

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	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:三井田 大樹・込山 小織・渡邊 陽平 専任教員		

■授業科目情報

授 業 内 容	・業界の現状や求められる人物像などを説明し、今後自分がどのように学び、変わっていかなくてはならないのかを理解させ、そのサポートを行っていきます。 ・検定模擬問題を行い、実際の検定の流れや問題傾向を解説します。
到 達 目 標	・就職に向けたビジネスマナーや、業界研究を行い社会人になるための必要な知識を学びます。 ・「ビジネス能力認定試験3級」取得のための学習を行い、ビジネスに必要な考えや姿勢を学び、検定取得を目指し学習をしていきます。 ・学校行事に必要なディスカッションを行い、自分の意見を発信することや、人の意見を聴いて考えを広められるように指導します。
教 科 書	・ビジネス能力検定ジョブパス3級公式テキスト
年 間 授 業 計 画	1 校則確認 2 ポートフォリオ鑑賞 3 面談1 4 面談2 5 面談3 6 面談4 7 「ビジネス能力検定3級」対策1 8 「ビジネス能力検定3級」対策2 9 「ビジネス能力検定3級」対策3 10 「ビジネス能力検定3級」対策4 11 「ビジネス能力検定3級」対策5 12 「ビジネス能力検定3級」対策6 13 「ビジネス能力検定3級」対策7 14 「ビジネス能力検定3級」対策8 15 「ビジネス能力検定3級」対策9 16 「ビジネス能力検定3級」対策10 17 「ビジネス能力検定3級」対策11 18 「ビジネス能力検定3級」対策12 19 「ビジネス能力検定3級」対策13 20 「ビジネス能力検定3級」対策14 21 面談1 22 面談2 23 面談3 24 面談4 25 履歴書の書き方1 26 履歴書の書き方2 27 時間の使い方 28 キャリア形成・業界研究1 29 キャリア形成・業界研究2 30 キャリア形成・業界研究3 実践学習は通常授業の他、前期には「特別講座:1単位」・後期には「学内作品展の作品制作・会場設営・運営:2単位」・「特別講座:2単位」等の学習活動を行う。
成 績 評 価 方 法	①出席率=20% ②授業内模擬試験=80% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	必要に応じ、面談・ディスカッションの時間を調整致します。

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	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	・三次元観察をし二次元に置き換えることで平面、立体、アナログ、デジタルを問わず視覚伝達表現の基本となる総合的デッサン力を向上させる。 ・鉛筆デッサンの技法技術の習得を通して、作品作りの工程の積み重ね、完成度のあげ方、作品制作に向かう姿勢を身につける。		
教 科 書	特になし		
年 間 授 業 計 画	1 デッサンの重要性の理解 2 鉛筆の話 3 道具の使い方 4 形の取り方と確認方法 5 面の平面性と方向性 6 明暗の差、影と陰 7 クロスハッチング 8 縦横のバランスの重要性 9 直方体の描き方 10 パースについて 11 楕円の描き方 12 回り込みの表現 13 ラベルについて 14 硬さの表現 15 個々のモチーフの立体感 16 画面全体の空間感 17 質感の違いの意識 18 面の回り込みのより正確な表現 19 構図について 20 面の方向と明るさ 21 立体の認識 22 部分と全体 23 各パーツの形の捉え方 24 立体的表現 25 よりの確な質感の表現 26 空間の認識 27 空間感の表現 28 デッサン力の地力としての安定 29 総合的な画力の向上 30 自身の作品の客観的な評価	課題「手」 課題モチーフ「ボックス」 課題モチーフ「缶」 課題モチーフ「ボール」 課題モチーフ「コップロープ」 課題モチーフ「自画像」 課題モチーフ「複合静物」	
成 績 評 価 方 法	各提出課題点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	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: 富崎 NORI (有)手塚企画にて2CG、3DCGを担当。後にフリー。玩具/CD/企画/建築/科学雑誌/図鑑のイラスト。作家活動 2011 Asia Digital Art Award 受賞。専門学校、芸術高校でイラスト指導を担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	・仕事をしていく上で必要な「人とのコミュニケーション」に対する苦手意識を減らすため、他者に関わる実習を行いながら、Photoshop及び、クリップスタジオを使い厚塗りを利用したデジタルイラストを学びます。
到 達 目 標	・Photoshopで簡単な厚塗りを目指す。 ・奥行き、向き、パースを意識した基本的な構造制作を目指す。
教 科 書	
年 間 授 業 計 画	1 講師自己紹介。授業内容の説明。ソフトの違いと共通の基本操作。新規作成と保存。 2 前回の復習と保存の種類。コミュニケーション授業(グループでカードゲーム実践)。 3 Photoshop塗り基礎。 4 コミュニケーション授業(グループでカードゲーム実践)。 5 Photoshop厚塗り基礎_1 6 人物、動物の模写_1 シルエットをとらえる。 7 人物、動物の模写_2 8 人物、動物の模写_3 9 コミュニケーション授業(グループでカードゲーム実践)。 10 Photoshop厚塗り基礎_2 11 食べ物の模写_1 12 食べ物の模写_2 13 食べ物の模写_3 14 食べ物の模写_4 15 コミュニケーション授業(グループでカードゲーム実践)。 16 食べ物の模写_5 17 食べ物の模写_6 18 コミュニケーション授業(グループでゲーム実践)。 19 オリジナルドラゴン系モンスター_1 説明。 20 オリジナルドラゴン系モンスター_2 デザイン案作成。パース感覚:立方体のパース。 21 オリジナルドラゴン系モンスター_3 パース感覚:棚、上下の見え方把握。 22 コミュニケーション授業(グループでゲーム実践)。 23 Photoshopブラシのカスタムの基本。 24 Photoshopブラシのカスタムの利用。 25 オリジナルドラゴン系モンスター_4 26 オリジナルドラゴン系モンスター_5 27 コミュニケーション授業(グループでゲーム実践)。 28 オリジナルドラゴン系モンスター_6 29 オリジナルドラゴン系モンスター_7 提出。 30 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2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	制作実習	授 業 方 法	実習
年 度	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:桑原一之 近年の実績: トーマスランド/リサとガスパールタウン/三菱みなとみらい技術館/ 秩父まつり会館他メインビジュアル担当/ストックイラスト1万点以上。		

■授業科目情報

授 業 内 容	・人物制作の基礎から始まり、衣類、動物、デフォルメと幅広いキャラクター制作を行い、デザインの基礎を身に つけ、1年次に出来るだけ多くのデザインの幅を広げさせます。 ・期末課題を取り入れながら、納期や顧客を意識させた実践的なスケジュール管理を意識させます。
到 達 目 標	・基礎を身につけた上で様々な技法を経験し、引き出しを増やして注文に柔軟に対処出来る実践的な実力を身につけさせます。
教 科 書	無し
年 間 授 業 計 画	1 人体の描き方 2 ポーズの取り方 3 動きのあるポーズ 4 頭部の描き方 5 顔・表情の描き方 6 手首・足首の描き方 7 手首・足首の描き方 8 洋服の描き方 9 和服の描き方 10 衣服のしわ 11 動物の骨格 12 馬の描き方 13 クリップアート制作 14 人体のポーズ復習 15 前期試験 16 SDGsイラスト制作1 17 SDGsイラスト制作2 18 SDGsイラスト制作3 19 SDGsイラスト制作4 20 SDGsイラスト制作5 21 SDGsイラスト制作6 22 お菓子メーカーのキャラクター制作1 23 お菓子メーカーのキャラクター制作2 24 お菓子メーカーのキャラクター制作3 25 お菓子メーカーのキャラクター制作4 26 お菓子メーカーのキャラクター制作5 27 集合イラスト制作(後期課題)1 28 集合イラスト制作(後期課題)2 29 集合イラスト制作(後期課題)3 30 集合イラスト制作(後期課題)4
成 績 評 価 方 法	出席率30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)70% ・上記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	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: 渡邊陽平 専任教員。約9年間漫画家のアシスタントとして活動。2016年には「コミックNewtype」にてマンガ家デビュー。		

■授業科目情報

授 業 内 容	CLIP STUDIO PAINTの技術を学びながら、決められたテーマのカラーイラストを制作する。自身のイラスト作品をSNSに投稿し、SNS運用を学んでいく。
到 達 目 標	SNSを運用しながら、自分の絵を客観視できるようにします。また、仲間の投稿を見る、自分の絵も見てもらい、最新のトレンドを調べる・研究することで自身のSNSもイラストもPDCAを回して更なる成長に繋がります。褒める指導を基本に自分の好きな絵、自分の魅力を最大限に発揮できる絵を探しそこを伸ばしていきます。上手い下手ではなく自分の絵の強みや魅力に気が付き仕事に繋がれるようにブラッシュアップをしていきます。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 講師自己紹介・授業の目的・CLIP STUDIO PAINTの基本操作・キャラクターを描こう① 2 キャラクターを描こう② 3 SNS・pixiv開設・運用講座① 4 SNS戦略的イラスト制作① 5 SNS戦略的イラスト制作② 6 SNS戦略的イラスト制作③ 7 フォロワー数を増やすテクニックSNSで仕事を貰うとは？ハッシュタグを生かしたイラスト制 8 ハッシュタグを生かしたイラスト制作② 9 ハッシュタグを生かしたイラスト制作③ 10 背景技術① 11 背景技術② 12 背景技術③ 13 商品紹介イラスト制作① 14 商品紹介イラスト制作② 15 商品紹介イラスト制作③ 16 SNS振り返り/運用講座② 17 学園祭告知イラスト①/カラーテクニック 18 学園祭告知イラスト② 19 学園祭告知イラスト③ 20 ラノベの表紙制作① 21 ラノベの表紙制作② 22 ラノベの表紙制作③ 23 漫画の描き方 24 季節を意識したイラスト① 25 季節を意識したイラスト② 26 季節を意識したイラスト③ 27 自由制作① 28 自由制作② 29 自由制作③クラウドソーシングサイト 30 自由制作④SNS振り返り/運用講座③
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	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	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:森 一典 武蔵野美術大学を卒業後、(有)アドファイブでデザインを担当。後に森一典デザイン事務所を立ち上げ、イラスト、デザインを手掛ける。		

■授業科目情報

授 業 内 容	・Indesignの基本的なオペレーションを学ぶ。 ・Indesignを使って自作品のポートフォリオを作成するための基礎知識を学習する。 ・後期授業でポートフォリオを作成、製本までを学ぶ。
到 達 目 標	・常にイラストが「使われる」事を意識させ、仕事の中でのワークフローを意識させます。 ・自作品ポートフォリオを作成、印刷・製本できるまでIndesignの技術を習得する。
教 科 書	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 完成したポートフォリオをPDFで閲覧
成 績 評 価 方 法	①出席率=30% ②課題提出=40% ③課題制作=30% ・項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

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	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	堀 篤子 武蔵野美術大学卒業後 中学校教諭を経て、絵画教室を主宰 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 横浜開港アンデパンダン展事務局		

■授業科目情報

授 業 内 容	・色彩学の基礎を学びます。 ・手描きで作品を作りながら 色相、トーン、三属性を学び 配色方法や色のイメージを学びます。 ・カラーデザイン検定の内容を学び、授業内で検定試験を行います。
到 達 目 標	・カラーデザイン検定3級取得を目指します。 ・色彩学の基礎 色相、トーン、三属性の変化と感じ方を理解を目指します。 ・配色によるイメージの違いを感じ、理解を目指します。
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	1 色に対する導入 色の持つイメージ 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 感じ方 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高彩度色と補色での暗灰色(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補色の混色とは 12 ①類似トーンと無彩色 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 オリジナル写真を使用 17 ②元の写真からの変化 18 ③統一感のある色合い 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学生が作る模擬テスト実施 27 ⑨カラーデザイン検定3級受験 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	出席率20% 課題提出及び試験での評価80% 上記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	表現技法	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	久保 雛子(LINEスタンプ制作、看板制作、Web挿絵、Vライバー立ち絵、似顔絵、アイコン、アナログウェルカムボード、JRバス車内ポスターの挿絵etc)		

■授業科目情報

授業内容	・イラストを制作する際に必要な想像力を鍛える。 ・オリジナル性で差をつけることだけでなく、他者の意見に寄り添いながらデザインすることの大事さを学ぶ。
到達目標	・自分が描きたいものをオリジナル性をもって表現できるようになる(自由な表現)。 ・相手が求めているイメージを自分なりに解釈してイラストで表現できるようになる(相手に合わせた表現)。
教科書	無し
年間授業計画	1 自己紹介。授業説明。 2 (1)アイデア出し全般基本について。 3 (2)イラストの用途別アイデア出しの基本について。 4 【課題①出題】ラフ～下描き。(テーマ指定なし) 1 5 【課題①出題】ラフ～下描き。(テーマ指定なし) 2 6 【課題①出題】ラフ～下描き。(テーマ指定なし) 3 7 線画～完成1 8 線画～完成2 9 線画～完成3 10 【課題①提出】授業の最初に回収。授業内採点、アドバイス。 11 // 採点・アドバイス続き。 12 (3)他者と被らないデザイン・発想について。 13 (4)他者のイメージに合わせたデザイン・発想について。 14 (5)簡易練習。ゆるキャラデザイン。①テーマ指定なし。②テーマ・縛りあり。1 15 (5)簡易練習。ゆるキャラデザイン。①テーマ指定なし。②テーマ・縛りあり。2 16 (5)簡易練習。ゆるキャラデザイン。①テーマ指定なし。②テーマ・縛りあり。3 17 個人アドバイス。1 18 個人アドバイス。2 19 GW【課題②出題】3～4グループごとに出題されたテーマにそってコンセプトアート制作。1 20 GW【課題②出題】3～4グループごとに出題されたテーマにそってコンセプトアート制作。2 21 GW【課題②出題】3～4グループごとに出題されたテーマにそってコンセプトアート制作。3 22 GW【課題②出題】3～4グループごとに出題されたテーマにそってコンセプトアート制作。4 23 GW【課題②出題】3～4グループごとに出題されたテーマにそってコンセプトアート制作。5 24 GW【課題②出題】3～4グループごとに出題されたテーマにそってコンセプトアート制作。6 25 GW【課題②出題】3～4グループごとに出題されたテーマにそってコンセプトアート制作。7 26 GW【課題②出題】3～4グループごとに出題されたテーマにそってコンセプトアート制作。8 27 発表。アドバイス。 28 (6)一年間の授業の振り返り。強制で質問を考えてきてもらって問題を解決する。1 29 (6)一年間の授業の振り返り。強制で質問を考えてきてもらって問題を解決する。2 30 (6)一年間の授業の振り返り。強制で質問を考えてきてもらって問題を解決する。3
成績評価方法	【出席】30% 【課題】①20%、②50% ・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	デジタル編集	授業方法	講義・実習
年度	2023年度	年間授業時間	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: 中島 愛美 上場企業、大手企業にてイラスト/デザイン業8年の経歴を経た現役フリーランス。 Photoshopの指導を担当。		

■授業科目情報

授業内容	・Photoshopの基本操作を学びながらソフトの技術や知識を深めていきます、また画像加工やロゴデザイン等を行い、業界でPhotoshopがどのような使われ方をしているのかを学びます。 ・検定模擬問題を行い、実際の検定の流れや問題傾向を解説します。
到達目標	・Photoshopクリエイター能力認定試験の「スタンダード」と「エキスパート」の検定範囲を網羅し、「知っている」だけでなく「出来る」技術を身に着けます。 ・検定勉強による知識・技術取得により理解を深め、将来の視野を広めさせます。
教科書	なし
年間授業計画	1 パソコン基本操作 2 ブラシ操作・レイヤー操作 3 選択範囲 4 画像のリサイズとレイヤースタイル 5 ツールの説明 6 操作応用・地図製作1 7 操作応用・地図製作2 8 パス基礎 9 パス使用 10 シェイプツール・スタイルパレット 11 テキスト操作 12 フィルタ・保存形式・カラーモード、色調補正 13 スタンダード模擬問題 1 14 スタンダード模擬問題 2 15 スタンダード模擬問題 3 16 提出用データ制作 17 画像加工(レイヤースタイル) 18 アクション・レイヤーカンパ 19 アクションを使った写真加工 20 画像加工(フィルタ)1 21 画像加工(フィルタ)2 22 写真加工 23 ハイパーリンク 24 エキスパート筆記範囲1 25 エキスパート筆記範囲2 26 エキスパート模擬問題1 27 エキスパート模擬問題2 28 エキスパート模擬問題3 29 エキスパート模擬問題4 30 エキスパート模擬問題5
成績評価方法	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	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	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:小川 智之 本校イラスト学科を卒業後、フリーイラストレーターとしてゲームイラスト、カットイラスト、背景イラストを担当		

■授業科目情報

授 業 内 容	・イラスト制作ソフト「CLIPSTUDIO」の使用方法、テクニックなどを実習を通して理解・知識を深める。 ・基礎的なデジタルイラストの制作過程を理解させ、現場の動きを意識させる。 ・キャラだけでなく様々なイラスト制作を行い、汎用性の高い技術を身に付けさせる。
到 達 目 標	・CLIPSTUDIOの基本操作を覚えてた上で、男の子、女の子、子供、大人、クリーチャーなどコンセプトに合った特徴を表現する技術を習得する。
教 科 書	
年 間 授 業 計 画	1 クリップスタジオソフト概要・ペン設定／アニメ塗り実習 2 レイヤー機能・合成モード／アニメ塗り実習② 3 定規・ベジェ曲線／配色を考えたキャラクター作成① 4 3Dモデル／配色を考えたキャラクター作成② 5 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	出席20%・課題提出及び評価点80% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

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	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:上 藺 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	・実際の作品制作を通して、デザインの基本的な概念、意味や必要性について考えます。 ・基礎的な画材の使い方や色についての知識と技能、構成力などを学びます。 ・制作した作品のプレゼンテーションなどを通して、コミュニケーション能力を養います。
到 達 目 標	・画材の使い方や発想力、表現力の向上と技能の向上を目指します。 ・商業としてのイラストや、デザインの考え方を身につけましょう。 ・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	
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(平塗り) 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(グラデーション) 4 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(透過表現) 5 画材演習3 絵の具を使った表現技法の追求 6 画材演習3 絵の具を使った表現技法の追求 7 画材演習3 絵の具を使った表現技法の追求 8 色彩演習1 文字の扱いについて 9 色彩演習1 文字の扱いについて 10 色彩演習1 文字の扱いについて 11 色彩演習2 テーマに沿って色彩構成を制作する 12 色彩演習2 テーマに沿って色彩構成を制作する 13 色彩演習2 テーマに沿って色彩構成を制作する 14 色彩演習2 テーマに沿って色彩構成を制作する 15 色彩演習2 テーマに沿って色彩構成を制作する 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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
成 績 評 価 方 法	①出席率=30% ②課題制作=70% ・項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

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	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	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とはどのようなソフトなのか、イラストを描き慣れた学生にはかえって理解しにくいソフトなので、丁寧 に説明しながら理解させ、Illustratorクリエイター能力認定試験(エキスパート)合格レベル目指して力を付 けて行きます。
到 達 目 標	・Illustratorクリエイター能力認定試験(エキスパート)の合格を目指しつつ、イラストレーターの使い方や考 え方を理解し、仕事に生かして行きます。
教 科 書	
年 間 授 業 計 画	1 Illustrator画面説明(ネットワーク上の保存・USBへの保存等、複数個所への保存方法も含む) 2 スタンダード模擬問題第1回～4回の実技類似問題を繰り返し、作業方法を覚えて行く 3 スタンダード模擬問題第1回～4回の実技類似問題を繰り返し、作業方法を覚えて行く 4 スタンダード模擬問題第1回～4回の実技類似問題を繰り返し、作業方法を覚えて行く 5 スタンダード模擬問題第1回～4回の実技類似問題を繰り返し、作業方法を覚えて行く 6 スタンダード模擬問題第1回～4回の実技類似問題を繰り返し、作業方法を覚えて行く 7 スタンダード模擬問題第1回～4回の実技類似問題を繰り返し、作業方法を覚えて行く 8 スタンダード模擬問題第1回～4回の実技類似問題を繰り返し、作業方法を覚えて行く 9 スタンダード模擬問題 実践1 10 スタンダード模擬問題 実践2 11 スタンダード模擬問題 実践3 12 スタンダード模擬問題 実践4 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
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	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	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:中塚 真 アメコミ、漫画、イラスト制作『X-MEN、ファンタスティックフォー(マーベル)』等		

■授業科目情報

授 業 内 容	・一年時はキャラクターデザインに必要な基礎知識やデッサンを学びながら、優れたデザインを表現出来るように基礎画力を磨いて行きます。 ・様々なキャラクターデザインを経験させ、幅の広い絵柄の制作を行います。
到 達 目 標	・優れた人物デッサン力、透視法による画法、キャラクターデザインの基礎知識を身につける。 ・固定的でなく、幅広いキャラのデザインを行える技術を身につける。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 人物1 頭部(頭蓋骨の模型を实际手に取り理解、絵で実際に描いてみる) 2 人物2頭部(皮膚の上からの表現、目鼻口の立体表現を学ぶ)&(キャラバリエーション) 3 人物3全身骨格(全身の骨格とバランスを学び、正しいあたりの作り方を実習)&(老人) 4 人物4上半身(上半身の筋肉を学び、バストアップの絵を実習) 5 人物5腕、手(腕の筋肉、手の描き方を学び、手をメインにしたバストアップを実習) 6 人物6下半身(下半身の筋肉を学び、全身像の格闘キャラをデザイン) 7 服の描き方(スーツの描き方を学び、大人と制服キャラをデザイン) 8 アオリ、フカの顔(頭部のアオリとフカを学びそれぞれの実習) 9 アオリの全身(アオリの体の描き方を学び、アオリで全身像のキャラを制作) 10 フカの全身(フカの体の描き方を学び、フカで全身像のキャラを制作) 11 サブキャラクター(四悪人)味のある四人編成の悪役チームをデザイン 12 アイレベルと人物(アイレベルと人物の関係を学び、複数人を一つの画面に納めた絵を制 13 背景1一点透視法(一点透視法で学校の廊下と学生キャラをデザイン)全3回中の1 14 全3回中の2 15 ペン入れ仕上げをして完成。前期のテスト課題。 全3回中の3 16 人外1(ネコ科の獣人を人体の頭部だけを変えて制作) 17 人外2(イヌ科の獣人を体つきから変えて制作) 18 人外3(四足歩行動物として犬を制作) 19 人外4(鳥とコウモリの翼を学び、天使と悪魔をデザイン) 20 人外5(前述のイヌ科獣人、コウモリの翼を応用して西洋ドラゴンをデザイン) 21 人外6(前述の四足動物の犬を応用して和風ドラゴンをデザイン) 22 背景2 三点透視法1(キャラを椅子に座らせ机に向かう絵を三点透視法で描く)全2回中の1 23 完成。全2回中の2 24 背景2 三点透視法2(1を応用してオリジナルキャラ5人と教室全体を描く)全4回中の1 25 全4回中の2 26 全4回中の3 27 ペン入れ仕上げをして完成。後期のテスト課題。 全4回中の4 28 人外補足(昆虫について学び、昆虫型クリーチャーをデザイン) 29 人物補足(背骨の動き、ひねる、反るを学び、それぞれオリジナルキャラで表現) 30 2年時のために(次年度創造するオリジナルの世界観のための勉強を始める)
成 績 評 価 方 法	出席30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	実践学習	授 業 方 法	講義・実習
年 度	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:三井田 大樹 :込山 小織 専任教員		

■授業科目情報

授 業 内 容	・上級学年としてコミュニケーションを行わせ、個人活動ではなく下級生を交えたグループでの行動を意識して進めていきます。 ・検定模擬問題を行い、実際の検定の流れや問題傾向を解説します。
到 達 目 標	・自分のすすむ業界の研究を行い、卒業後の進路を固めていきます。 ・学校行事等で1年生をまとめるためのリーダーシップを学び、他社とコミュニケーションを取りながら必要な物事を進められるように指導します。
教 科 書	・ビジネス能力検定ジョブパス3級公式テキスト
年 間 授 業 計 画	1 ポートフォリオの意味と役割 <次週までの課題> 自己分析・作品分析 2 ◎自己分析・作品分析提出 3 ◎自己分析・作品分析提出2 4 スケジュール表、企画テーマシート、台割り表等各デジタルデータの準備 5 ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> <課題>ブラッシュアップ 6 ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> <課題>ブラッシュアップ 7 ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> <課題>ブラッシュアップ 8 ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> <課題>ブラッシュアップ 9 ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> <課題>ブラッシュアップ 10 ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> <課題>ブラッシュアップ 11 ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> <課題>ブラッシュアップ 12 ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> <課題>ブラッシュアップ 13 ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> <課題>ブラッシュアップ 14 ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> <課題>ブラッシュアップ 15 ポートフォリオ等の制作過程における課題の提出や取り組み 16 就職活動過程におけるポートフォリオの課題や分析・提出や取り組み等 17 ポーズ・コントラポストを知る 18 ビジネス能力検定対策 19 ビジネス能力検定対策 20 ビジネス能力検定対策 21 ビジネス能力検定対策 22 ビジネス能力検定対策 23 就職活動過程におけるポートフォリオの課題や分析・提出や取り組み等 24 就職活動過程におけるポートフォリオの課題や分析・提出や取り組み等 25 就職活動過程におけるポートフォリオの課題や分析・提出や取り組み等 26 就職活動過程におけるポートフォリオの課題や分析・提出や取り組み等 27 未内定者対策・未内定者向け就職ガイダンス等 28 未内定者対策・未内定者向け就職ガイダンス等 29 まとめ・ポートフォリオ 30 卒業後について
成 績 評 価 方 法	①出席率＝30%以上 ②提出点＝40%以上 ③試験＝30%以上 ・上記3つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	デッサン	授 業 方 法	実習
年 度	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	視覚伝達表現の基本となるデッサンを、鉛筆やペンを使って、単純なモチーフから様々な質感の多少複雑なモチーフまで、徐々に難易度を上げながら、取り組む。各課題の初めに描く上でのポイントや注意点をレクチャーしてから始める。個々の進み具合を見ながら個別に出来るだけ具体的にアドバイスをしていく。
到 達 目 標	平面、立体、アナログ、デジタルを問わず視覚伝達表現の基本となる総合的デッサン力をさらに向上させる。デッサンをする過程で、対象の見方を多角的にすることで、物事の解釈の幅を広げ、作品を通して何をどう伝えるかを思考する力をつける。
教 科 書	
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 クロスハッチング 5 形の取り方と確認方法 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 頭部の捉え方 10 肩・脚・首の付き方 11 立体の認識 12 回り込みの表現 13 質感の違いの意識 14 硬さの表現 15 細部の描き込み 16 構図について 17 個々のモチーフの関係 18 空間の認識 19 面の方向と明るさ 20 描き込みについて 21 資料の選び方 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「紙コップを持った手」 課題モチーフ「木のイスと果物」 課題モチーフ「友人をクロッキー」 課題モチーフ「靴」 課題モチーフ「静物」 課題「細密描写」色鉛筆で 課題モチーフ「石膏像」
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	イラスト学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	デジタル作画	授 業 方 法	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:富崎 NORI (有)手塚企画にて2CG、3DCGを担当。後にフリー。玩具/CD/企画/建築/科学雑誌/図鑑のイラスト。作家活動 2011 Asia Digital Art Award 受賞。専門学校、芸術高校でイラスト指導を担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	・仕事をしていく上で必要な「人とのコミュニケーション」に対する苦手意識を減らすため、他者と関わる実習を行いながら、デジタルイラストのスキルアップを目指します。
到 達 目 標	・必要に応じて厚塗りを利用した制作を目指す。 ・奥行き、向き、パースを意識したキャラやイラスト制作を目指す。
教 科 書	
年 間 授 業 計 画	1 授業内容の説明。コミュニケーション授業(グループでカードゲーム実践) 2 ロボットを線画でキャラクターデザイン案作成_1 課題説明 3 ロボットを線画でキャラクターデザイン案作成_2 作成 4 ロボットを線画でキャラクターデザイン案作成_3 提出 5 コミュニケーション授業(グループでカードゲーム実践) 6 Photoshop厚塗りで食べ物(またはその他)模写_1 課題説明 7 Photoshop厚塗りで食べ物(またはその他)模写_2 8 Photoshop厚塗りで食べ物(またはその他)模写_3 9 Photoshop厚塗りで食べ物(またはその他)模写_4 10 コラボCD_1 (ノベル、声優、イラストコースのコラボ)の説明と音声とシナリオ確認 11 コラボCD_2 構想、ラフ作成 12 コラボCD_3 ラフ提出後、作成進行 13 コラボCD_4 作成進行 14 コラボCD_5 作成進行 15 コラボCD_6 作成進行 16 コラボCD_7 完成提出 17 コミュニケーション授業(グループでゲーム実践) 18 Photoshop厚塗りで食べ物(またはその他)模写_5 19 Photoshop厚塗りで食べ物(またはその他)模写_6 提出 20 コミュニケーション授業(グループでゲーム実践) 21 ヴィネットイラスト制作_1 課題説明 22 ヴィネットイラスト制作_2 ラフ 23 ヴィネットイラスト制作_3 Photoshopカスタムブラシ。 24 コミュニケーション授業(グループでゲーム実践) 25 ヴィネットイラスト制作_4 26 ヴィネットイラスト制作_5 27 ヴィネットイラスト制作_6 28 ヴィネットイラスト制作_7 29 ヴィネットイラスト制作_8 完成提出 30 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2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	制作実習	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: 桑原一之 近年の実績: トーマスランド／リサとガスパールタウン／三菱みなとみらい技術館／秩父まつり会館他メインビジュアル担当／ストックイラスト1万点以上		

■授業科目情報

授 業 内 容	・1年次に学んだ基礎を復習しながら、幅広いキャラクターデザインや商業デザインを行います。 ・学生個人の進路を考えながら、絵柄や制作物が限定的にならないように、様々なジャンルのデザインにチャレンジさせます。
到 達 目 標	・実践を通じて課題のテーマを理解し、最適な結果が得られるような思考法を身につけさせます。 ・常にクライアントを意識させ、イラストレーターとして何を求められているのかを意識させます。
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・練習 2 飲食店のマスコットキャラクター制作1 3 飲食店のマスコットキャラクター制作2 4 飲食店のマスコットキャラクター制作3 5 飲食店のマスコットキャラクター制作4 6 時代物のレトロイラスト制作1 7 時代物のレトロイラスト制作2 8 時代物のレトロイラスト制作3 9 時代物のレトロイラスト制作4 10 アメコミ風イラスト制作1 11 アメコミ風イラスト制作2 12 アメコミ風イラスト制作3 13 アメコミ風イラスト制作4 14 エッセイの挿絵制作1 15 エッセイの挿絵制作2 16 エッセイの挿絵制作3 17 エッセイの挿絵制作4 18 ピクトグラムデザイン1 19 ピクトグラムデザイン2 20 ピクトグラムデザイン3 21 ピクトグラムデザイン4 22 キャンペーンキャラクター制作1 23 キャンペーンキャラクター制作2 24 キャンペーンキャラクター制作3 25 キャンペーンキャラクター制作4 26 キャンペーンキャラクター制作5 27 雑誌の扉絵制作(後期課題)1 28 雑誌の扉絵制作(後期課題)2 29 雑誌の扉絵制作(後期課題)3 30 雑誌の扉絵制作(後期課題)4
成 績 評 価 方 法	出席率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	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	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: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。版權イラスト、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	・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、自分の好きなようにイラストを描く段階から一歩前進し、将来の仕事のイメージを膨らませます。
到 達 目 標	・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	1 授業内容の説明およびイラストの仕事について 2 イラスト・アイコン作成1(ラフ) 3 イラスト・アイコン作成2(ラフ修正) 4 イラスト・アイコン作成3(線画) 5 イラスト・アイコン作成4(線画修正) 6 イラスト・アイコン作成5(着彩) 7 イラスト・アイコン作成6(着彩修正) 8 課題提出及びディスカッション 9 既存キャラクターを使用したイラスト作成1(ラフ) 10 既存キャラクターを使用したイラスト作成2(ラフ修正) 11 既存キャラクターを使用したイラスト作成3(線画) 12 既存キャラクターを使用したイラスト作成4(線画修正) 13 既存キャラクターを使用したイラスト作成5(着彩) 14 既存キャラクターを使用したイラスト作成6(着彩修正) 15 課題提出及びディスカッション 16 SDキャラクター作成1(ラフ) 17 SDキャラクター作成2(ラフ修正) 18 SDキャラクター作成3(線画) 19 SDキャラクター作成4(線画修正) 20 SDキャラクター作成5(着彩) 21 SDキャラクター作成6(着彩修正) 22 課題提出及びディスカッション 23 カードイラスト作成1(ラフ) 24 カードイラスト作成2(ラフ修正) 25 カードイラスト作成3(線画) 26 カードイラスト作成4(線画修正) 27 カードイラスト作成5(着彩) 28 カードイラスト作成6(着彩修正) 29 課題提出及びディスカッション 30 ポートフォリオ作成
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	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	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	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	・キャラクターイラスト制作、アイコン制作ポイントなど、実践的な作業フローを学びます。 ・ゲーム会社に就職後や、イラストレーターとして仕事を請ける上での仕事の流れを学びます。 ・キャラクター・背景・アイコン制作と幅広く作業経験をさせて、将来の視野を広めさせます。
到 達 目 標	・業界の説明を通して、現場に必要とされる人材のを理解させます。 ・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、現場で即戦力となれる技術知識を身につけさせます。
教 科 書	無し
年 間 授 業 計 画	1 ゲーム・アイコン作成 2 ゲーム・アイコン作成 3 ゲーム・アイコン作成 4 ゲーム・カードイラスト作成(背景無し)ポージング 5 ゲーム・カードイラスト作成(背景無し)画面構成とデザイン 6 ゲーム・カードイラスト作成(背景無し)線画 7 ゲーム・カードイラスト作成(背景無し)着彩 8 ゲーム・カードイラスト作成(背景無し)着彩 9 既存IPのイラスト作成(体型寄せ) 10 既存IPのイラスト作成(顔寄せ) 11 既存IPのイラスト作成(着彩寄せ) 12 SDキャラクター作成(キャラクターのSD化・SDキャラクターのポイント) 13 SDキャラクター作成(キャラクターのSD化・SDキャラクターのポイント) 14 SDキャラクター作成(モーションのためのパーツ分け) 15 3Dモデルにおけるキャラクターデザイン作成(3面図作成) 16 3Dモデルにおけるキャラクターデザイン作成(3面図作成) 17 3Dモデルにおけるキャラクターデザイン作成(3面図作成) 18 3Dモデルにおけるキャラクターデザイン作成(3面図作成) 19 背景作成(構図とパース) 20 背景作成(線画) 21 背景作成(着彩) 22 背景作成(着彩) 23 背景作成(効果) 24 ゲーム検定 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% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	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: 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	CLIP STUDIO PAINTの技術を学びながら、決められたテーマのカラーイラストを制作する。自身のイラスト作品をSNSに投稿し、SNS運用を学んでいく。
到 達 目 標	SNSを運用しながら、自分の絵を客観視できるようにします。また、仲間の投稿を見る、自分の絵も見てもらい、最新のトレンドを調べる・研究することで自身のSNSもイラストもPDCAを回して更なる成長に繋がります。褒める指導を基本に自分の好きな絵、自分の魅力を最大限に発揮できる絵を探しそこを伸ばしていきます。上手い下手ではなく自分の絵の強みや魅力に気付く仕事に繋がれるようにブラッシュアップをしていきます。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 講師自己紹介・キャラクターを描こう① 2 キャラクターを描こう② 3 SNS・pixiv開設・運用講座① 4 SNS戦略的イラスト制作① 5 SNS戦略的イラスト制作② 6 SNS戦略的イラスト制作③ 7 フォロワー数を増やすテクニックSNSで仕事を貰うとは？ハッシュタグを生かしたイラスト制 8 ハッシュタグを生かしたイラスト制作② 9 ハッシュタグを生かしたイラスト制作③ 10 背景技術① 11 背景技術② 12 背景技術③ 13 商品紹介イラスト制作① 14 商品紹介イラスト制作② 15 商品紹介イラスト制作③ 16 SNS振り返り/運用講座② 17 学園祭告知イラスト①/カラーテクニック 18 学園祭告知イラスト② 19 学園祭告知イラスト③ 20 ラノベの表紙制作① 21 ラノベの表紙制作② 22 ラノベの表紙制作③ 23 漫画の描き方 24 季節を意識したイラスト① 25 季節を意識したイラスト② 26 季節を意識したイラスト③ 27 自由制作① 28 自由制作② 29 自由制作③クラウドソーシングサイト 30 自由制作④SNS振り返り/運用講座③
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	イラスト学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	デザイン演習	授 業 方 法	実習
年 度	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:森 一典 武蔵野美術大学を卒業後、(有)アドファイブでデザインを担当。後に森一典デザイン事務所を立ち上げ、イラスト、デザインを手掛ける。		

■授業科目情報

授 業 内 容	・InDesignを使って自作品のポートフォリオのブラッシュアップを行い、応用的なオペレーションを学習する。 ・様々なデザインを学び、デザインの考え方や手法を学びます。
到 達 目 標	・1年次に学んだ技術をベースとして、自作品ポートフォリオをブラッシュアップ、印刷・製本できるまでInDesignの技術を習得する。 ・イラストの使われ方を意識して、イラストに関係する業界に意識を向け、視野を広げます。
教 科 書	無し
年 間 授 業 計 画	1 この授業で何を学ぶか？2年次の授業内容の説明・InDesignの復習・1年次ポートフォリオ残り 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-4 14 自分のポートフォリオを作ろう-6 15 前期まとめ 16 ポートフォリオ講評・デザイン修正-1 17 ポートフォリオ・プリントアウト・製本-1 18 ポートフォリオ・プリントアウト・製本-2 19 ポートフォリオ・プリントアウト・製本-3 20 自己紹介カードを作る-1 ※就活アイテムを作る 21 自己紹介カードを作る-2 22 自己紹介カードを作る-3 23 イベントショップの販促ツールを作る-1 ※セルフブランディング 24 イベントショップの販促ツールを作る-2 25 イベントショップの販促ツールを作る-3 26 イベントショップの販促ツールを作る-4 27 自己アピールその他のアイテム作り-1 28 自己アピールその他のアイテム作り-2 29 自己アピールその他のアイテム作り-3 30 自己アピールその他のアイテム作り-4
成 績 評 価 方 法	①出席率＝30% ②課題提出＝40% ③課題制作＝30% ・項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	色彩学	授 業 方 法	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	堀 篤子 武蔵野美術大学卒業後 中学校教諭を経て、絵画教室を主宰 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 横浜開港アンデパンダン展事務局		

■授業科目情報

授 業 内 容	・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り方をします。 ・伝えたいイメージを配色によって表現できるよう、知識を学びます。
到 達 目 標	・一年次の基礎学習を元に、より実社会に対応した作品を描きながら配色を学び、デジタル実習に生かせるようにします。 ・アナログ作品の画材を様々な利用し、自分にあったテクスチャーを見つけられるようまた個性を引き出せるようにします。
教 科 書	なし (プリント等)
年 間 授 業 計 画	①自然色 エコロジーカラー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地色をぬる 絵柄を決める ③アクセントカラーを決め 絵柄を塗る まとめ ④①イメージスケール イメージカラーを学ぶ ⑤②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 ⑥③優しい、怖いなど イメージにより イメージカラーを選ぶ ⑦④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 ⑧①イメージカラー「和やかな」を基準に 公共広報物の人物イラストを描く ⑨②家族の中の様々な人々を描く ⑩③公共広報物は 多くの人に受け入れられる配色であることに気づく ⑪①水族館の缶バッジデザイン ⑫②トライアッドの配色を知る ⑬①地方のお土産のパッケージデザイン ⑭②その地方を表現する絵と色 ⑮③形や色の工夫 その土地の良さを表現すること まとめ ⑯①季節の色を使ったフェアやセールのチラシ、ホームページトップ ⑰②春と秋 夏と冬 のどちらかを選ぶ ⑱③季節感は販売促進の重要な要素 ⑲④イエローベースとブルーベース ⑳⑤季節による色の変化を知る まとめ ㉑①和風な色 風の制作 ㉒②通常とは異なる構図 ㉓③和を取り入れる 和柄の意味を知り使う ㉔④和の色や平面性を意識する ㉕⑤伝統色を使いながらの新デザイン まとめ ㉖①人物名か動物名が付いた店のシンボルキャラクターデザイン ㉗②イメージスケールを利用する 枠の形を工夫する ㉘③どんな店かで色合いは変わる ㉙④枠とキャラと色の総合でイメージが決まる まとめ ㉚30 後期実技テスト
成 績 評 価 方 法	出席率20% 課題提出及び試験での評価80% 上記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	2年
授 業 科 目 名	デジタル編集	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:三井田 大樹 専任教員		

■授業科目情報

授 業 内 容	・1年次に学んだPhotoshopの基本操作をベースとして、応用的な使われ方を実践を通して行い、業界に必要なPhotoshopやIllustratorの技術を学びます。 ・2Dアニメーションソフトや3Dソフトの技術も学び、多彩な技術取得を目指します。
到 達 目 標	・クリエイターとしてのニーズを意識させることで、商業的に求められるデータ制作が出来るように意識改善、技術取得を行います。 ・PhotoshopやIllustratorだけでなくアニメーションや3Dのソフトを学ぶことで将来の視野を広めさせます。
教 科 書	・無し
年 間 授 業 計 画	1 Live2Dの操作1 2 Sprite Studioの操作1 3 Sprite Studioの操作2 4 応用制作(地図製作)1 5 応用制作(地図製作)2 6 Spineの操作1 7 Spineの操作2 8 Adobe Animateの操作1 9 Adobe Animateの操作2 10 2Dキャラクターアニメーション制作1 11 2Dキャラクターアニメーション制作2 12 2Dキャラクターアニメーション制作3 13 2Dキャラクターアニメーション制作4 14 Sculptrisの操作1 15 Blenderの操作1 16 Photoshopの使い方(DM制作)1 17 Photoshopの使い方(DM制作)2 18 Photoshopの使い方(DM制作)3 19 Illustratorの使い方(アイコン)1 20 Illustratorの使い方(アイコン)2 21 Illustratorの使い方(アイコン)3 22 Photoshop制作(キャラクター)1 23 Photoshop制作(キャラクター)2 24 Photoshop制作(キャラクター)3 25 Photoshop制作(キャラクター)4 26 Illustrator制作(キャラクター)1 27 Illustrator制作(キャラクター)2 28 Illustrator制作(キャラクター)3 29 Illustrator制作(キャラクター)4 30 Illustrator制作(キャラクター)5
成 績 評 価 方 法	①出席率=20% ②作品制作点=80% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	クリップスタジオ実習	授 業 方 法	実習
年 度	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:小川 智之 本校イラスト学科を卒業後、フリーイラストレーターとしてゲームイラスト、カットイラスト、背景イラストを担当		

■授業科目情報

授 業 内 容	・イラスト制作ソフト「CLIPSTUDIO」の使用方法、テクニックなどを実習を通して理解・知識を深める。 ・基礎的なデジタルイラストの制作過程を理解させ、現場の動きを意識させる。 ・キャラだけでなく様々なイラスト制作を行い、汎用性の高い技術を身に付けさせる。
到 達 目 標	・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	
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	出席20%・課題提出及び評価点80% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

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	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:上蘭 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	・実際の作品制作を通して、デザインの基本的な概念、意味や必要性について考えます。 ・画材の使い方や色についての知識と技能、構成力などを学び、より実践的な課題に取り組みます。 ・制作した作品のプレゼンテーションなどを通して、コミュニケーション能力を養います。
到 達 目 標	・画材の使い方や発想力、表現力の向上と技能の向上を目指します。 ・商業としてのイラストやデザインの応用力を身につけましょう。 ・制作した作品を具体的な言葉で説明できる能力の向上を目指します。
教 科 書	
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 雑誌の表紙イラスト&デザイン 旅雑誌を想定し、イラストで表紙をデザインする1 7 雑誌の表紙イラスト&デザイン 旅雑誌を想定し、イラストで表紙をデザインする2 8 雑誌の表紙イラスト&デザイン 旅雑誌を想定し、イラストで表紙をデザインする3 9 雑誌の表紙イラスト&デザイン 旅雑誌を想定し、イラストで表紙をデザインする4 10 雑誌の表紙イラスト&デザイン 旅雑誌を想定し、イラストで表紙をデザインする5 11 雑誌の表紙イラスト&デザイン 旅雑誌を想定し、イラストで表紙をデザインする6 12 イメージ表現 指定された形から発想を広げてイラストを描く1 13 イメージ表現 指定された形から発想を広げてイラストを描く2 14 イメージ表現 指定された形から発想を広げてイラストを描く3 15 イメージ表現 指定された形から発想を広げてイラストを描く4 16 ストーリー表現 キーワードからストーリーを発想し、イラストにする1 17 ストーリー表現 キーワードからストーリーを発想し、イラストにする2 18 ストーリー表現 キーワードからストーリーを発想し、イラストにする3 19 ストーリー表現 キーワードからストーリーを発想し、イラストにする4 20 ストーリー表現 キーワードからストーリーを発想し、イラストにする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&ロゴデザイン 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&ロゴデザイン 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&ロゴデザイン 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&ロゴデザイン 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	①出席率＝30% ②課題制作＝70% ・項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

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	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:中塚 真 アメコミ、漫画、イラスト制作『X-MEN、ファンタスティックフォー(マーベル)』等			

■授業科目情報

授 業 内 容	1年時に習得した基礎画力とキャラクターデザインの技術を応用して、あらゆる世界観の中でキャラクターを制作してゆき実戦的で幅広いキャラクターデザインの訓練をします。
到 達 目 標	・様々なシーンを意識させ、あらゆる世界観で、あらゆるキャラクターをハイレベルに制作出来る能力を身につける。 ・世界観を意識して、バックボーンの深いイラスト制作が出来る能力を身につける。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 オリジナルの世界観制作(1)ジャンルの決定からざっくりした設定を考え始める。 2 耽美主義 1 グロい世界観の中でキャラ制作 3 耽美主義 2 セクシーな世界観の中でキャラ制作(授業内ではキスシーンを描く)。 4 オリジナルの世界観制作(2)決めたジャンルの中で独自性について考える。 5 正統派SF イケてるメカデザインでサイボーグ少女の制作 6 正統派SF 前回の続き、完成 7 レトロSF スチームパンクの世界観について勉強 8 レトロSF キャラ制作の続きから完成まで。 9 オリジナルの世界観制作(3)主人公キャラ制作 10 魔法、ファンタジー世界(1)どちらかの世界観の中でキャラ制作 11 魔法、ファンタジー世界(2)続き、完成まで。 12 キャラと自然物背景 自然物全てをキャラと捉え描き方を勉強 制作 全4回中の1 13 全4回中の2 14 全4回中の3 15 完成 全4回中の4 16 オリジナルの世界観制作(4)メインキャストの二人目を制作 17 ホラー、オカルト世界 クトゥルー神話について勉強する。 全4回中の1 18 ホラー、オカルト世界 クトゥルフ神話の邪神を2体デザイン 全4回中の2 19 ホラー、オカルト世界 続き、ペン入れ作業 全4回中の3 20 ホラー、オカルト世界 ベタの勉強 & ベタ仕上げをして完成 全4回中の4 21 オリジナルの世界観制作(5)背景のヴィジュアルイメージも考える。(完成) 22 時代ものの世界 江戸、戦国、平安、大正から1体デザイン 23 キャラと総合背景 出来上がったオリジナル世界観の背景付きイラスト制作 全4回中の1 24 キャラと総合背景 背景は自然物と三点透視の建造物のMIX 全4回中の2 25 キャラと総合背景 ペン入れ作業 全4回中の3 26 キャラと総合背景 仕上げから完成。 全4回中の4 27 オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう！ 全4回中の1 28 オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう！ 全4回中の2 29 オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう！ 全4回中の3 30 オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう！ 全4回中の4
成 績 評 価 方 法	出席30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

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	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: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 玩具の企画書やパッケージイラスト、LINEスタンプ、WEBページのカットイラストなどを制作			

■授業科目情報

授 業 内 容	・各々架空の作品を制作し、そのキャラクターを『商品』として様々に描き分けられるようにする。(実際に何を作るかを想定し、それぞれの商品に合った特性や制限を理解して制作する) ・後期はグループで企画をするなど、より良いものを作るための他者とのコミュニケーション能力もつけていく。
到 達 目 標	・締切厳守の大切さ、クオリティの安定さを意識する。 ・商品により異なる制限をきちんと守りながら、いかに魅力的にキャラクターを描くかを考えられるようにする。 ・仕事をするうえで他者との交流は免れないので、最低限の交流を持てるようにする。
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2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	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	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: 夏木 れい マンガ家デビュー後、青年・女性向けコミック、実用書・絵本・企業向けマニュアル制作等、幅広いジャンルに表現の幅を広げ、現在は専門学校・芸術高等学校・専修高等学校・日本マンガ塾でイラスト・キャラデザ及びマンガテクニックの制作指導を継続中です。		

■授業科目情報

授 業 内 容	一年生での学習をベースとしキャラクターの設定やプロフィールの掘り下げを行ない、楽しみながら雑学も取り入れる時間とし「デフォルメ」は、幅広くパターンにとらわれない発想や表現のため、随時 トレーニング及び魅力的なキャラクターを生み出してもらうアドバイスを考えます。
到 達 目 標	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けアピールしていく意識の強化を目標とします。
教 科 書	無し
年間授業計画	1 キャラクターデフォルメ概論 古きを知り新しさを描く/アバター 2 ファッションポーズ/視覚芸術 コントラポスト 3 キメポーズ スポーツ 4 スポーツ 2 5 アートなポーズ 芸術 ダンス 6 芸術 ダンス2 7 重心移動と動き スピード 8 スピード2 9 オシャレなふたり/ロリータファッション 10 ペア→2から8の複数表現・ペア 11 ペア→2から8の複数表現・ペア (前期の進捗を確認しながら夏休みまで調整) 12 古典 1 和 13 古典 2 民族 (以降夏休み) 14 古典 3 プリンセス 15 古典 4 ナイト (前期末) 16 ファンタジーキャラクター 1 (後期始) 17 ファンタジーキャラクター 2 18 メルヘンキャラクター 1 19 メルヘンキャラクター 2 20 対比の表現/コントラストの表現 21 よせ絵 はめ絵 /マニエリスム 1 22 よせ絵 はめ絵 /マニエリスム 2 23 SFキャラクター 1 24 SFキャラクター 2 25 アールヌーボー/アールデコ 26 アールヌーボー/アールデコ (以降冬休み) 27 迫力のあるキャラクターの構図 (調整用) 28 ボリューム感のある体型表現 (調整用) 29 ボクのブランド 1 30 ボクのブランド 2
成績評価方法	出席30%・課題提出及び評価点70% ・上記15の中で提出された項目につき表現のレベルやアイデアを評価・採点し、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	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	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	1年時に習得した基礎画力とキャラクターデザインの技術を応用して、あらゆる世界観の中でキャラクターを制作してゆき実戦的で幅広いキャラクターデザインの訓練をします。
到 達 目 標	・様々なシーンを意識させ、あらゆる世界観で、あらゆるキャラクターをハイレベルに制作出来る能力を身につける。 ・世界観を意識して、バックボーンの深いイラスト制作が出来る能力を身につける。
教 科 書	なし
年間授業計画	1 オリジナルの世界観制作(1)ジャンルの決定からざっくりした設定を考え始める。 2 耽美主義 1 グロい世界観の中でキャラ制作 3 耽美主義 2 セクシーな世界観の中でキャラ制作(授業内ではキスシーンを描く)。 4 オリジナルの世界観制作(2)決めたジャンルの中で独自性について考える。 5 正統派SF イケてるメカデザインでサイボーグ少女の制作 6 正統派SF 前回の続き、完成 7 レトロSF スチームパンクの世界観について勉強 8 レトロSF キャラ制作の続きから完成まで。 9 オリジナルの世界観制作(3)主人公キャラ制作 10 魔法、ファンタジー世界(1)どちらかの世界観の中でキャラ制作 11 魔法、ファンタジー世界(2)続き、完成まで。 12 キャラと自然物背景 自然物全てをキャラと捉え描き方を勉強 制作 全4回中の1 13 全4回中の2 14 全4回中の3 15 完成 全4回中の4 16 オリジナルの世界観制作(4)メインキャストの二人目を制作 17 ホラー、オカルト世界 クトゥルー神話について勉強する。 全4回中の1 18 ホラー、オカルト世界 クトゥルフ神話の邪神を2体デザイン 全4回中の2 19 ホラー、オカルト世界 続き、ペン入れ作業 全4回中の3 20 ホラー、オカルト世界 ベタの勉強 & ベタ仕上げをして完成 全4回中の4 21 オリジナルの世界観制作(5)背景のヴィジュアルイメージも考える。(完成) 22 時代ものの世界 江戸、戦国、平安、大正から1体デザイン 23 キャラと総合背景 出来上がったオリジナル世界観の背景付きイラスト制作 全4回中の1 24 キャラと総合背景 背景は自然物と三点透視の建造物のMIX 全4回中の2 25 キャラと総合背景 ペン入れ作業 全4回中の3 26 キャラと総合背景 仕上げから完成。 全4回中の4 27 オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう! 全4回中の1 28 オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう! 全4回中の2 29 オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう! 全4回中の3 30 オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう! 全4回中の4
成績評価方法	出席30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	