極めよう① 4 好きな絵を極めよう② 5 SNS振り返り/運用講座②(疑問点課題)トレンドのイラスト① 6 苦手な絵にチャレンジ① 7 苦手な絵にチャレンジ② 8 SNSで仕事を貰うとは? 商品紹介イラストを描こう① 9 商品紹介イラストを描こう② 10 SNS振り返り/運用講座③(アカウントの方向性)好きな絵を極めよう③ 11 好きな絵を極めよう④ 12 自分を知らう②トレンドのイラスト② 13 デフォルメキャラクターを活用しよう / 夏休み投稿計画 14 自由創作orトレンドイラスト① 15 前期SNS・イラスト振り返り 16 SNS振り返り/運用講座④(ファンとの交流)自由創作② 17 好きな絵を極めよう⑤ 18 学園祭PRイラストを描こう①(表紙デザイン) 19 学園祭PRイラストを描こう②(惹きつけテクニック) 20 SNS振り返り/運用講座⑤(バズる仕組み・炎上について) 21 企業案件シュミレーション①(イラストor漫画提供型) 22 企業案件シュミレーション②(コラボ商品型) 23 SNS振り返り/運用講座⑥ 自分を知らう③(アカウントのキャラ設定・人格設定) 24 季節を意識したイラスト①(クリスマス) 25 季節を意識したイラスト②(お正月) 26 自由創作orトレンドイラスト② 27 自由創作orトレンドイラスト③ 28 連載漫画の描き方① 29 連載漫画の描き方② SNS振り返り/運用講座⑦(一年間振り返り・今後の運用について) 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	2年
授 業 科 目 名	デザイン演習	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: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	イラスト学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	色彩学	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:堀 篤子 武蔵野美術大学卒業後、中学校教諭を経て、絵画教室を主催する。フリーで活動、ブック、プログイラスト、展覧会等多数 1級カラーコーディネーター NPO法人D-		

授業科目情報

授 業 内 容	・一年次の基礎を元により実社会に対応した作品を描きながら配色を学び、デジタル実習に活かせるようにします。カラーデザイン検定を授業内で受け、3級取得を目指します。 ・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。
到 達 目 標	・カラーデザイン検定3級の取得。 ・配色による感覚の違いを知り社会に役立つような作品を作る。 ・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自然色の地色へのイラスト 安心安全な色 ②地色を塗る デザインを決める ③アクセントカラーを決めて塗る ①色の連想と象徴(検定対策) ②色名 ③色彩学の基礎 ④混色 ⑤食べ物と色 ⑥ファッションと色 ⑦インテリアと色 ⑧カラーデザイン検定 色相とトーンのまとめ ⑨カラーデザイン検定 受験 ①地方のお土産のパッケージデザイン ②パッケージの印象 色とデザイン - 前期テスト ①季節の色を使ったフェアチラシ ②春と秋 夏と冬 ③季節感販売促進の要素 ④色の変化を知る ①和風な色 風の制作 ②伝統色を使いながらの新デザイン ③和を上手に取り入れる ①世界の国と人物 ②イメージスケールを利用して ③世界には何があるか ④その国らしさ 共通性と異質な点 ⑤知ることから始まる世界 ①絵文字と色 ②象徴的な色 - 後期テスト
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	2年
授 業 科 目 名	デジタル編集	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: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、業界で必要なPhotoshopの技術を学びます。 ・2Dアニメーションソフトや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だけでなくアニメーションや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 Live2Dの操作1 5 Live2Dの操作2 6 Live2Dの操作3 7 応用制作(地図製作)1 8 応用制作(地図製作)2 9 Sprite Studioの操作1 10 Sprite Studioの操作2 11 Spineの操作1 12 Spineの操作2 13 Spineの操作3 14 Adobe Animateの操作1 15 Adobe Animateの操作2 16 Sculptrisの操作1 17 Sculptrisの操作2 18 Blenderの操作1 19 Blenderの操作2 20 Photoshopの使い方(素材・ロゴ)1 21 Photoshopの使い方(素材・ロゴ)2 22 Photoshopの使い方(素材・ロゴ)3 23 Photoshopの使い方(素材・ロゴ)4 24 Illustratorの使い方(アイコン)1 25 Illustratorの使い方(アイコン)2 26 Illustratorの使い方(アイコン)3 27 Illustratorの使い方(アイコン)4 28 テーマイラスト制作1 29 テーマイラスト制作2 30 テーマイラスト制作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

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	2年
授 業 科 目 名	クリップスタジオ実習	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: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 カラーラフ作成① 2 カラーラフ作成② 3 カラーラフを仕上げる① 4 カラーラフを仕上げる② 5 カラーラフを仕上げる③ 6 カラーラフを仕上げる④ 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 グリザイユ画法を用いたイラスト制作① 12 グリザイユ画法を用いたイラスト制作② 13 グリザイユ画法を用いたイラスト制作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	イラスト学科	年 次	イラスト専攻	2年
授 業 科 目 名	デザイン概論	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:上蘭 紀耀介 武蔵野美術大学を卒業後、デザイン事務所や編集プロダクションでデザインやグラフィック全般の業務に携わり現在フリーランスや美術予備校講師として幅広く活動。			

■授業科目情報

授 業 内 容	・実際の作品制作を通して、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。 ・画材の使い方や色についての知識と技能、構成力などを学び、より実践的な課題に取り組みます。 ・制作した作品のプレゼンテーションなどを通して、コミュニケーション能力を養います。
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します。 ・商業としてのイラストやデザインの応用力を身につけましょう。 ・制作した作品を具体的な言葉で説明できる能力の向上を目指します。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 イラストマップ「自分の街」をテーマにフルカラーの楽しいイラストマップを制作する1 2 イラストマップ「自分の街」をテーマにフルカラーの楽しいイラストマップを制作する2 3 イラストマップ「自分の街」をテーマにフルカラーの楽しいイラストマップを制作する3 4 イラストマップ「自分の街」をテーマにフルカラーの楽しいイラストマップを制作する4 5 イラストマップ「自分の街」をテーマにフルカラーの楽しいイラストマップを制作する5 6 LPジャケットイラスト&デザイン イメージを膨らませてイラスト制作とタイトルロゴのデザイン 7 LPジャケットイラスト&デザイン イメージを膨らませてイラスト制作とタイトルロゴのデザイン 8 LPジャケットイラスト&デザイン イメージを膨らませてイラスト制作とタイトルロゴのデザイン 9 LPジャケットイラスト&デザイン イメージを膨らませてイラスト制作とタイトルロゴのデザイン 10 LPジャケットイラスト&デザイン イメージを膨らませてイラスト制作とタイトルロゴのデザイン 11 LPジャケットイラスト&デザイン イメージを膨らませてイラスト制作とタイトルロゴのデザイン 12 SNSイラスト漫画 ストーリーを設定し、SNSのためのイラスト漫画を制作する1 13 SNSイラスト漫画 ストーリーを設定し、SNSのためのイラスト漫画を制作する2 14 SNSイラスト漫画 ストーリーを設定し、SNSのためのイラスト漫画を制作する3 15 SNSイラスト漫画 ストーリーを設定し、SNSのためのイラスト漫画を制作する4 16 カットイラスト 雑誌or小説のイラストを制作1 17 カットイラスト 雑誌or小説のイラストを制作2 18 カットイラスト 雑誌or小説のイラストを制作3 19 カットイラスト 雑誌or小説のイラストを制作4 20 パッケージイラスト パッケージのデザインとイラスト制作1 21 パッケージイラスト パッケージのデザインとイラスト制作2 22 パッケージイラスト パッケージのデザインとイラスト制作3 23 パッケージイラスト パッケージのデザインとイラスト制作4 24 パッケージイラスト パッケージのデザインとイラスト制作5 25 イラスト広告&デザイン 架空の商業施設をイメージし、ロゴやイラスト広告をデザインする1 26 イラスト広告&デザイン 架空の商業施設をイメージし、ロゴやイラスト広告をデザインする2 27 イラスト広告&デザイン 架空の商業施設をイメージし、ロゴやイラスト広告をデザインする3 28 イラスト広告&デザイン 架空の商業施設をイメージし、ロゴやイラスト広告をデザインする4 29 イラスト広告&デザイン 架空の商業施設をイメージし、ロゴやイラスト広告をデザインする5 30 イラスト広告&デザイン 架空の商業施設をイメージし、ロゴやイラスト広告をデザインする6
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	イラスト学科	年 次	イラスト専攻	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	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践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 全4回中の2 14 全4回中の3 15 完成 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 クトゥルフ神話の邪神を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

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	イラスト専攻	2年
授 業 科 目 名	制作実習2	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:にゃんこ妖精☆ アニメやゲームキャラクターのデフォルメフィギュアグッズのデザインを担当 他玩具などのパッケージイラストや、LINEスタンプ、WEBページのカットイラストなどを制作			

■授業科目情報

授 業 内 容	・各々架空の作品を制作し、そのキャラクターを『商品』として様々に描き分けられるようにする。(実際に何を作るかを想定し、それぞれの商品に合った特性や制限を理解して制作する) ・後期はグループで企画をするなど、より良いものを作るための他者とのコミュニケーション能力もつけていく。
到 達 目 標	・締切厳守の大切さ、クオリティの安定さを意識する。 ・商品により異なる制限をきちんと守りながら、いかに魅力的にキャラクターを描くかを考えられるようにする。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 著作権について イラストレーターの仕事の流れなどの座学 2 オリジナルキャラクターを作る 3 キャラクター三面図(1) 4 キャラクター三面図(2) 5 キャラクター三面図(3) 6 ラバーストラップ(1) 7 ラバーストラップ(2) 8 アクリルプレート(1) 9 アクリルプレート(2) 10 デフォルメフィギュア三面図(1) 11 デフォルメフィギュア三面図(2) 12 デフォルメフィギュア三面図(3) 13 タイトルロゴ(1) 14 タイトルロゴ(2) 15 前期作品を全員で観賞後、意見交換 16 コラボカフェ グッズ(1) 商品ごとに班決め、企画会議 17 コラボカフェ グッズ(2) 18 コラボカフェ グッズ(3) 19 コラボカフェ チラシ(1) 20 コラボカフェ チラシ(2) 21 パッケージデザイン(1) 22 パッケージデザイン(2) 23 作品コラボ(1) ジャンルごとに班分け、企画会議 24 作品コラボ(2) 25 作品コラボ(2) 26 企画デザイン(1) 27 企画デザイン(2) 28 企画デザイン(3) 29 企画デザイン(4) 30 後期作品を全員で観賞後、意見交換
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	キャラクターデザイン専攻 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	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回 後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:中塚 真 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 全4回中の2 14 全4回中の3 15 完成 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

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	キャラクターデザイン専攻 2年
授 業 科 目 名	デフォルメ	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:夏木 れい、 マンガ家デビュー後、青年・女性コミック、企業マニュアル、学習マンガ、イラスト、新聞、絵本など幅広く経験。そのノウハウを生かし専門学校 芸術高校にてイラスト、マンガ制作の指導を継続		

■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 斬新な表現の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。培った表現を自分の世界観に反映させる方向で指導をいたします。 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	なし
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 デフォルメまとめ—世界観の表現 30 デフォルメまとめ—世界観の表現+α
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