

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	2024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	2024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	Photoshopを使い、3Dソフト「Maya」で制作している作品に活かせるよう、Illustratorは理解しにくいソフトなので、苦手意識が生まれぬよう基本操作や考えを伝えることに重点を置き、どのような仕事に活かせるかを指導して行きます。
到 達 目 標	Photoshop:簡単なテキストが自分のデザインで作成できるようにします。Illustrator:基本を学びながらゲームキャラクターや背景、UIデザインに活かすだけでなく、ポートフォリオ作成にも繋げて行きます。
教 科 書	
年 間 授 業 計 画	1 提出用フォルダ作成、Illustratorの画面説明、ツール説明と共に簡単なオブジェクトを作る 2 Illustratorの基本操作① オブジェクトの変更:色や線の太さを変える、形を変える、増やす 3 Illustratorの基本操作② 長方形ツールでイメージボードの基本作業 4 Illustratorの基本操作③ 基本のツールを使ってキャラクターを描く 5 Illustratorの基本操作④ オリジナルロゴの作成、整列 6 Illustratorの基本操作⑤ 文字入力:短文・長文の違い イラストの配置 7 Photoshopの基本操作① 画像(写真やイラスト)のリサイズ、イメージボードへの配置 8 Photoshopの基本操作② 写真を使って面白い効果を試してみる 9 Photoshopの基本操作③ 画像を使って面白い効果を試してみる2 10 Photoshopの基本操作④ 画像を使って面白い効果を試してみる3 11 3DとPhotoshop:オリジナルのテキスト作成1 12 3DとPhotoshop:オリジナルのテキスト作成2 13 3DとPhotoshop:オリジナルのテキスト作成3 14 Photoshop:パターン1 15 3DとIllustrator:オリジナルのテキスト作成1 16 3DとIllustrator:オリジナルのテキスト作成2 17 3DとIllustrator:パターン作成 18 3DとIllustrator:パターン作成2 19 Photoshop:パターン2 20 ポートフォリオについて 3D用のテキスト作成1 21 ポートフォリオを考える 構成(Illustrator)・文面作成(メモ帳) 22 ポートフォリオのラフ作成 個別対応 3D用のテキスト作成2 23 ポートフォリオのラフ作成 個別対応 3D用のテキスト作成3 24 ポートフォリオのラフ作成 個別対応 3D用のテキスト作成4 25 ポートフォリオのラフ提出 3D用のテキスト作成5 26 テキストファイルの作成(Illustrator) 27 作品の配置(Illustrator) 28 配置した作品の調整(Illustrator) 29 テキストの調整(Illustrator) 30 総仕上げ、提出
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	

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(デジタル作画)	授 業 方 法	実習
年 度	2024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	Photoshopを使用してキャラクターイラストの着色方法を学ぶ。 ゲームに使用できるようなアニメ塗りから厚塗りまで段階を追って幅広く技術を習得さ
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 アニメ塗り1 2 アニメ塗り2 3 アニメ塗り3 4 アニメ塗り4 5 アニメ塗り(階調数を増やす)1 6 アニメ塗り(階調数を増やす)2 7 アニメ塗り(階調数を増やす)3 8 アニメ塗り(階調数を増やす)4 9 アニメ塗り(階調数を増やす)5 10 アニメ塗り(階調数を増やす)6 11 アニメ塗り(グラデーション追加)1 12 アニメ塗り(グラデーション追加)2 13 アニメ塗り(グラデーション追加)3 14 アニメ塗り(グラデーション追加)4 15 アニメ塗り(グラデーション追加)5 16 アニメ塗り(グラデーション追加)6 17 ブラシ塗り1 18 ブラシ塗り2 19 ブラシ塗り3 20 ブラシ塗り4 21 ブラシ塗り5 22 ブラシ塗り6 23 厚塗り1 24 厚塗り2 25 厚塗り3 26 厚塗り4 27 厚塗り5 28 厚塗り6 29 厚塗り7 30 厚塗り8
成 績 評 価 方 法	・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	ゲームCGキャラクターコース 1年
授 業 科 目 名	ゲーム基礎(CG概論)	授 業 方 法	講義
年 度	2024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: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バゴスに派遣		

■授業科目情報

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

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	2024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:オリジナルゲーム構想 16 企画書作成②:舞台設定書作成 17 企画書作成②:舞台設定書作成 18 企画書作成②:キャラクター設計書作成 19 企画書作成②:キャラクター設計書作成 20 企画書作成②:企画書作成 21 企画書作成②:企画書作成 22 企画書作成②:企画書作成 23 企画書作成②:企画書作成 24 企画書作成②:企画書作成 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	2024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修了後、フリーランスとしてCM、映画、舞台等のオブジェデザイン、制作を担当。 幼児、児童の美術教室を主宰		

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			
年 間 授 業 計 画	1 デッサンの重要性の理解 鉛筆の話 デッサン用具の使い方 課題モチーフ「手」 2 形の取り方と確認方法 3 直方体の描き方 4 明暗の差、影と陰 5 クロスハッチング 6 面に対する意識 7 縦横のバランスの重要性 8 楕円の描き方 9 横方向の回り込みの表現 10 パースについて 11 縦方向の回り込みの表現 12 曲面の明暗 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「紙コップとロープ」 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 課題モチーフ「自画像」 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 課題モチーフ「複合静物」 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			

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	ゲームCGキャラクターコース 1年
授 業 科 目 名	キャラクターデザイン	授 業 方 法	実習
年 度	2024年度	年間授業時間数	120コマ
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ 後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回 後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:根岸 真知子 comico+(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	
年 間 授 業 計 画	1 自己紹介。キャラデザ概要。自分の好きな版權作品にキャラクターを追加するなら。 2 体のバランス・あたりの取り方。 3 老若男女の描き分け方 4 筋肉が発達したキャラ、太ったキャラ、痩せたキャラの描き方 5 髪の毛の描き方 6 表情の描き分け方 7 ケモノ耳キャラの描き方(表情の表現2) 8 色で表現出来る事。キャラの相関図の考え方。主人公とは。 9 服の基本的な描き方。服装で表現できる事。洋服しわの描き方。 10 スーツの描き方 11 学生服の描き方 12 スチームパンクに学ぶ小物の描き方 13 擬人化キャラの描き方 14 自分が作りたいゲームのキャラデザ① 15 自分が作りたいゲームのキャラデザ② 16 パースの基礎。一点透視法、二点透視法でカップを描く 17 二点透視法で椅子に座った人物を描く。あおり・俯瞰構図。座り方で性格を表現。 18 二点透視法でキャラが住む部屋のデザイン。 19 三点透視法でヴィネットイラストを描く。デフォルメキャラの描き方。 20 ハロウィンキャラの描き方 21 和服の描き方(着物・袴) 22 刀を持ったキャラの描き方 23 銃を持ったキャラの描き方 24 軍服の描き方 25 ショートショートを元にキャラデザを描く 26 ファンタジーキャラの描き方 27 メンヘラ・ヤンデレ・悪役キャラの描き方 28 コンビ・カップル、体の厚みを意識した仲良しポーズの描き方 29 人外キャラ(モンスター、妖怪、ロボット等)の描き方 30 おさらい授業。学生アンケートで分からなかったこと。詳しく知りたいこと。
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	2024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バゴスに派遣			

■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	2024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 ゲーム業界にてコンシューマーゲーム、ソーシャルゲームなどの開発、運営に在籍。ゲーム内アニメーション、宣伝用動画、MVなどの作成に携わる。		

■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。SpriteStudio、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 SpriteStudioの基本 桜の花吹雪を作る 2 SpriteStudioの基本 動く魔法陣を作ろう 3 SpriteStudioの基本 簡単な歩行アニメを作る(絵は用意)1 4 SpriteStudioの基本 簡単な歩行アニメを作る2 5 SpriteStudioの基本 攻撃アニメを作る。エフェクト機能を使う 6 SpriteStudioの応用 ゲームのガシャ画面を作る1 7 SpriteStudioの応用 ゲームのガシャ画面を作る2 8 SpriteStudioの応用 ゲームのガシャ画面を作る3 9 SpriteStudioの応用 ゲームのガシャ画面を作る4 10 PremiereProの基本 切り貼り、テキストを画面に置く 11 PremiereProの基本 ホラーまたはSF動画を作ろう1 画像加工の方法グリッチなど 12 PremiereProの基本 ホラーまたはSF動画を作ろう2 自作の写真や映像を取り込むなど 13 PremiereProの基本 ホラーまたはSF動画を作ろう3 既存の素材、AIの利用 14 PremiereProの基本 ホラーまたはSF動画を作ろう4 トランジションの活用 15 作品講評 16 AfterEffectsの基本1 各種エフェクト 17 AfterEffectsの基本2 ゲームのタイトル画面を作ろう 18 総合 ゲームの宣伝動画を作ろう 19 総合 ゲームの宣伝動画を作ろう 20 AfterEffectsの基本3 トランジション、変形などの効果を使う 21 AfterEffectsの応用1 パーティクルシステム 各種エフェクト 22 AfterEffectsの応用2 シェイプアニメーション 23 総合 ミュージックビデオを作ろう1 画像加工の方法グリッチなど 24 総合 ミュージックビデオを作ろう2 自作の写真や映像を取り込むなど 25 総合 ミュージックビデオを作ろう3 既存の素材、AIの利用 26 総合 ミュージックビデオを作ろう4 トランジションの活用 27 作品講評 ポートフォリオについて 著作権について 28 映像ポートフォリオの制作1 29 映像ポートフォリオの制作2 30 映像ポートフォリオの制作3
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	2024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	2024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	チームでゲームの企画を考えて開発計画を立案する。計画に基づいて割り当てられたものを制作して成果物を完成させる。成果物はデモリールや素材集、設定資料、印刷物などゲーム以外のものでも構わない。公開や配布ができる形式にまとめる。 他コースへの作業依頼は授業計画に関わらず、調整できたタイミングで実施する。
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にまとめる ・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 企画の決定 / 仕様作成 4 試作品の仕様決定 5 制作(1) 6 制作(2) 7 制作(3) 8 進捗確認 / 発表内容の確定 9 進捗報告会の準備と仕上げ 10 進捗報告会 / 報告会の反省と発表素材の提出 11 進捗報告会の資料のまとめと提出 12 DATフェスタ版の草案 13 夏休み中の開発計画 14 夏休みの成果確認 / 最新データをチーム内で共有 / 協力者の募集 15 DATフェスタの展示計画の検討 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 / 各自の成果物の提出とポートフォリオへの反映 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 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% ・上記の項目を合計し、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	2024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	<table border="0"> <tr> <td>1 デッサンの重要性のさらなる理解</td><td>課題モチーフ「携帯を持った手」</td></tr> <tr> <td>2 形の取り方と確認方法の復習</td><td></td></tr> <tr> <td>3 工程の確認</td><td></td></tr> <tr> <td>4 鉛筆つかいかたのさらなる向上</td><td>課題「クロッキー」</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「スプーンを持った手」</td></tr> <tr> <td>8 縦横のバランスの重要性</td><td></td></tr> <tr> <td>9 顔のプロポーションの理解</td><td></td></tr> <tr> <td>10 パースについて理解を深める</td><td>課題モチーフ「自画像」</td></tr> <tr> <td>11 画面構成と空間</td><td></td></tr> <tr> <td>12 回り込みの表現</td><td></td></tr> <tr> <td>13 顔の各パーツの表現のポイント</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「複合静物1」</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「石膏頭像」</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></td></tr> <tr> <td>24 立体的表現</td><td></td></tr> <tr> <td>25 よりの確かな質感の表現</td><td></td></tr> <tr> <td>26 空間の認識</td><td>課題モチーフ「石膏頭像」</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さらなる理解	課題モチーフ「携帯を持った手」	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	課題「クロッキー」	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「スプーンを持った手」	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	課題モチーフ「自画像」	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	課題モチーフ「複合静物1」	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「石膏頭像」	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	課題モチーフ「石膏頭像」	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さらなる理解	課題モチーフ「携帯を持った手」																																																												
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	課題「クロッキー」																																																												
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「スプーンを持った手」																																																												
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	課題モチーフ「自画像」																																																												
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	課題モチーフ「複合静物1」																																																												
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「石膏頭像」																																																												
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	課題モチーフ「石膏頭像」																																																												
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	・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	2024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回中の2 14 全4回中の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	2024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:躯体のディテールアップをしよう その1 4 建築物モデリングの上位技術を習得4:躯体のディテールアップをしよう その2 5 建築物モデリングの上位技術を習得5:躯体に沿って建具を構築しよう その1 6 建築物モデリングの上位技術を習得6:躯体に沿って建具を構築しよう その2 7 建築物モデリングの上位技術を習得7:室外機、電柱等の小物を構築しよう その1 8 建築物モデリングの上位技術を習得8:室外機、電柱等の小物を構築しよう その2 9 UV展開の上位技術を習得1:マテリアル毎のUV作成をしてみよう 10 UV展開の上位技術を習得2:各素材毎のマテリアルを作成しよう 11 テクスチャマップ作成の上位技術を習得1:写真を用いた高精度テクスチャを作成してみよう 12 テクスチャマップ作成の上位技術を習得1:エイジング等の汚し作業をしてみよう 13 ライティングの上位技術を習得 14 レンダリング及び仕上げの上位技術を習得:レンダリング画像のPhotoshopでの編集 15 前期テスト 16 キャラクターモデルの上位技術を習得1:解剖学に基づいたキャラクターの考察 17 キャラクターモデルの上位技術を習得2:ハイメッシュなジオメトリを作ろう 18 キャラクターモデルの上位技術を習得3:解剖学的なトポロジーを意識してモデリングしよう(ボディ) 19 キャラクターモデルの上位技術を習得4:解剖学的なトポロジーを意識してモデリングしよう(顔) 20 キャラクターモデルの上位技術を習得5:コスチュームや小物を制作しよう その1 21 キャラクターモデルの上位技術を習得6:コスチュームや小物を制作しよう その2 22 キャラクターリギングの上位技術を習得1:ボディ、四肢だけでなく、指にもリグを仕込もう 23 キャラクターリギングの上位技術を習得2:アドバンスコントローラーを作ろう 24 アニメーションの上位技術を習得1:自然な歩きをさせてみよう 25 アニメーションの上位技術を習得2:走らせてみよう 26 アニメーションの上位技術を習得3:好きな格闘ポーズをさせてみよう 27 ライティングの上位技術を習得1:キャラクターを魅力的に見せるライティングを学ぼう 28 ライティングの上位技術を習得2:背景を交えた効果的で魅力的なライティングを学ぼう 29 レンダリングの上位技術を習得:レンダリング画像を更に魅力的に見せる為のコンポジットを学ぼう 30 後期テスト
成績評価方法	課題提出物40点・テスト50点、授業態度10点とする。 ・上記3つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備考	

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	2024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 三菱電機(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	2年
授 業 科 目 名	2DCG実習	授 業 方 法	実習
年 度	2024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い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 ゲームプログラム学科課題用のラフ作成・タイトル3点、背景3点、キャラクター4点 20 ゲームプログラム学科課題用の背景(1) 21 ゲームプログラム学科課題用の背景(2) 22 ゲームプログラム学科課題用の背景(3) 23 ゲームプログラム学科課題用のキャラクター(1) 24 ゲームプログラム学科課題用のキャラクター(2) 25 ゲームプログラム学科課題用のキャラクター(3) 26 ゲームプログラム学科課題用のキャラクター(4) 27 ゲームプログラム学科課題用のタイトル(1) 28 ゲームプログラム学科課題用のタイトル(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	