

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	2022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	<ul style="list-style-type: none"> ・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いけ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	<ul style="list-style-type: none"> ・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方や姿勢を学び、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、人の意見を聞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	<ol style="list-style-type: none"> 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 <p>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。</p>
成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> 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。 <p>・各科目的認定基準は、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。</p>
備考	必要に応じ、面談・ディスカッションの時間を調整致します。

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学科名	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	2022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	三次元観察をしごと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	無し																																																												
年間授業計画	<table border="0"> <tr> <td>1 デッサンの重要性の理解</td> <td>課題「手」</td> </tr> <tr> <td>2 鉛筆の話</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3 道具の使い方</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4 形の取り方と確認方法</td> <td>課題モチーフ「ボックス」</td> </tr> <tr> <td>5 面の平面性と方向性</td> <td></td> </tr> <tr> <td>6 明暗の差、影と陰</td> <td></td> </tr> <tr> <td>7 クロスハッチング</td> <td>課題モチーフ「缶」</td> </tr> <tr> <td>8 縦横のバランスの重要性</td> <td></td> </tr> <tr> <td>9 直方体の描き方</td> <td></td> </tr> <tr> <td>10 パースについて</td> <td></td> </tr> <tr> <td>11 楕円の描き方</td> <td>課題モチーフ「ボール」</td> </tr> <tr> <td>12 回り込みの表現</td> <td></td> </tr> <tr> <td>13 ラベルについて</td> <td></td> </tr> <tr> <td>14 硬さの表現</td> <td></td> </tr> <tr> <td>15 個々のモチーフの立体感</td> <td>課題モチーフ「コップロープ」</td> </tr> <tr> <td>16 画面全体の空間感</td> <td></td> </tr> <tr> <td>17 質感の違いの意識</td> <td></td> </tr> <tr> <td>18 面の回り込みのより正確な表現</td> <td></td> </tr> <tr> <td>19 構図について</td> <td></td> </tr> <tr> <td>20 面の方向と明るさ</td> <td>課題モチーフ「自画像」</td> </tr> <tr> <td>21 立体の認識</td> <td></td> </tr> <tr> <td>22 部分と全体</td> <td></td> </tr> <tr> <td>23 各パーツの形の捉え方</td> <td>課題モチーフ「複合静物」</td> </tr> <tr> <td>24 立体的表現</td> <td></td> </tr> <tr> <td>25 より的確な質感の表現</td> <td></td> </tr> <tr> <td>26 空間の認識</td> <td></td> </tr> <tr> <td>27 空間感の表現</td> <td></td> </tr> <tr> <td>28 デッサン力の地力としての安定</td> <td></td> </tr> <tr> <td>29 総合的な画力の向上</td> <td></td> </tr> <tr> <td>30 自身の作品の客観的な評価</td> <td></td> </tr> </table>	1 デッサンの重要性の理解	課題「手」	2 鉛筆の話		3 道具の使い方		4 形の取り方と確認方法	課題モチーフ「ボックス」	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	課題モチーフ「缶」	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	課題モチーフ「ボール」	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	課題モチーフ「コップロープ」	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	課題モチーフ「自画像」	21 立体の認識		22 部分と全体		23 各パーツの形の捉え方	課題モチーフ「複合静物」	24 立体的表現		25 より的確な質感の表現		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	
1 デッサンの重要性の理解	課題「手」																																																												
2 鉛筆の話																																																													
3 道具の使い方																																																													
4 形の取り方と確認方法	課題モチーフ「ボックス」																																																												
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	課題モチーフ「缶」																																																												
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	課題モチーフ「ボール」																																																												
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	課題モチーフ「コップロープ」																																																												
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	課題モチーフ「自画像」																																																												
21 立体の認識																																																													
22 部分と全体																																																													
23 各パーツの形の捉え方	課題モチーフ「複合静物」																																																												
24 立体的表現																																																													
25 より的確な質感の表現																																																													
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																																																													
成績評価方法	各提出課題点(平常点含む)70%・出席点30%で評価をする。 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																																																													

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	2022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クリエーターとして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	<ul style="list-style-type: none"> ・グループワークを通して他者と協力し課題を仕上げます。 同時にイラスト制作に必要なソフト「Photoshop」「CLIP STUDIO PAINT」のスキルの習得を行います。
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・「Photoshop」「CLIP STUDIO PAINT」などのデジタルソフトを使って作品を完成させる。 ・他者とコミュニケーションを取り協力して作品を完成させる。 ・コミュニケーションの苦手意識を減らす。
教科書	無し
年間授業計画	1 講師自己紹介。基本操作。ソフトの違い。線のアンチエイリアス。模写課題。保存の仕方。 2 グループワーク1 記憶で描く図鑑_Photoshop使用。 3 グループワーク1 記憶で描く図鑑。レイアウト。Photoshop使用。書き出し、拡大縮小等。 4 アウト 5 グループワーク3 花言葉擬人化カード_ミニキャラ_グループ分け、素材振り分け。 6 グループワーク3 花言葉擬人化カード_ラフ 7 グループワーク3 花言葉擬人化カード_線画(CLIP STUDIO) 8 グループワーク3 花言葉擬人化カード_線画(CLIP STUDIO) 9 グループワーク3 花言葉擬人化カード_ベース着色(CLIP STUDIO) 10 グループワーク3 花言葉擬人化カード_着色_Photoshop、CLIP STUDIO 11 グループワーク3 花言葉擬人化カード_着色_Photoshop、CLIP STUDIO 12 グループワーク3 花言葉擬人化カード_サイン入り提出、共有。 13 グループワーク3 花言葉擬人化カード_カードデザイン。Photoshop。 14 グループワーク3 花言葉擬人化カード_カードデザイン。Photoshop。 15 グループワーク3 花言葉擬人化カード_カードデザイン。Photoshop。 16 グループワーク3 花言葉擬人化カード_カードデザイン。Photoshop。 17 グループワーク3 グループ内イラスト差し替えでメンバー分作成、提出。Photoshop。 18 グループワーク4 ドラゴン図鑑 グループ分け(2チーム)ラフ開始。 19 グループワーク4 ドラゴン図鑑 ドラゴンラフあがり。 20 グループワーク4 ドラゴン図鑑 ドラゴン制作進行。Photoshop厚塗り。 21 グループワーク4 ドラゴン図鑑 ドラゴン制作進行。Photoshop厚塗り。 22 グループワーク4 ドラゴン図鑑 ドラゴン制作進行。Photoshop厚塗り。 23 グループワーク4 ドラゴン図鑑 ドラゴン制作進行。Photoshop厚塗り。 24 グループワーク4 ドラゴン図鑑 ドラゴン制作進行。Photoshop厚塗り。 25 グループワーク4 ドラゴン図鑑 ドラゴン制作進行。Photoshop厚塗り。 26 グループワーク4 ドラゴン図鑑 ドラゴン制作進行仕上げ。Photoshop厚塗り。 27 グループワーク4 ドラゴン図鑑 ドラゴン仕上げて提出、共有。Photoshop厚塗り。 28 グループワーク4 ドラゴン図鑑 ドラゴンレイアウト。 29 グループワーク4 ドラゴン図鑑 レイアウト提出、発表。 30 ポートフォリオ用にブラッシュアップ。
成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> 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。 <p>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。</p> <p>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。</p>
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	2022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:トマスランド／リサとガスパールタウン／三島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9千点以上制作。		

■授業科目情報

授業内容	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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応出来る実戦的な実力を身につけさせます。
教科書	無し
年間授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 商業イラストについて 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 9 衣服のしわ 10 衣服のしわ 11 動物の骨格／馬の描き方 12 動物の骨格／馬の描き方 13 クリップアート制作 14 クリップアート制作 15 前期テスト(人体のポーズ) 16 デフォルメの技法 17 自由なフォルムでのイラスト 18 自由なフォルムでのイラスト 19 自由なフォルムでのイラスト 20 自由なフォルムでのイラスト 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 キャラクター・デザインの実践 26 キャラクター・デザイン(後期課題) 27 キャラクター・デザイン(後期課題) 28 キャラクター・デザイン(後期課題) 29 キャラクター・デザイン(後期課題) 30 キャラクター・デザイン(後期課題)
成績評価方法	<p>出席20%・課題提出及び評価点80%</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。 <p>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。</p> <p>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。</p>
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	2DCG実習	授業方法	実習
年度	2022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 インスタグラムでイラストを投稿。フォロワー3万人を超える。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、イベント等のインスタグラム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。 自分の好きな絵のプラッシュアップ、苦手な絵のプラッシュアップ、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記事の書き方、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げます。 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げられるようにプラッシュアップをしていきます。
教科書	無し
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 3 好きな絵を極めよう① 4 好きな絵を極めよう② 5 トレンドイラスト(トレンド曲からインスピアイア) 6 トレンドイラスト(トレンド曲からインスピアイア) 7 セルフプランディング 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 個人依頼の受け方講座 11 スランプを知ろう 12 LINEスタンプ作り 13 LINEスタンプ作り 14 LINEスタンプ作り 15 LINEスタンプ作り 16 季節のイラスト(夏) 17 季節のイラスト(ハロウィン) 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 ネットプリントにチャレンジ 22 ネットプリントにチャレンジ 23 季節のイラスト(クリスマス) 24 季節のイラスト(クリスマス) 25 季節のイラスト(年末年始) 26 自由創作orトレンドイラスト 27 自由創作orトレンドイラスト 28 好きを仕事にすることは 29 仕事の探し方 30 後期課題
成績評価方法	出席30%・課題提出及び評価点70% ・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	

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	2022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	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 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	無し
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 声優学科コラボレーションレイアウト作成 11 声優学科コラボレーションレイアウト作成 12 できた作品集をまとめる-1 +Indesign技法学習 13 できた作品集をまとめる-2 +Indesign技法学習 14 できた作品集をまとめる-3 +Indesign技法学習 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 声優学科コラボレーションレイアウト作成 22 声優学科コラボレーションレイアウト作成 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-2 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-3 25 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 26 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 27 修正、プリントアウト・製本 28 修正、プリントアウト・製本 29 修正、プリントアウト・製本 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% <ul style="list-style-type: none"> 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。 各科目的認定基準は、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	色彩学	授業方法	実習
年度	2022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。非常勤講師をしながらフリーで活動、ブック、ブログイラスト、絵画展覧会等多数。1級カラーコーディネーター、NPO法人D-YCAP(横浜市民アートプランナー)理事		

■授業科目情報

授業内容	<ul style="list-style-type: none"> 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の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	<ul style="list-style-type: none"> 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	デジタル版 カラー・デザイン検定3級公式教科書
年間授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 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 前期期末試験 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 検定対策 ①色の連想と象徴 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・デザイン検定の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絵文字デザイン 29 ②象徴的な色 30 後期期末試験
成績評価方法	<p>出席20%・課題提出及び評価点80%</p> <p>・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。</p> <p>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。</p> <p>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)</p> <p>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。</p>
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	デジタルデザイン	授業方法	実習
年度	2022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クリエーター能力認定試験(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クリエーター能力認定試験(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	<p>1 イラスト制作(1) フォトモンタージュ実習 2 スタンダード模擬問題 実技1 3 スタンダード模擬問題 実技2 4 スタンダード模擬問題 実技3 5 スタンダード模擬問題 実技4 6 スタンダード模擬問題 実技5 7 スタンダード模擬問題 実技6 8 スタンダード模擬問題 実技7 9 スタンダード模擬問題 実技8 10 スタンダード模擬問題 実践1 11 スタンダード模擬問題 実践2 12 スタンダード模擬問題 実践3 13 名刺制作(1) 台紙作成 トリムマーク(トンボ)って何? 14 名刺制作(2) イラスト作成(1) 15 名刺制作(3) イラスト作成(2) 16 名刺制作(4) 文字入力とアウトライン化 提出 17 エキスパート筆記対策1 18 エキスパート筆記対策2 19 エキスパート筆記対策3 20 エキスパート筆記対策4 21 エキスパート筆記対策5 22 エキスパート模擬問題 実技1 23 エキスパート模擬問題 実技2 年賀状コンテスト 要項説明 24 エキスパート模擬問題 実技3 年賀状コンテスト ラフ提出 25 エキスパート模擬問題 実技4 年賀状コンテスト 26 エキスパート模擬問題 実技5 年賀状コンテスト 27 エキスパート模擬問題 実践6 年賀状コンテスト 28 エキスパート模擬問題 実践7 年賀状コンテスト 29 エキスパート模擬問題 実践8 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 実践9 年賀状コンテスト応募</p>
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。 ・各科目的認定基準は、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	デジタル編集	授業方法	実習
年度	2022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	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> パソコン基本操作 ブラシ操作・レイヤー操作 選択範囲 画像のリサイズとレイヤースタイル ツールの説明 操作応用・地図製作1 操作応用・地図製作2 パス基礎 パス使用 シェイプツール・スタイルパレット テキスト操作 フィルタ・保存形式・カラーモード、色調補正 スタンダード模擬問題 1 スタンダード模擬問題 2 スタンダード模擬問題 3 提出用データ制作 画像加工(レイヤースタイル) アクション・レイヤーカンプ アクションを使った写真加工 画像加工(フィルタ)1 画像加工(フィルタ)2 写真加工 ハイパーリンク エキスパート筆記範囲1 エキスパート筆記範囲2 エキスパート模擬問題1 エキスパート模擬問題2 エキスパート模擬問題3 エキスパート模擬問題4 エキスパート模擬問題5
成績評価方法	<p>①出席率=20%</p> <p>②授業内模擬問題=80%</p> <p>・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。</p> <p>・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。</p> <p>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)</p> <p>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。</p>
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	クリップスタジオ実習	授業方法	実習
年度	2022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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	教科書を使用していない場合は「無し」としてください
年間授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 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 3Dプリミティブ機能／配色を考えたキャラクター作成③ 6 マスク機能／配色を考えたキャラクター作成④ 7 学内コラボ制作①／ライトノベルの表紙を作る① 8 学内コラボ作成②／ライトノベルの表紙を作る③ 9 学内コラボ作成③／ライトノベルの表紙を作る④ 10 学内コラボ作成④／ライトノベルの表紙を作る⑤ 11 クリスタ検定事前対策講座①／ライトノベルの表紙を作る⑥ 12 クリスタ検定事前対策講座②／ユニットイラスト作成① 13 クリスタ検定事前対策講座③／ユニットイラスト作成② 14 クリスタ検定事前対策講座④／ユニットイラスト作成③ 15 クリスタ検定事前対策講座⑤／ユニットイラスト作成④ 16 背景制作自然物編①／ユニットイラスト作成⑤ 17 背景制作自然物編②／ユニットイラスト作成⑥ 18 背景制作自然物編③／ユニットイラスト作成⑦ 19 背景制作自然物編④／ユニットイラスト作成⑧ 20 背景制作自然物編⑤／Vtuberデザイン① 21 背景制作自然物編⑥／Vtuberデザイン② 22 学内コラボ制作③／Vtuberデザイン③ 23 学内コラボ制作④／Vtuberデザイン④ 24 学内コラボ制作⑤／Vtuberデザイン⑤ 25 背景制作人工物編①／Vtuberデザイン⑥ 26 背景制作人工物編②／Vtuberデザイン⑦ 27 背景制作人工物編③／Vtuberデザイン⑧ 28 背景制作人工物編④／UIデザイン① 29 背景制作人工物編⑤／UIデザイン② 30 背景制作自然物編⑥／UIデザイン③
成績評価方法	<p>出席20%・課題提出及び評価点80%</p> <p>・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。</p> <p>・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。</p> <p>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)</p> <p>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。</p>
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	表現技法	授業方法	実習
年度	2022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	<ul style="list-style-type: none"> 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データを使い分けることを意識し、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	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> 授業内容の説明とアンケート 制作実習/指示書をもとにイラスト作成上半身のみ① 制作実習/②ラフ提出 (JPG形式) 制作実習/指示書をもとにイラスト作成上半身のみ③ 制作実習/④線画提出 (JPG形式) 制作実習/指示書をもとにイラスト作成上半身のみ⑤ 制作実習/⑥着彩提出 (PSD形式) 制作実習/指示書をもとにイラスト作成上半身と手① 制作実習/②ラフ提出 (JPG形式) 制作実習/指示書をもとにイラスト作成上半身と手③ 制作実習/④線画提出 (JPG形式) 制作実習/指示書をもとにイラスト作成上半身と手⑤ 制作実習/⑥着彩提出 (PSD形式) 制作実習/指示書をもとにイラスト作成横向き上半身① 制作実習/②ラフ提出 (JPG形式) 制作実習/指示書をもとにイラスト作成横向き上半身③ 制作実習/④線画提出 (JPG形式) 制作実習/指示書をもとにイラスト作成横向き上半身⑤ 制作実習/⑥着彩提出 (PSD形式) 制作実習/指示書をもとにイラスト作成全身① 制作実習/指示書をもとにイラスト作成全身② 制作実習/③ラフ提出 (JPG形式) 制作実習/指示書をもとにイラスト作成全身④ 制作実習/指示書をもとにイラスト作成全身⑤ 制作実習/⑥線画提出 (JPG形式) 制作実習/指示書をもとにイラスト作成全身⑦ 制作実習/指示書をもとにイラスト作成全身⑧ 制作実習/⑨着彩提出 (PSD形式) ポートフォリオ作成① ポートフォリオ作成②
成績評価方法	<p>出席30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)70%</p> <p>・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。</p> <p>・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。</p>
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	デザイン概論	授業方法	実習
年度	2022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:上園 紀耀介 武蔵野美術大学を卒業後、デザイナーや編集、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	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 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	無し
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	<p>①出席率=30% ②課題制作=70%</p> <p>・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。</p> <p>・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。</p>
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	キャラクターデザイン	授業方法	実習
年度	2022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	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 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	<table border="0"> <tr> <td>1</td><td>人物1 頭部(頭蓋骨の模型を取り理解、絵で実際に描いてみる)</td><td></td></tr> <tr> <td>2</td><td>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)</td><td></td></tr> <tr> <td>3</td><td>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)</td><td></td></tr> <tr> <td>4</td><td>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)</td><td></td></tr> <tr> <td>5</td><td>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)</td><td></td></tr> <tr> <td>6</td><td>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)</td><td></td></tr> <tr> <td>7</td><td>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)</td><td></td></tr> <tr> <td>8</td><td>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)</td><td></td></tr> <tr> <td>9</td><td>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)</td><td></td></tr> <tr> <td>10</td><td>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)</td><td></td></tr> <tr> <td>11</td><td>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)</td><td></td></tr> <tr> <td>12</td><td>ノイレーハルヒヘヤ(ノイレーハルヒヘヤリノイホセ子ひ、後奴八ぞーノソノ四田ヒー前めノニホ云ヒトリ)</td><td></td></tr> <tr> <td>13</td><td>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</td><td></td></tr> <tr> <td>14</td><td style="text-align: center;"> </td><td>全3回中の2</td></tr> <tr> <td>15</td><td>ペン入れ仕上げをして完成。前期のテスト課題。</td><td>全3回中の3</td></tr> <tr> <td>16</td><td>人外1(ネコ科の獣人を人体の頭部だけを変えて制作)</td><td></td></tr> <tr> <td>17</td><td>人外2(イヌ科の獣人を体つきから変えて制作)</td><td></td></tr> <tr> <td>18</td><td>人外3(四足歩行動物として犬を制作)</td><td></td></tr> <tr> <td>19</td><td>人外4(鳥とコウモリの翼を学び、天使と悪魔をデザイン)</td><td></td></tr> <tr> <td>20</td><td>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)</td><td></td></tr> <tr> <td>21</td><td>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)</td><td></td></tr> <tr> <td>22</td><td>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</td><td></td></tr> <tr> <td>23</td><td style="text-align: center;"> </td><td>完成。全2回中の2</td></tr> <tr> <td>24</td><td>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</td><td></td></tr> <tr> <td>25</td><td style="text-align: center;"> </td><td>全4回中の2</td></tr> <tr> <td>26</td><td style="text-align: center;"> </td><td>全4回中の3</td></tr> <tr> <td>27</td><td>ペン入れ仕上げをして完成。後期のテスト課題。</td><td>全4回中の4</td></tr> <tr> <td>28</td><td>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)</td><td></td></tr> <tr> <td>29</td><td>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)</td><td></td></tr> <tr> <td>30</td><td>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)</td><td></td></tr> </table>			1	人物1 頭部(頭蓋骨の模型を取り理解、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	ノイレーハルヒヘヤ(ノイレーハルヒヘヤリノイホセ子ひ、後奴八ぞーノソノ四田ヒー前めノニホ云ヒトリ)		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)	
1	人物1 頭部(頭蓋骨の模型を取り理解、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	ノイレーハルヒヘヤ(ノイレーハルヒヘヤリノイホセ子ひ、後奴八ぞーノソノ四田ヒー前めノニホ云ヒトリ)																																																																																												
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	<p>出席30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)70%</p> <p>・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。</p> <p>・各科目的認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。</p> <p>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)</p> <p>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。</p>																																																																																												
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	イラスト専攻・キャラクターデザイン専攻	2年
授業科目名	実践学習	授業方法	講義・実習	
年度	2022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	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> 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 ◎自己分析・作品分析提出 ◎自己分析・作品分析提出2 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 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 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 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 ポーズ・コントラポストを知る ビジネス能力検定対策 ビジネス能力検定対策 ビジネス能力検定対策 ビジネス能力検定対策 ビジネス能力検定対策 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 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 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 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 未内定者対策・未内定者向け就職ガイダンス等 未内定者対策・未内定者向け就職ガイダンス等 まとめ・ポートフォリオ 卒業後について
成績評価方法	<p>①出席率=30%以上 ②提出点=40%以上 ③試験=30%以上</p> <p>・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。</p> <p>・各科目的認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。</p> <p>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)</p> <p>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。</p>
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	イラスト専攻 キャラクターデザイン専攻 2年
授業科目名	デッサン	授業方法	実習
年度	2022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:後藤 民雄 美術大学、大学院を修了後、油画制作でフリー活動。2007~2014年の期間スペイン・マドリード滞在。帰国後は絵画教室や大学、専門学校などの講師を経験		

■授業科目情報

授業内容	<ul style="list-style-type: none"> ・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ま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	<ul style="list-style-type: none"> ・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持つ。 		
教科書	特になし		
年間授業計画	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="vertical-align: top; width: 50%;"> 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 より的確な質感の表現 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 </td><td style="vertical-align: top; width: 50%;"> 課題モチーフ 「携帯を持った手」 課題モチーフ 「静物」 課題モチーフ 「友人の顔」 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」 </td></tr> </table>	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 より的確な質感の表現 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 「静物」 課題モチーフ 「友人の顔」 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」
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 より的確な質感の表現 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 「静物」 課題モチーフ 「友人の顔」 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	<p>①課題提出=20% ③課題制作=80%</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。 <p>・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。</p>		
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	イラスト専攻・キャラクターデザイン専攻	2年
授業科目名	デジタル作画	授業方法	実習	
年度	2022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クリエーターとして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	<ul style="list-style-type: none"> ・グループワークで協力し一つの課題を作り上げたり、他学科とのコラボ用の作品を作ります。 ・自分の為だけではなく他者とつながりをもつ作品作りを行います。
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ものづくりのために協力する体制と情報共有の必要性を知る。 ・同時に「Photoshop」「CLIP STUDIO PAINT」を使った制作スキルの習得を目指します。
教科書	無し
年間授業計画	1 グループワーク1 ドラゴン図鑑(メイン_フォトショ厚塗とミニ_クリスタアニメ塗)_グループ分け 2 グループワーク1 ドラゴン図鑑(前期)_ラフ作成 3 グループワーク1 ドラゴン図鑑(前期)_制作進行 4 グループワーク1 ドラゴン図鑑(前期)_制作進行(メインベース塗り完成) 5 グループワーク1 ドラゴン図鑑(前期)_制作進行(ミニキャラ線画完成) 6 コラボCD (ノベル、声優、イラストコースのノベルCD)作成開始。 7 コラボCD 作成_ラフ。 8 コラボCD 作成進行。 9 コラボCD 作成進行。 10 コラボCD 作成進行。 11 コラボCD 作成進行。 12 コラボCD 完成提出(6月末～7月頃) 13 コラボノベル (ノベルコースとのコラボ)扉絵、または表紙。作成開始。 14 コラボノベル 作成_ラフ。 15 コラボノベル 作成_ラフ。 16 コラボノベル 作成_ラフ。 17 コラボノベル 作成_ラフ。 18 コラボノベル 作成_ラフ。 19 コラボノベル 作成_ラフ。 20 ノベルコラボ完成提出(11月末) 21 グループワーク1 ドラゴン図鑑(後期)_制作進行 22 グループワーク1 ドラゴン図鑑_(後期)制作進行_キャラ設定共有 23 グループワーク1 ドラゴン図鑑_(後期)制作_メインドラゴン、ミニキャラドラゴン完成_提出 24 グループワーク1 ドラゴン図鑑_各自全員分レイアウト完成_提出。 25 グループワーク3 パッケージ作成について。 26 グループワーク3 パッケージデザイン進行。 27 グループワーク3 パッケージデザイン進行。 28 グループワーク3 パッケージ制作、組み立て進行。 29 グループワーク3 パッケージ完成データ提出。 30 グループワーク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	

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	2年
授業科目名	制作実習	授業方法	実習	
年度	2022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:トマスランド／リサとガスパールタウン／三菱みなどみらい技術館／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9千点以上制作。			

■授業科目情報

授業内容	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 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	無し
年間授業計画	1 コンセプトワークについての講義 2 飲食店マスコットのデザイン 3 飲食店マスコットのデザイン 4 飲食店マスコットのデザイン 5 飲食店マスコットのデザイン 6 レトロイラスト 7 レトロイラスト 8 レトロイラスト 9 レトロイラスト 10 アメコミ風のイラスト 11 アメコミ風のイラスト 12 アメコミ風のイラスト 13 アメコミ風のイラスト 14 エッセーの挿絵 15 エッセーの挿絵 16 雑誌の挿絵イラスト 17 雑誌の挿絵イラスト 18 雑誌の挿絵イラスト 19 雑誌の挿絵イラスト 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 色々な職業の集合イラスト 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20%・課題提出及び評価点80% <ul style="list-style-type: none"> 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。 <p>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。</p>
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	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	2022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:須藤 創 デザイン制作会社(株)エスプラス代表。グラフィックデザイナー。版権イラスト、販促物制作、DVD等パッケージデザインなどを行う。			

■授業科目情報

授業内容	<ul style="list-style-type: none"> 様々なイラスト制作に取り組み、実践的な作業の流れを学びます。 ビジネスの場で求められるレベルを知ることで、自分の好きなようにイラストを描く段階から一步前進し、将来の仕事のイメージを膨らめます。
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> デザイン・イラスト等のビジュアル制作に対する興味と理解を深めます。 仕事としてのイラストの流れやクオリティを意識させ理解を深めます。
教科書	無し
年間授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 授業内容の説明およびイラストの仕事について イラスト・アイコン作成1(ラフ) イラスト・アイコン作成2(ラフ修正) イラスト・アイコン作成3(線画) イラスト・アイコン作成4(線画修正) イラスト・アイコン作成5(着彩) イラスト・アイコン作成6(着彩修正) 課題提出及びディスカッション 既存キャラクターを使用したイラスト作成1(ラフ) 既存キャラクターを使用したイラスト作成2(ラフ修正) 既存キャラクターを使用したイラスト作成3(線画) 既存キャラクターを使用したイラスト作成4(線画修正) 既存キャラクターを使用したイラスト作成5(着彩) 既存キャラクターを使用したイラスト作成6(着彩修正) 課題提出及びディスカッション SDキャラクター作成1(ラフ) SDキャラクター作成2(ラフ修正) SDキャラクター作成3(線画) SDキャラクター作成4(線画修正) SDキャラクター作成5(着彩) SDキャラクター作成6(着彩修正) 課題提出及びディスカッション カードイラスト作成1(ラフ) カードイラスト作成2(ラフ修正) カードイラスト作成3(線画) カードイラスト作成4(線画修正) カードイラスト作成5(着彩) カードイラスト作成6(着彩修正) 課題提出及びディスカッション ポートフォリオ作成
成績評価方法	<p>出席30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)70%</p> <ul style="list-style-type: none"> 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。 <p>各科目的認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。</p> <p>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)</p> <p>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。</p>
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	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	2022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	メイン担当:佐々木 啓介 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、2Dアートディレクターを務め デザインディレクション、チェック、実動作業を担当。			

■授業科目情報

授業内容	<ul style="list-style-type: none"> キャラクターアイラスト制作、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ま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	<ul style="list-style-type: none"> 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ト分け) 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 ゲーム検定 弊社より提示のキャラクターのポーズ変えが、どの程度まで出来るかのテスト 25 ゲーム検定 弊社より提示のキャラクターのポーズ変えが、どの程度まで出来るかのテスト 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) ポージング 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) 画面構成とデザイン 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) 線画 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) 着彩 30 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。全体のまとめ
成績評価方法	出席20%・課題提出及び評価点80% <ul style="list-style-type: none"> 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。 <p>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。</p>
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	イラスト専攻・キャラクターデザイン専攻	2年
授業科目名	2DCG実習	授業方法	実習	
年度	2022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 インスタグラムでイラストを投稿。フォロワー3万人を超える。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、イベント等のインスタグラム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。 自分の好きな絵のプラッシュアップ、苦手な絵のプラッシュアップ、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記事の書き方、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げます。 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げられるようにプラッシュアップをしていきます。
教科書	無し
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 3 好きな絵を極めよう① 4 好きな絵を極めよう② 5 トレンドイラスト(トレンド曲からインスピアイア) 6 トレンドイラスト(トレンド曲からインスピアイア) 7 セルフプランディング 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 個人依頼の受け方講座 11 スランプを知ろう 12 LINEスタンプ作り 13 LINEスタンプ作り 14 LINEスタンプ作り 15 LINEスタンプ作り 16 季節のイラスト(夏) 17 季節のイラスト(ハロウィン) 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 ネットプリントにチャレンジ 22 ネットプリントにチャレンジ 23 季節のイラスト(クリスマス) 24 季節のイラスト(クリスマス) 25 季節のイラスト(年末年始) 26 自由創作orトレンドイラスト 27 自由創作orトレンドイラスト 28 好きを仕事にすることは 29 仕事の探し方 30 後期課題
成績評価方法	出席30%・課題提出及び評価点70% ・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	

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	2年
授業科目名	デザイン演習	授業方法	実習	
年度	2022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	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 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、イラストに関する業界に意識を向け、視野を広げます。
教科書	無し
年間授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 2 InDesignの復習・カフェのチラシ作成-1 印刷の基礎知識 3 InDesignの復習・カフェのチラシ作成-2 カフェのコースター作成 4 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 5 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 6 自作品のミニ冊子を作る-1 + InDesign技法学習 7 自作品のミニ冊子を作る-2 + InDesign技法学習 8 自作品のミニ冊子を作る-3 + InDesign技法学習 9 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 ラフの作成 10 自分のポートフォリオを作ろう-2 ラフの作成 11 自分のポートフォリオを作ろう-3 12 自分のポートフォリオを作ろう-4 13 自分のポートフォリオを作ろう-5 14 自分のポートフォリオを作ろう-6 15 自分のポートフォリオを作ろう-7 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・プリントアウト・製本-1 19 ポートフォリオ・プリントアウト・製本-2 20 ポートフォリオ・プリントアウト・製本-3 21 自己紹介カードを作る-1 ※就活アイテムを作る 22 自己紹介カードを作る-2 23 自己紹介カードを作る-3 24 イベントショップの販促ツールを作る-1 ※セルフプランディング 25 イベントショップの販促ツールを作る-2 26 イベントショップの販促ツールを作る-3 27 イベントショップの販促ツールを作る-4 28 SDGsアピールカードを作る-1 ※社会の動きを考える 29 DGsアピールカードを作る-2 30 後期まとめ
成績評価方法	<p>①出席率=30% ②課題提出=40% ③課題制作=30%</p> <p>・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。 ・各科目的認定基準は、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。</p>
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	イラスト専攻 キャラクターデザイン専攻2年
授 業 科 目 名	色彩学	授 業 方 法	実習
年 度	2022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。非常勤講師をしながらフリーで活動、ブック、プログラミスト、絵画展覧会等多数。1級カラーコーディネーター、NPO法人D-YCAP(横浜市民アートプランナー)理事		

■授業科目情報

授業内容	<ul style="list-style-type: none"> ・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級の復習を行います。 ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<p>1 ①自然色の地色へのイラスト 安心・安全な色 エコバッグ・文具デザイン 2 ②地色を塗る デザインを決める 3 ③アクセントカラーを決めて図を塗る まとめ 4 ①イメージカラーを学ぶ 5 ②不思議な人・動物を トランプのジョーカーとしてデザイン 6 ③優しい、怖い、などイメージにより カラーを選択 7 ④形と色の関係でイメージが表現できることを知る まとめ 8 ①イメージカラー 「和やかな」を基準に 公共印刷物の人物イラストを描く 9 ②家族の中の様々な人を描く 1 10 ③ : 2 11 ④公共印刷物では、多くの人に受けいられる配色であるということ 12 ⑤イメージカラーは、「良いイメージ」を表現するものであることを知る まとめ 13 ①地方のお土産のパッケージデザイン 14 ②手に取りたいパッケージ その地方を表現する絵と色 15 ③形や色の工夫、場所の良さを表現すること まとめ 16 ①季節の色を使ったフェアチラシやホームページトップ 17 ②春と秋 夏と冬 のどちらかを選ぶ 18 ③季節感は販売促進の要素 19 ④イエローベースとブルーベース 20 ⑤季節による色の変化を知る 21 ①和風な色 風の制作 22 ②通常とは異なる構図 23 ③和を取り入れる 和の模様を知る 24 ④伝統色を使いながらの新デザイン 25 ①世界の国と人物 旅行の販促物 26 ②イメージスケールを利用する 27 ③世界には何があるかを知る 28 ④その国らしさ 共通性と異質なこと 29 ⑤知ることから始まる世界 30 後期期末テスト </p>
成績評価方法	<p>出席20%・課題提出及び評価点80%</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。 <p>・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。</p> <p>(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。</p>
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	イラスト専攻・キャラクターデザイン専攻 2年
授業科目名	デジタル編集	授業方法	実習
年度	2022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	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> 1 Live2Dの操作1 2 Live2Dの操作2 3 Live2Dの操作3 4 応用制作(地図製作)1 5 応用制作(地図製作)2 6 Sprite Studioの操作1 7 Sprite Studioの操作2 8 Spineの操作1 9 Spineの操作2 10 Spineの操作3 11 Adobe Animateの操作1 12 Adobe Animateの操作2 13 2Dキャラクターアニメーション制作1 14 2Dキャラクターアニメーション制作2 15 2Dキャラクターアニメーション制作3 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	<p>①出席率=20% ②作品制作点=80%</p> <p>・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。</p> <p>・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。</p>
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	イラスト専攻・キャラクターデザイン専攻	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	2022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	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 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	教科書を使用していない場合は「無し」としてください
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 クリスタ検定事前講座① 12 クリスタ検定事前講座② 13 クリスタ検定事前講座③ 14 クリスタ検定事前講座④ 15 クリスタ検定事前講座⑤ 16 カードゲームイラスト作成① 17 カードゲームイラスト作成② 18 カードゲームイラスト作成③ 19 カードゲームイラスト作成④ 20 カードゲームイラスト作成⑤ 21 カードゲームイラスト作成⑥ 22 カードゲームフレーム作成① 23 カードゲームフレーム作成② 24 カードゲームフレーム作成③ 25 カードゲームフレーム作成④ 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	<p>出席20%・課題提出及び評価点80%</p> <ul style="list-style-type: none"> 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。 <p>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。</p> <p>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。</p>
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	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	2022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:上園 紀耀介 武蔵野美術大学を卒業後、デザイナーや編集、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	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 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	無し
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 EP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1 7 EP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2 8 EP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3 9 EP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4 10 EP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5 11 EP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6 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 雑誌or小説の表紙イラストを制作1 17 雑誌or小説の表紙イラストを制作2 18 雑誌or小説の表紙イラストを制作3 19 雑誌or小説の表紙イラストを制作4 20 雑誌or小説の表紙イラストを制作5 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1 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2 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3 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4 25 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 26 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6 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1 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2 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3 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4
成績評価方法	<p>①出席率=30% ②課題制作=70%</p> <p>・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。</p> <p>・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。</p>
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	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	2022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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%;">1</td><td>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。</td><td></td></tr> <tr> <td>2</td><td>耽美主義 1 グロい世界観の中でキャラ制作</td><td></td></tr> <tr> <td>3</td><td>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)。</td><td></td></tr> <tr> <td>4</td><td>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。</td><td></td></tr> <tr> <td>5</td><td>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</td><td></td></tr> <tr> <td>6</td><td>正統派SF 前回の続き、完成</td><td></td></tr> <tr> <td>7</td><td>レトロSF スチームパンクの世界観について勉強</td><td></td></tr> <tr> <td>8</td><td>レトロSF キャラ制作の続きから完成まで。</td><td></td></tr> <tr> <td>9</td><td>オリジナルの世界観制作(3)主人公キャラ制作</td><td></td></tr> <tr> <td>10</td><td>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</td><td></td></tr> <tr> <td>11</td><td>魔法、ファンタジー世界(2)続き、完成まで。</td><td></td></tr> <tr> <td>12</td><td>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</td><td>全4回中の1</td></tr> <tr> <td>13</td><td style="text-align: center;"> </td><td>全4回中の2</td></tr> <tr> <td>14</td><td style="text-align: center;"> </td><td>全4回中の3</td></tr> <tr> <td>15</td><td style="text-align: center;">完成</td><td>全4回中の4</td></tr> <tr> <td></td><td colspan="3"> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%;">16</td><td>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</td><td></td></tr> <tr> <td>17</td><td>ホラー、オカルト世界 クトゥルー神話について勉強する。</td><td>全4回中の1</td></tr> <tr> <td>18</td><td>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</td><td>全4回中の2</td></tr> <tr> <td>19</td><td>ホラー、オカルト世界 続き、ペン入れ作業</td><td>全4回中の3</td></tr> <tr> <td>20</td><td>ホラー、オカルト世界 ベタの勉強 & ベタ仕上げをして完成</td><td>全4回中の4</td></tr> <tr> <td>21</td><td>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)</td><td></td></tr> <tr> <td>22</td><td>時代ものの世界 江戸、戦国、平安、大正から1体デザイン</td><td></td></tr> <tr> <td>23</td><td>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</td><td>全4回中の1</td></tr> <tr> <td>24</td><td>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</td><td>全4回中の2</td></tr> <tr> <td>25</td><td>キャラと総合背景 ペン入れ作業</td><td>全4回中の3</td></tr> <tr> <td>26</td><td>キャラと総合背景 仕上げから完成。</td><td>全4回中の4</td></tr> <tr> <td>27</td><td>オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう!</td><td>全4回中の1</td></tr> <tr> <td>28</td><td>オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう!</td><td>全4回中の2</td></tr> <tr> <td>29</td><td>オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう!</td><td>全4回中の3</td></tr> <tr> <td>30</td><td>オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう!</td><td>全4回中の4</td></tr> </table> </td></tr> <tr> <td>成績評価方法</td><td colspan="3"> <p>出席30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)70%</p> <p>・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。</p> <p>・各科目的認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。</p> <p>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)</p> <p>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。</p> </td></tr> <tr> <td>備考</td><td colspan="3"></td></tr> </table>	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		<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%;">16</td><td>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</td><td></td></tr> <tr> <td>17</td><td>ホラー、オカルト世界 クトゥルー神話について勉強する。</td><td>全4回中の1</td></tr> <tr> <td>18</td><td>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</td><td>全4回中の2</td></tr> <tr> <td>19</td><td>ホラー、オカルト世界 続き、ペン入れ作業</td><td>全4回中の3</td></tr> <tr> <td>20</td><td>ホラー、オカルト世界 ベタの勉強 & ベタ仕上げをして完成</td><td>全4回中の4</td></tr> <tr> <td>21</td><td>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)</td><td></td></tr> <tr> <td>22</td><td>時代ものの世界 江戸、戦国、平安、大正から1体デザイン</td><td></td></tr> <tr> <td>23</td><td>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</td><td>全4回中の1</td></tr> <tr> <td>24</td><td>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</td><td>全4回中の2</td></tr> <tr> <td>25</td><td>キャラと総合背景 ペン入れ作業</td><td>全4回中の3</td></tr> <tr> <td>26</td><td>キャラと総合背景 仕上げから完成。</td><td>全4回中の4</td></tr> <tr> <td>27</td><td>オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう!</td><td>全4回中の1</td></tr> <tr> <td>28</td><td>オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう!</td><td>全4回中の2</td></tr> <tr> <td>29</td><td>オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう!</td><td>全4回中の3</td></tr> <tr> <td>30</td><td>オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう!</td><td>全4回中の4</td></tr> </table>			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	<p>出席30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)70%</p> <p>・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。</p> <p>・各科目的認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。</p> <p>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)</p> <p>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。</p>			備考			
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																																																																																																					
	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%;">16</td><td>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</td><td></td></tr> <tr> <td>17</td><td>ホラー、オカルト世界 クトゥルー神話について勉強する。</td><td>全4回中の1</td></tr> <tr> <td>18</td><td>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</td><td>全4回中の2</td></tr> <tr> <td>19</td><td>ホラー、オカルト世界 続き、ペン入れ作業</td><td>全4回中の3</td></tr> <tr> <td>20</td><td>ホラー、オカルト世界 ベタの勉強 & ベタ仕上げをして完成</td><td>全4回中の4</td></tr> <tr> <td>21</td><td>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)</td><td></td></tr> <tr> <td>22</td><td>時代ものの世界 江戸、戦国、平安、大正から1体デザイン</td><td></td></tr> <tr> <td>23</td><td>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</td><td>全4回中の1</td></tr> <tr> <td>24</td><td>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</td><td>全4回中の2</td></tr> <tr> <td>25</td><td>キャラと総合背景 ペン入れ作業</td><td>全4回中の3</td></tr> <tr> <td>26</td><td>キャラと総合背景 仕上げから完成。</td><td>全4回中の4</td></tr> <tr> <td>27</td><td>オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう!</td><td>全4回中の1</td></tr> <tr> <td>28</td><td>オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう!</td><td>全4回中の2</td></tr> <tr> <td>29</td><td>オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう!</td><td>全4回中の3</td></tr> <tr> <td>30</td><td>オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう!</td><td>全4回中の4</td></tr> </table>			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																																																							
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	<p>出席30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)70%</p> <p>・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。</p> <p>・各科目的認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。</p> <p>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)</p> <p>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。</p>																																																																																																						
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	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	2022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:猫山星 アニメやゲームキャラクターのデフォルメ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	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 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なる。 仕事をするうえで他者との交流は免れないでの、最低限の交流を持つるようにする。
教科書	無し
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 タイトルロゴ(1) 11 タイトルロゴ(2) 12 作品コラボ(1) 13 作品コラボ(2) 14 作品コラボ(3) 15 前期作品を全員で観賞後、意見交換 16 コラボカフェ(1) 17 コラボカフェ(2) 18 コラボカフェ(3) 19 コラボカフェ(4) 20 コラボカフェ(5) 21 コラボカフェ(6) 22 パッケージデザイン(1) 23 パッケージデザイン(2) 24 キービジュアル(1) 25 キービジュアル(2) 26 キービジュアル(3) 27 キービジュアル(4) 28 企画デザイン(1) 29 企画デザイン(2) 30 後期作品を全員で観賞後、意見交換
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。
備考	<ul style="list-style-type: none"> 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。

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	2022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・芸術高校にてイラスト、マンガ制作指導中			

■授業科目情報

授業内容	<ul style="list-style-type: none"> ・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ー 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	<ul style="list-style-type: none"> ・インプットからアウトプットへ。リテラシー 情報吸収力を上げることを伝えます。 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、個性的かつ生き生きとしたオリジナルブランドを外に向かアピールしていく意識の強化を目指します。
教科書	無し
年間授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 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 アイテム 1 日常表現 18 アイテム 2 小物表現 19 アイテム 3 違和感の表現 20 アイテム 4 違和感の表現 2 21 アイテム 5 パーツの強調 22 奇想 1 現実に非現実を追加 23 奇想 2 非現実に非現実を追加 24 奇想 3 不穏感の表現 25 奇想 4 アングラ サイケ 退廃 26 奇想 5 破天荒な表現 27 破壊 スカルプトに学ぶ造形 28 A4またはB4でグリザイユ制作 29 A4またはB4でグリザイユ制作 30 残った課題の仕上げとまとめ 一年間を振り返る
成績評価方法	<p>①出席率=30% ②課題提出物=70%</p> <p>・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。</p> <p>・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。</p>
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	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	2022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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<table border="0"> <tr> <td>1</td> <td>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。</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>耽美主義 1 グロい世界観の中でキャラ制作</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>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)。</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>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。</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>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</td> <td></td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>正統派SF 前回の続き、完成</td> <td></td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>レトロSF スチームパンクの世界観について勉強</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>レトロSF キャラ制作の続きから完成まで。</td> <td></td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>オリジナルの世界観制作(3)主人公キャラ制作</td> <td></td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>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</td> <td></td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>魔法、ファンタジー世界(2)続き、完成まで。</td> <td></td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>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</td> <td></td> </tr> <tr> <td>13</td> <td></td> <td>全4回中の2</td> </tr> <tr> <td>14</td> <td></td> <td>全4回中の3</td> </tr> <tr> <td>15</td> <td>完成</td> <td>全4回中の4</td> </tr> <tr> <td>16</td> <td>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</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>17</td> <td>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</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>18</td> <td>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</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>19</td> <td>ホラー、オカルト世界 続き、ペン入れ作業 全4回中の3</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>20</td> <td>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</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>21</td> <td>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)</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>22</td> <td>時代ものの世界 江戸、戦国、平安、大正から1体デザイン</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>23</td> <td>オリジナルの世界観制作(6)設定資料完成</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>24</td> <td>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</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>25</td> <td>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</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>26</td> <td>キャラと総合背景 ペン入れ作業 全4回中の3</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>27</td> <td>キャラと総合背景 仕上げから完成。 全4回中の4</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>28</td> <td>オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう！ 全3回中の1</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>29</td> <td>オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう！ 全3回中の2</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>30</td> <td>オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう！ 全3回中の3</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>			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	オリジナルの世界観制作(6)設定資料完成			24	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			25	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			26	キャラと総合背景 ペン入れ作業 全4回中の3			27	キャラと総合背景 仕上げから完成。 全4回中の4			28	オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう！ 全3回中の1			29	オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう！ 全3回中の2			30	オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう！ 全3回中の3		
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	オリジナルの世界観制作(6)設定資料完成																																																																																																											
24	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																																																																																																											
25	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																																																																																																											
26	キャラと総合背景 ペン入れ作業 全4回中の3																																																																																																											
27	キャラと総合背景 仕上げから完成。 全4回中の4																																																																																																											
28	オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう！ 全3回中の1																																																																																																											
29	オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう！ 全3回中の2																																																																																																											
30	オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう！ 全3回中の3																																																																																																											
成績評価方法	<p>出席30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)70%</p> <p>・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。</p> <p>・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。</p> <p>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)</p> <p>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。</p>																																																																																																											
備考																																																																																																												