

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	実践学習	授 業 方 法	講義
年 度	2023年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:平井 俊之 専任教員		

■授業科目情報

授 業 内 容	就職に必要な一般常識について学び、面接や試験等に備え履歴書の書き方自己PRの方法等も習得する。また、ゲーム関連企業の説明会や講演会を通じ、個々のキャリアプランを考えさせる。
到 達 目 標	卒業後の就職先で必要とされるビジネスマナー、仕事への取り組み方を基本から学び、ビジネス能力検定3級合格をめざす。
教 科 書	ビジネス能力検定ジョブパス3級公式テキスト
年 間 授 業 計 画	1 オリエンテーション 2 キャリアと仕事へのアプローチ 3 会社活動の基本 4 コミュニケーションとビジネスマナーの基本1 5 コミュニケーションとビジネスマナーの基本2 6 指示の受け方と報告、連絡・相談1 7 話し方と聞き方のポイント 8 来客対応と訪問の基本マナー1 9 来客対応と訪問の基本マナー2、会社関係での付き合い 10 仕事への取り組み方 11 ビジネス文書の基本1 12 ビジネス文書の基本2 13 電話対応 14 前期まとめ 15 統計・データの読み方・まとめ方 16 情報収集とメディアの活用 17 経済の基本 18 模擬テスト1 19 模擬テスト2 20 模擬テスト3 21 模擬テスト4 22 模擬テスト5 23 企業研究 24 履歴書の書き方 25 エントリーシートについて 26 面接トレーニング1 27 面接トレーニング2 28 業界研究(企業説明会) 29 業界研究(企業説明会) 30 後期まとめ 実践学習は通常授業の他、前期には「特別講座:1単位」・後期には「学内作品展の作品制作・会場設営・運営:2単位」・「特別講座:2単位」等の学習活動を行う。
成 績 評 価 方 法	出席30%、小テスト・提出物70% ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	ゲームCGキャラクターコース 1年
授 業 科 目 名	ゲーム基礎(2DCG実習)	授 業 方 法	実習
年 度	2023年度	年間授業時間数	120時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ 後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回 後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:永島玲子 データイースト(株)などでゲームのグラフィックデザイナーを務める。フリーランスでドット絵、漫画、ゲームイラストなどを作成。(株)スリーリングス等にてデザイナーを担当中。		

■授業科目情報

授 業 内 容	Photoshopというツールの役割と使い方について理解する。アニメ、イラスト、ゲーム、デザイン、漫画業界で通用する技術を身につける。illustratorの基本的な使い方を理解する。
到 達 目 標	AdobePhotoshopを用いて画像の加工、編集が出来る。画像の基本的な特徴と解像度について説明ができる。
教 科 書	
年 間 授 業 計 画	1 Photoshopで出来ること 実演、実例を示しツールの可能性を説明。 2 Photoshopでいわゆる「アニメ塗り」の彩色 アイテムを塗る 3 Photoshopでいわゆる「アニメ塗り」 カラーで塗る。 4 Photoshopでいわゆる「アニメ塗り」 カラーで塗る。 5 Photoshopでいわゆる「アニメ塗り」 カラーで塗る。 6 簡単な背景を作ろう。 パターンの登録方法。簡単な一点透視。 7 Photoshopでいわゆる「厚塗り」の彩色。 8 Photoshopでいわゆる「厚塗り」 9 Photoshopでいわゆる「厚塗り」可能ならパス、ベクターデータの使い方も説明 10 Photoshopでいわゆる「厚塗り」可能ならマスクの使い方も説明 11 Photoshopで連続したテクスチャを作る。パターンプレビューの使い方 12 Illusutrador で架空のパナーを作ろう。(ゲーム内使用、宣伝を兼ねる) 13 Illusutrador で魔法陣を作る 14 Illusutrador 独自の機能を使う(ブラシ、パターン作成、らせん、ねじる、グラデなど) 15 Illusutrador とPhotoshopの機能を両方使い一枚の絵を作る(お菓子の家) 16 Photoshopでロゴ作成。 17 Photoshop、illustratorでゲームのポスターを作ろう イラストを描く 18 Photoshop、illustratorでゲームのポスターを作ろう ロゴ、タイトルの作成など 19 Photoshop、illustratorでゲームのポスターを作ろう 20 Photoshop、illustratorでゲームのポスターを作ろう 紙で出力できる形にする。 21 Photoshopで背景の線画を作る。 22 Photoshopで背景を塗る。1点透視 23 Photoshopで背景を作る。 2点透視 24 Spritestudioで簡単なアニメーションを作ろう(まずPSDで素材を作る) 25 Spritestudioで簡単なアニメーションを作ろう 26 Spritestudioで簡単なアニメーションを作ろう 27 著作権とは何か。使ってよいものといけないものの理解。ポートフォリオラフ作成 28 ポートフォリオ(それぞれ得意なもの)作成 29 ポートフォリオ作成、プリント用データについての講義 30 ポートフォリオ作成。 講評。 著作権についての理解を深める。
成 績 評 価 方 法	出席30%・授業内での課題20%・課題提出物40%・課題提出率10% ・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	ゲーム学科	年 次	ゲームCGキャラクターコース 1年
授 業 科 目 名	ゲーム基礎(CG概論)	授 業 方 法	講義
年 度	2023年度	年 間 授 業 時 間 数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:葉玉 信子 日本ユニシス(株)や(株)ダイナックスでプログラマーとして勤務。後に専門学校にて情報処理の指導を担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	・前期は7月のベーシック検定試験合格を目指して用語の知識を学びます。 ・後期はエキスパート検定試験合格を目指して知識を深めて行きます。
到 達 目 標	・前期は7月のベーシック検定試験合格を目指します。 ・後期はエキスパート検定試験合格を目指します。
教 科 書	デジタル映像表現、入門CGデザイン、CGクリエイター検定エキスパート・ベーシック公式問題集
年 間 授 業 計 画	1 「入門CGデザイン」 1章 CGとは 2 「入門CGデザイン」 2章 表現の基礎 3 「入門CGデザイン」 3章 3-1 2次元CGの基礎 4 「入門CGデザイン」 3章 3-2 写真撮影とレタッチ 5 「入門CGデザイン」 6章 知的財産権 6 「入門CGデザイン」 4章 4-1モデリング 4-2 マテリアル 7 「入門CGデザイン」 4章 4-3 アニメーション 4-4 カメラワーク 8 「入門CGデザイン」 4章 4-5 ライティング 4-6 レンダリング 9 「入門CGデザイン」 4章 4-7 合成 4-8 4-8 編集 10 「入門CGデザイン」 5章 技術の基礎 11 検定問題練習 12 検定問題練習 13 検定試験解答 「デジタル映像表現」 14 前期試験対策 15 前期試験 16 「デジタル映像表現」 1章実写撮影 17 「デジタル映像表現」 1章実写撮影 18 「デジタル映像表現」 2章映像編集 19 「デジタル映像表現」 3章モデリング 20 「デジタル映像表現」 3章モデリング 21 「デジタル映像表現」 4章リキング 22 「デジタル映像表現」 5章CGアニメーション 23 「デジタル映像表現」 5章CGアニメーション 24 「デジタル映像表現」 6章シーン構築 25 「デジタル映像表現」 6章シーン構築 26 「デジタル映像表現」 7章リアルタイムCG 27 「デジタル映像表現」 9章 知的財産権 28 「デジタル映像表現」 7章リアルタイムCG 8章 プロダクションワーク 29 後期試験対策 30 後期試験
成 績 評 価 方 法	出席30%・定期試験の評価70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	ゲームCGキャラクターコース 1年
授 業 科 目 名	企画・プレゼンテーション	授 業 方 法	講義・実習
年 度	2023年度	年間授業時間数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:スズキ レイミ 本校ゲーム学科を卒業後、(株)ケイブ、(株)サイバーエージェントにてゲームプランニング、ゲームシナリオを担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	セルフマネジメントとゲームプランニングのノウハウについての教授。 MicrosoftExcel、PowerPointを主に使用した企画書とそれに関わる書類等の作成実技。
到 達 目 標	・企画書の作成基準について理解を深め、作成手順を学ぶ ・プレゼンテーションの講習と実践 ・コミュニケーション能力の向上 ・自己分析と自己管理によるマネジメント能力の向上
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 自己分析表作成 2 自己紹介の実施「自分をプレゼンテーションする」 3 セルフプランニング・スケジュールリング 4 ゲームプランニングの仕事と職種について 5 企画書の書き方 6 企画書作成①:既存ゲームを企画書に起こす 7 企画書作成①:既存ゲームを企画書に起こす 8 企画書作成①:既存ゲームを企画書に起こす 9 企画書作成①:既存ゲームを企画書に起こす 10 企画書作成①:既存ゲームを企画書に起こす(プレゼンテーション) 11 企画書作成②:アナログゲーム体験 12 企画書作成②:オリジナルゲーム構想 13 企画書作成②:オリジナルゲーム構想 14 企画書作成②:オリジナルゲーム構想 15 企画書作成②:舞台設定書作成 16 企画書作成②:舞台設定書作成 17 企画書作成②:キャラクター設計書作成 18 企画書作成②:キャラクター設計書作成 19 企画書作成②:企画書作成 20 企画書作成②:企画書作成 21 企画書作成②:企画書作成 22 企画書作成②:企画書作成 23 企画書作成②:企画書作成 24 企画書作成②:企画書作成 25 企画書作成②:企画書作成(プレゼンテーション) 26 企画書作成②:企画書作成(プレゼンテーション) 27 発注書作成:受注① 28 発注書作成:受注② 29 発注書作成:受注③ 30 セルフプランニング
成 績 評 価 方 法	課題提出50%、課題成果25%、プレゼンテーション成果25% ・上記3つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出。 ・積極的な質問、意見で加点。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	ゲームCGキャラクターコース 1年
授 業 科 目 名	デッサン	授 業 方 法	実習
年 度	2023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、専門学校などでの講師を経験		

■授業科目情報

授 業 内 容	・絵が上手くなるとはということかを解説する。 ・構図や構成、質感など要素を中心とした実習で考える ・後期からは前期の内容から、さらに発展させ、仕事で使える構図など実践的な課題中心に実習する		
到 達 目 標	美術の基本となる画材の使い方、ものの見方、構図や表現の成り立ちを理解する 繰り返しデッサンに取り組み観察力を鍛える 演習を重ねて画力を高める		
教 科 書			
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 球の描き方 7 楕円の描き方 8 縦横のバランスの重要性 9 明暗の差、影と陰 10 クロスハッチング 11 立って見えるには 12 人体のバランス 13 男女別描き分け・特徴 14 頭部の捉え方 15 肩・脚・首の付き方 16 形の捉え方 17 接地の意識と空間 18 質感の違いの意識 19 硬さの表現 20 出来るだけ素早く捉える 21 パースについて 22 構図について 23 空間の認識 24 奥行き表現 25 描き込みについて 26 全体の捉え方 27 比率の測り方 28 向き、面の方向と陰影 29 量について 30 密度の上げ方	課題モチーフ「グレースケール」2回 課題モチーフ「箱と球」4回 課題モチーフ「円柱とブロック」4回 課題写真模写「人物（全身）」3回 課題交代制「友人の顔」1回 課題交代制「友人をクロッキー①」1回 課題モチーフ「木のイスと果物」4回 課題交代制「友人をクロッキー②」1回 課題写真模写「パース 風景模写」5回 課題モチーフ「石膏像」5回	
成 績 評 価 方 法	出席20%・課題提出及び評価点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			

授業概要（シラバス）

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学科名	ゲーム学科	年次	ゲームCGキャラクターコース 1年
授業科目名	キャラクターデザイン	授業方法	実習
年度	年度2023	年間授業時間数	時間120
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 回2 後期 回2
担当教員・略歴	担当：根岸 真知子 comico+(コミコプラス)にて週刊連載をスタートさせマンガ家デビュー。後にマンガスクールにてマンガ・イラストやキャラクターデザインの制作指導に従事。 2021年よりwebで漫画を月間連載中。背景アシスタント業に従事。		

■授業科目情報

授業内容	オリジナルゲーム制作におけるキャラクターをデザインするための作画技術、知識の習得。外見の描き方だけでなく、キャラクターの性格や属性に合ったデザインの意味を習得。
到達目標	ゲーム内で使用するキャラクターの作成。 ポートフォリオに収納出来るようなイラストの作成。 簡易的な背景を含めたイラストの作成。
教科書	なし。必要に応じて自作のプリントを配布。
年間授業計画	1 オリエンテーション。自己紹介。好きなゲーム・好きなキャラ分析。 2 基本的な作画。あたりの取り方。体のバランス・コントラポストの説明。 3 老若男女・男女の体・筋肉の描きかた 4 髪の毛の描き方と性格の表現。 5 キャラの性格による表情の描き分け方。 6 色で表現できることの説明。自分が作りたいゲームの企画を考える（個別相談） 7 基本的な服の描き方。服のシワの表現方法等。ファッションで表現できること。 8 スーツ・ブレザーの描き方。 9 基本的な着物と袴の描きかた。女性編。 10 日本刀と男性の着物の描きかた。 11 西洋刀・キャラに合った武器の説明とアクションポーズの描き方。 12 主人校のキャラデザ。三面図(夏休みの課題) 13 ショートストーリーを元に規定の登場人物のキャラデザ。 14 身近にあるものを擬人化してキャラデザ。 15 前期でわからなかった・もっと知りたいことのリクエスト授業 16 基本的なパースの描き方。一点透視方で椅子に座った人物を描く（座り方で性格表現） 17 基本的な背景の描き方。パース・透視法の説明。小物の描き方（ティーカップ等） 18 基本的な背景の描き方。二点透視法でキャラの部屋を描く。 19 三点透視法でヴィネットイラスト作成。デフォルメキャラの作成。 20 ケモ耳キャラのキャラデザ。 21 ハロウィンにちなんだキャラデザ。 22 ヤンデレ・メンヘラのキャラデザ。 23 他人のキャラ表からキャラデザを考える① 24 資料をもとにファンタジー系のキャラデザ。 25 ドラゴン・人外のキャラの描きかた 26 スチームパンクの世界観のキャラデザ。 27 コンビ・カップルのキャラデザ。ポーズの描き方。 28 歴史上の人物をキャラクター化。 29 悪役のキャラデザ。歯を見せる表情。 30 後期でわからなかった事等のリクエスト授業。
成績評価方法	出席30%・授業内の提出物やテスト課題70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。（A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下） ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備考	

授業概要（シラバス）

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学科名	ゲーム学科	年次	ゲームCGキャラクターコース	1年
授業科目名	3DCG実習	授業方法	実習	
年度	2023年度	年間授業時間数	240時間	
開講学期	前期・後期	授業コマ数	前期 60コマ	後期 60コマ
単位数	16.0	週間授業数	前期 4回	後期 4回
担当教員・略歴	担当：大塚 一幸 (株)円谷プロダクションにて映像制作、(株)乃村工藝社にて空間デザイナー/展示プランナーを担当。 JICA展示デザイン専門家としてガラパゴスに派遣			

■授業科目情報

授業内容	Mayaを使って3DCGにおける、モデリング、テクスチャリング、リギング、アニメーションの基礎を学ぶ。前期はハードサーフェイスモデリングからソフトサーフェイスモデリングを後期はリギング～アニメーションを学習する。
到達目標	ハードサーフェイス：インテリアモデルを完成 ソフトサーフェイス：簡易なキャラクターを完成 リグ及びアニメーション：上記キャラクターを用いてリグとアニメーションを作成
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック
年間授業計画	- Mayaの基本操作1：カメラ、基本ツールを覚えよう - Mayaの基本操作2：オブジェクトモードでオブジェクトを作ってみよう - Mayaの基本操作3：コンポーネントモードでオブジェクトを編集してみよう - モデリングの基礎ツールの習熟1：直線的な机を作ってみよう - モデリングの基礎ツールの習熟2：曲線を交えた椅子を作ってみよう - モデリングの基礎ツールの習熟3：部屋を作ってみよう - モデリングの基礎ツールの習熟4：ライティングしてレンダリングしてみよう - キャラクターモデリングの基礎を習得1：キャラクターに必須な解剖学の基礎を学ぼう - キャラクターモデリングの基礎を習得2：Photoshopで下絵を準備しよう - キャラクターモデリングの基礎を習得3：押し出しコマンドを駆使し有機的形狀を作ろう - キャラクターモデリングの基礎を習得4：ミラーを使って形を整えていこう - UV展開の基礎技術を習得1：UVの概念を学ぼう - UV展開の基礎技術を習得2：ジオメトリとUVの関係を理解しよう - UV展開の基礎技術を習得3：展開及び整理のツールを覚えよう - 前期テスト - テクスチャマップ作成の基礎を習得1：Photoshopへのエクスポート、インポートを覚えよう - テクスチャマップ作成の基礎を習得2：Photoshopを使ってテクスチャを描こう - レンダリングの基礎を習得1：ライティングとシェーディングを理解しよう - レンダリングの基礎を習得2：マテリアル設定を理解しよう - レンダリングの基礎を習得3：レンダー設定を覚えよう - キャラクターにおけるリギングの基礎を習得1：解剖学的な理解をしよう - キャラクターにおけるリギングの基礎を習得2：ジョイントを組んでみよう - キャラクターにおけるリギングの基礎を習得3：iKを使ってジョイントを制御してみよう - キャラクターにおけるリギングの基礎を習得4：コントローラーを作ろう - キャラクターにおけるリギングの基礎を習得5：階層の概念を理解しよう - アニメーションの基礎を習得1：アニメーション時間の概念、時間設定を理解しよう - アニメーションの基礎を習得2：おおまかなアニメーションを作ってみよう - アニメーションの基礎を習得3：グラフエディターで緩急のあるリアルな動きを設定しよう - アニメーションの基礎を習得4：アニメーションのレンダリング設定をして動画を作ってみよう - 後期テスト
成績評価方法	課題提出物40点・テスト50点、授業態度10点とする。 ・上記3つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	ゲームCGキャラクターコース 1年
授 業 科 目 名	映像編集	授 業 方 法	実習
年 度	2023年度	年 間 授 業 時 間 数	120時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ 後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回 後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:宮本 俊男 三菱電機㈱にて映像制作・撮影を担当。(武蔵野美術大学卒業)		

■授業科目情報

授 業 内 容	この授業では一般的な映像制作の流れに沿って学習し、映像作品を制作するのに必要な技術や表現を、体系的に習得する。またAdobe Premiere、AfterEffectsの基本的な操作を習得することで、より実践的な学生を育成する。
到 達 目 標	映像編集に対する基礎知識を得ることを目標とする。また、自身のアイデアを映像化する手順を理解し、他者の思考や技術を自身と比較できるようにする。
教 科 書	
年 間 授 業 計 画	1 映像制作の流れ 2 撮影方法 3 映像編集の方法 4 編集ソフト(Premiere)の操作1 5 編集ソフト(Premiere)の操作2 6 音や文字の活用 7 効果的な映像の並べ方 8 映画(DVD)を視聴しての講義 9 ストップモーション・アニメーションについて 10 ストップモーション・アニメーションの制作 11 シナリオの制作 12 オリジナル作品の企画 13 オリジナル作品の制作1 14 オリジナル作品の制作2 15 作品講評 16 AfterEffectsについて 17 文字のアニメーション 18 図形のアニメーション 19 静止画のアニメーション 20 後期課題1 21 写真を使用してのアニメーション 22 動画を使用してのアニメーション 23 後期課題2 24 映画(DVD)を視聴しての講義 25 ポートフォリオについて 26 ポートフォリオの企画 27 ポートフォリオの制作1 28 ポートフォリオの制作2 29 ポートフォリオの制作3 30 作品講評
成 績 評 価 方 法	出席20%・課題提出及び評価点80% ・上記3つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

科目番号	ゲーム学科	年次	2年
授業科目名	実践学習	授業方法	講義
年度	2023年度	年間授業時間数	60時間
開講学期	前期・後期	授業コマ数	前期 15コマ 後期 15コマ
単位数	4.0	週間授業数	前期 1回 後期 1回
担当教員・略歴	担当:平井 俊之 専任教員		

■授業科目情報

授業内容	就職活動を行ううえでの注意点をポイント別に身につけ活かしていく。自己の就職活動状況を振り返りながら、不足ポイントを補う意欲を高める内容とする。また、ビジネスマナー実践では実際のビジネスでの場面を想定しクラス内でディスカッションをしながら適切な行動を理解する。
到達目標	社会人としての仕事をするうえの基本的な知識を身につけるとともに、コミュニケーション力を磨き即戦力として人材を育成する。
教科書	なし
年間授業計画	1 オリエンテーション 2 職業観とキャリアプラン、就職活動プランニング 3 業界研究1(求人票、求人サイト、企業サイトを活用した企業研究) 4 業界研究2(企業説明会) 5 業界研究3(企業説明会) 6 就職活動自己点検1 7 筆記試験・ポートフォリオ対策1 8 筆記試験・ポートフォリオ対策2 9 就職活動自己点検2 10 模擬面接2 11 模擬面接2 12 模擬面接3 13 就職活動自己点検3、夏休みインターンシップについて 14 前期就職活動自己評価 15 前期まとめ 16 就職活動自己点検4、就職未決定者のキャリアプラン再構築 17 ビジネスマナー実践(挨拶、電話対応) 18 ビジネスマナー実践(ビジネス文書) 19 ビジネスマナー実践(メール作成) 20 ビジネスマナー実践(ケーススタディ1) 21 ビジネスマナー実践(ケーススタディ2) 22 ビジネスマナー実践(ケーススタディ3) 23 就職活動自己点検5、就職未決定者フォローアップ 24 ビジネスマナー実践(ケーススタディ4) 25 ビジネスマナー実践(ケーススタディ5) 26 コミュニケーション能力向上グループワーク1 27 コミュニケーション能力向上グループワーク2 28 コミュニケーション能力向上グループワーク3 29 就職活動自己評価 30 後期まとめ 実践学習は通常授業の他、前期には「特別講座:1単位」・後期には「学内作品展の作品制作・会場設営・運営:2単位」・「特別講座:2単位」等の学習活動を行う。
成績評価方法	出席30%、小テスト・提出物70% ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	卒業制作	授 業 方 法	実習
年 度	2023年度	年間授業時間数	240時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 60コマ 後期 60コマ
単 位 数	16.0	週 間 授 業 数	前期 4回 後期 4回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当: 田中 雄 高3でPCゲーム会社でバイト、卒業後に入社。その後、大学に進学してVR作品の開発、大学院で地域活性化アプリの研究を経て、現在は㈱アミューズワンの代表としてゲーム制作や講師業を営む。		

■授業科目情報

授 業 内 容	ゲームの企画をチームで考案して開発計画を立案する。計画に基づいてチームでプログラムやイメージボード、デモリール、アセットを制作し、ゲームやデモリールにまとめて展示、応募、公開する。他コースへの作業依頼は授業計画に関わらず、準備が整い次第に実施して構わない。
到 達 目 標	・思いついたアイデアを具体化して、仕様書やイメージボードとしてまとめる ・仕様書やイメージに基づいて開発計画を立てる ・計画に基づいてチームで作品を完成させる ・完成物を公開する
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 企画検討(1) 2 企画検討(2) 3 中間発表の内容検討 / 仕様書、コンテ作成 4 中間発表の内容の決定 / 仕様書、コンテ完成 5 制作(1) 6 制作(2) 7 制作(3) 8 進捗確認 / 中間発表の内容の確定 9 中間発表会のための仕上げ 10 中間発表会 / 発表会の反省と発表素材の提出 11 中間発表会の資料のまとめと提出 12 DATフェスタの展示計画の検討(1) 13 夏休み中の開発計画 14 夏休みの成果発表 / 最新データをチーム内で共有 15 DATフェスタの展示計画の検討(2) 16 DATフェスタの展示計画の確定 17 DATフェスタ準備作業(1) 18 DATフェスタ準備作業(2) 19 DATフェスタ準備作業(3) 20 DATフェスタ展示準備 21 DATフェスタ振り返り / 各自の成果物のとりまとめ 22 各自の成果物のブラッシュアップ 23 ブラッシュアップしたものの統合 24 最終版の仕様決定 / スケジュール作成 / パッケージデザインの発注 25 最終版の制作(1) 26 最終版の制作(2) 27 最終版の制作(3) 28 最終発表会の準備 29 最終発表会 30 最終発表会のふりかえりとまとめ
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	ゲーム	年 次	ゲームCGキャラクターコース 2年
授 業 科 目 名	デッサン	授 業 方 法	実習
年 度	2023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 東京造形大学彫刻科を卒業、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	・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。 ・単に手の技術力だけでなく、三次元の対象をみて二次元で表現することを通して、多角的な物の見方、思考の組み立て方等、全般的な構成力をつける。 ・二学年対象の授業なので、応用編としてより一層習熟度を高める。		
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の大切さ、完成度のあげ方、作品制作に向かう姿勢を身につけ、作品の最終的な完成度を上げる。		
教 科 書			
年 間 授 業 計 画	1 デッサンの重要性のさらなる理解 2 形の取り方と確認方法の復習 3 工程の確認 4 鉛筆つかいかたのさらなる向上 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 顔のプロポーションの理解 10 パースについて理解を深める 11 画面構成と空間 12 回り込みの表現 13 顔の各パーツの表現のポイント 14 硬さの表現 15 個々のモチーフの立体感 16 画面全体の空間感 17 質感の違いの意識 18 面の回り込みのより正確な表現 19 構図について 20 面の方向と明るさ 21 立体の認識 22 部分と全体 23 各パーツの形の捉え方 24 立体的表現 25 よりの確かな質感の表現 26 空間の認識 27 空間感の表現 28 デッサン力の地力としての安定 29 総合的な画力の向上 30 自身の作品の客観的な評価	課題モチーフ「携帯を持った手」 課題「クロッキー」 課題 モチーフ「スプーンを持った手」 課題モチーフ「自画像」 課題モチーフ「複合静物1」ポット他 課題モチーフ「グラビア写真」色鉛筆で 課題モチーフ「複合静物2」	
成 績 評 価 方 法	・出席率に基づいた出席点(30%)、各課題の評価(平常点含む70%)で期末に算出する。 ・学期の最終課題は楽器のまとめとしてより重きを置く。 ・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	ゲーム学科	年 次	ゲームCGキャラクターコース 2年
授 業 科 目 名	キャラクターデザイン	授 業 方 法	実習
年 度	2023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	前期は基礎をおさらいし、難易度の高いキャラクターデザイン、人外の描き方、3点透視法の技法も学ぶ。後期はあらゆるジャンルでのキャラクターデザイン、キャラバリエーション、自然物の描き方も学ぶ。
到 達 目 標	広いキャラバリエーションを様々なジャンルで展開、プロに相応しい高難易度で完成度の高い作品を作れるようになる。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 人物1 頭部～全身の骨格(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 上半身、腕、手(上半身の筋肉を学び、バストアップの絵を実習) 3 人物3 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) 4 服の描き方、頭部のアオリ、フカン(スーツの描き方を学び、大人と制服キャラをデザイン) 5 アオリフカンの全身(アオリ、フカンの体の描き方を学び、アオリ、フカンで全身像のキャラを 6 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) 7 人外1(イヌ科の獣人を体つきから学び制作) 8 人外2(四足歩行動物として犬の制作。鳥とコウモリの翼を学び、天使と悪魔をデザイン) 9 人外3(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) 10 人外4(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) 11 アイレベルと人物の関係～3点透視法を学び、机と椅子を制作。 12 背景3点透視法(3点透視法で教室と学生キャラをデザイン) 全4回中の1 13 全4回の2 14 全4回の3 15 ペン入れ仕上げをして完成(前期の提出課題) 全4回中の4 16 超表情 通常あまり描かない複雑な感情を表す表情を描く。 17 昆虫型クリーチャー 人外の補足としてデザインの宝庫である昆虫について学ぶ。 18 耽美主義 グロやアンダーグランドなキャラクターを制作。 19 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 20 レトロSF スチームパンクの世界観について勉強 21 時代ものの世界 江戸、戦国、平安、大正から1体デザイン 22 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 23 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2回中の1 24 ホラー、オカルト世界 ベタの勉強 & ベタ仕上げをして完成 全2回中の2 25 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 26 全4回中の2 27 全4回中の3 28 完成 全4回中の4 29 キャラバリエーション1(男性)イケメンだけで野球チーム+監督で10人デザイン。 30 キャラバリエーション2(女性)美女だけでサッカーチーム11人をデザイン。
成 績 評 価 方 法	出席30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学科名	ゲーム学科	年次	ゲームCGキャラクターコース 2年
授業科目名	3DCG実習	授業方法	実習
年度	2023年度	年間授業時間数	180時間
開講学期	前期・後期	授業コマ数	前期 45コマ 後期 45コマ
単位数	12.0	週間授業数	前期 3回 後期 3回
担当教員・略歴	担当:大塚 一幸 (株)円谷プロダクションにて映像制作、(株)乃村工芸社にて空間デザイナー/展示プランナーを担当。 JICA展示デザイン専門家としてガラパゴスに派遣		

■授業科目情報

授業内容	Mayaを使って3DCGにおける、モデリング、テクスチャリング、リギング、アニメーションの高等知識を学ぶ。前期は、自分で選んだショップを細かいモデリングからレンダリングまで、後期は、自分で選んだキャラをモデリング後アニメーション、最後に魅力的に見せる編集を学ぶ
到達目標	自分自身で、測量・撮影等の現場調査で資料収集を行い、自分が気に入った建築物を作れるようになることと、自分の好きなキャラクターをゼロからモデリング、リグを済ませやらせてみたい動きを作れるようになること
教科書	無し
年間授業計画	1 建築物モデリングの上位技術を習得1:リサーチした資料の整理をしよう 2 建築物モデリングの上位技術を習得2:資料からスケールを計測、プリミティブで躯体を建てよう 3 建築物モデリングの上位技術を習得3:躯体のデティールアップをしよう その1 4 建築物モデリングの上位技術を習得4:躯体のデティールアップをしよう その2 5 建築物モデリングの上位技術を習得5:躯体に沿って建具を構築しよう その1 6 建築物モデリングの上位技術を習得6:躯体に沿って建具を構築しよう その2 7 建築物モデリングの上位技術を習得7:室外機、電柱等の小物を構築しよう その1 8 建築物モデリングの上位技術を習得8:室外機、電柱等の小物を構築しよう その2 9 UV展開の上位技術を習得1:マテリアル毎のUV作成をしてみよう 10 UV展開の上位技術を習得2:各素材毎のマテリアルを作成しよう 11 テクスチャマップ作成の上位技術を習得1:写真を用いた高精度テクスチャを作成をしてみよう 12 テクスチャマップ作成の上位技術を習得1:エイジング等の汚し作業をしてみよう 13 ライティングの上位技術を習得 14 レンダリング及び仕上げの上位技術を習得:レンダリング画像のPhotoshopでの編集 15 前期テスト 16 キャラクターモデルの上位技術を習得1:解剖学に基づいたキャラクターの考察 17 キャラクターモデルの上位技術を習得2:ハイメッシュなジオメトリを作ろう 18 キャラクターモデルの上位技術を習得3:解剖学的なトポロジーを意識してモデリングしよう(ボディ) 19 キャラクターモデルの上位技術を習得4:解剖学的なトポロジーを意識してモデリングしよう(顔) 20 キャラクターモデルの上位技術を習得5:コスチュームや小物を制作しよう その1 21 キャラクターモデルの上位技術を習得6:コスチュームや小物を制作しよう その2 22 キャラクターリギングの上位技術を習得1:ボディ、四肢だけでなく、指にもリグを仕込もう 23 キャラクターリギングの上位技術を習得2:アドバンスコントローラーを作ろう 24 アニメーションの上位技術を習得1:自然な歩きをさせてみよう 25 アニメーションの上位技術を習得2:走らせてみよう 26 アニメーションの上位技術を習得3:好きな格闘ポーズをさせてみよう 27 ライティングの上位技術を習得1:キャラクターを魅力的に見せるライティングを学ぼう 28 ライティングの上位技術を習得2:背景を交えた効果的で魅力的なライティングを学ぼう 29 レンダリングの上位技術を習得:レンダリング画像を更に魅力的に見せる為のコンポジットを学ぼう 30 後期テスト
成績評価方法	課題提出物40点・テスト50点、授業態度10点とする。 ・上記3つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	ゲームCGキャラクターコース 2年
授 業 科 目 名	映像編集	授 業 方 法	実習
年 度	2023年度	年 間 授 業 時 間 数	60時間
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 15コマ 後期 15コマ
単 位 数	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:宮本 俊男 西菱電機(株)にて映像制作・撮影を担当。(武蔵野美術大学卒業)		

■授業科目情報

授 業 内 容	1年時に習得している基本的な知識を活用し、DATフェスタ向けにオリジナルな映像作品(3~5分程度)の制作に取り組む、各自の制作したい作品の内容により個人作品、グループ作品とする。学内だけでなく多くの人に向けた作品を制作する経験により、今後の作品の質を高められる。その後個人作品の制作を行う。
到 達 目 標	アイデアを具体的に表現する方法を身につける事を目標とする。1年時に習得している基礎的な知識を確認しながら、どのような形で実際の作品に反映させるかなど、対話の中でアイデアを形にさせていく。
教 科 書	
年 間 授 業 計 画	1 制作の基本 2 作品企画 3 発想表の作成 4 制作計画 5 シナリオ制作1 6 シナリオ制作2 7 絵コンテの制作1 8 絵コンテの制作2 9 素材制作1 10 素材制作2 11 素材制作3 12 素材制作4 13 仮編集1 14 仮編集2 15 中間発表 16 本編集1 17 本編集2 18 作品プレゼンテーション 19 作品講評 20 作品発表後の自己評価 21 映像に関する講義 22 映画(DVD)を視聴しての講義 23 個人作品企画 24 制作計画 25 絵コンテの制作 26 素材制作1 27 素材制作2 28 編集1 29 編集2 30 作品講評
成 績 評 価 方 法	出席20%・課題提出及び評価点80% ・上記3つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	ゲームCGキャラクターコース 2年
授 業 科 目 名	2DCG実習	授 業 方 法	実習
年 度	2023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にデザイナーとして勤務。HP、広告、ゲームの素材作成を担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	より効率の良い作業、1年次の授業で学んだことをさらに広げた授業を積み重ね、課題では常にゲームの世界観を念頭に置き、オリジナル作品の完成を目指す指導をしていきます。
到 達 目 標	ゲームの世界観を念頭に置いた課題授業を繰り返す事で、仕事として会社やユーザーのニーズに応えられるよう常にテーマを持ち、作品を提供できるようにして行きます。
教 科 書	
年 間 授 業 計 画	1 イラストレーター復習を兼ね、様々なパネルを利用し効率の良く作品を完成させる方法を学ぶ 上記を踏まえてポートフォリオの台紙を作成、レイアウトソフトとしてのイラストレーターを学ぶ。ゲーム業界ではないが、イラストレーターの役割である印刷業界に必要なスキル、解像度、カラーモードやトンボ、文字、文章入力について学ぶ 2 こちらで準備をした素材を元に様々な形に文字を変形させ、タイトルロゴ作成のトレーニング。ペンツールの復習と作画演習 3 こちらで準備をしたテキストや連続柄、パターンの作り方を学び、作品の幅を広げる 4 DATフェスタ用A3イメージボードに掲載するゲーム内容を考える。タイトルやキャラクターの性格、ゲーム内容、あらすじを考え、テキスト原稿を作成 5 DATフェスタ作品作成(1) 全体レイアウト(1)・全体ラフ(1)・UIデザイン 2種(1) 6 DATフェスタ作品作成(1) 全体ラフ(2) 7 DATフェスタ作品作成(2) 全体のラフサイズに合わせたキャラクター作成(1) 8 DATフェスタ作品作成(3) キャラクター作成(2) 9 DATフェスタ作品作成(3) キャラクター作成(3) 10 DATフェスタ作品作成(4) 背景作成(1) 11 DATフェスタ作品作成(5) 背景作成(2) 12 DATフェスタ作品作成(6) 背景作成(2) 13 UIデザイン(2) 作業 14 UIデザイン(3) 作業 15 UIデザイン(4) 作業 16 UIデザイン(5) 作業 17 DATフェスタ作品 仕上げ、仮印刷 18 DATフェスタ作品 修正、印刷 提出 19 ゲームプログラムコース課題用のラフ作成・タイトル3点、背景3点、キャラクター4点 20 ゲームプログラムコース課題用の背景(1) 21 ゲームプログラムコース課題用の背景(2) 22 ゲームプログラムコース課題用の背景(3) 23 ゲームプログラムコース課題用のキャラクター(1) 24 ゲームプログラムコース課題用のキャラクター(2) 25 ゲームプログラムコース課題用のキャラクター(3) 26 ゲームプログラムコース課題用のキャラクター(4) 27 ゲームプログラムコース課題用のタイトル(1) 28 ゲームプログラムコース課題用のタイトル(2) スコア用数字 29 まとめ 上記、課題スケジュールの中に、1日30分程度、フォトショップ(テキスト等)・イラストレーター(ベジェ曲線)の技術指導を入れて行きます。作品、ポートフォリオについては1人ひとりとコミュニケーションを取り、より良い作品となるよう指導していきます。
成 績 評 価 方 法	提出した課題の内容を確認、きちんと理解できているか、提出日は守れているかを採点基準とし、作品のクオリティを加点方式で採点をして行きます。 ①出席 30% ②データの正誤・提出日 40% ③クオリティ加点 30% ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	