

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	2025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	1年
授 業 科 目 名	ゲーム基礎(2DCG実習)	授 業 方 法	実習
年 度	2025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がって行きます。
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 練習用画像の配置(3D授業の提出用練習) 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 ポートフォリオについての説明 6 Illustratorの基本操作⑤ 文字入力:短文・長文の違い UIデザインの基本 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 UIデザインの基本 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 ポートフォリオの構成(Illustrator) 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②(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	2025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 パスを利用したアニメ塗り① 6 パスを利用したアニメ塗り② 7 パスを利用したアニメ塗り③ 8 パスを利用したアニメ塗り④ 9 パスを利用したアニメ塗り⑤ 10 レイヤー効果の使い方① 11 レイヤー効果の使い方② 12 レイヤー効果の使い方③ 13 調整レイヤーを使用したアイテムイラスト制作① 14 調整レイヤーを使用したアイテムイラスト制作② 15 調整レイヤーを使用したアイテムイラスト制作③ 16 調整レイヤーを使用したアイテムイラスト制作④ 17 調整レイヤーを使用したアイテムイラスト制作⑤ 18 調整レイヤーを使用したアイテムイラスト制作⑥ 19 レイヤーマスクを使用したイラスト制作① 20 レイヤーマスクを使用したイラスト制作② 21 レイヤーマスクを使用したイラスト制作③ 22 レイヤーマスクを使用したイラスト制作④ 23 レイヤーマスクを使用したイラスト制作⑤ 24 レイヤーマスクを使用したイラスト制作⑥ 25 レイヤーマスクを使用したイラスト制作⑦ 26 背景スチル制作① 27 背景スチル制作② 28 背景スチル制作③ 29 背景スチル制作④ 30 背景スチル制作⑤
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	

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	2025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	・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	2025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まつ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	
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: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) B2:M12E47B2:M46B2:M1B2:M48

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CGキャラクター	年 次	1年
授 業 科 目 名	デッサン	授 業 方 法	実習
年 度	2025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 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 課題モチーフ「ボックス」 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 課題モチーフ「円筒形」 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 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 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 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	

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	2025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:根岸 真知子 mico+(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。 2021～2,024年までweb漫画を月刊連載。背景アシスタント業に従事。 2025年よりコミカライズ新連載開始。		

■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	2025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	2025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、より実践に役立つ能力をつける。
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 PremiereProの基本 切り貼り、テキストを画面に置く 9 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 10 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 11 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 12 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 13 PremiereProの応用 エフェクトを使う 14 PremiereProの応用 ネストを使う、各種時短テクニック 15 作品講評 16 総合 ゲームの宣伝動画を作ろう1 AfterEffectsの基本1各種エフェクト 17 総合 ゲームの宣伝動画を作ろう2 AfterEffectsの基本2 テキストアニメ 18 総合 ゲームの宣伝動画を作ろう3 AfterEffectsの基本3 19 総合 ゲームの宣伝動画を作ろう4 AEとPPをつなぎ合わせる 20 AfterEffectsの基本4 オーディオスペクトラム 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 花火を作る 海底を作る 23 総合 ミュージックビデオを作ろう1 パスのトリミング 24 総合 ミュージックビデオを作ろう2 カレイドスコープ 25 総合 ミュージックビデオを作ろう3 水面の作り方 雲の作り方 26 総合 ミュージックビデオを作ろう4 時間置き換え 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	2025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で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	2025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:平井 俊之 専任教員		

■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	ゲーム学科	年 次	ゲームCGキャラクター	2年
授 業 科 目 名	デッサン	授 業 方 法	実習	
年 度	2025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>課題モチーフ「幾何形体」</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「石膏足」</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「石膏頭像1」</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「石膏頭像2」</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「石膏胸像1」</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 より的確な質感の表現</td><td></td></tr> <tr> <td>26 空間の認識</td><td>課題モチーフ「石膏胸像2」</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	課題モチーフ「幾何形体」	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「石膏足」	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「石膏頭像1」	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「石膏頭像2」	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「石膏胸像1」	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「石膏胸像2」	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	課題モチーフ「幾何形体」																																																												
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「石膏足」																																																												
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「石膏頭像1」																																																												
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「石膏頭像2」																																																												
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「石膏胸像1」																																																												
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「石膏胸像2」																																																												
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	3DCG実習	授業方法	実習
年度	2025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得 14 レンダリング及び仕上げの上位技術を得: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得2:走らせてみよう 26 アニメーションの上位技術を得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	ゲームグラフィック	授 業 方 法	実習
年 度	2025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:太田 芽生/青野 芙風 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、3Dデザイナーとして勤務。		

■授業科目情報

授 業 内 容	発注と納品の観点から、より実務的なモデル作成を学びます。前期ではIP物を意識しつつオリジナル要素を加えたキャラクターモデルを作成し、3Dデザイナーとしての想像力と技術力を養います。 後期では、前期で培った知識と技術を活かして背景を作成し、前期の制作物と合わせて実装対応を行います。
到 達 目 標	仕様書からクライアントの要求を正しく理解する。 モデル作成から実装対応まで一貫して行うことにより、業界で必要とされる知識を身につける。
教 科 書	無し
年 間 授 業 計 画	1 実務的なキャラクター作成：デザイン画を作成しよう 2 実務的なキャラクター作成：髪の実成でポリゴンの流れを理解しよう 1 3 実務的なキャラクター作成：髪の実成でポリゴンの流れを理解しよう 2 4 実務的なキャラクター作成：髪の実成でポリゴンの流れを理解しよう 3 5 実務的なキャラクター作成：衣装の実成で体の造りを理解しよう 1 6 実務的なキャラクター作成：衣装の実成で体の造りを理解しよう 2 7 実務的なキャラクター作成：衣装の実成で体の造りを理解しよう 3 8 実務的なキャラクター作成：顔パーツの実成でデザイン画に寄せる力をつけよう 1 9 実務的なキャラクター作成：顔パーツの実成でデザイン画に寄せる力をつけよう 2 10 実務的なキャラクター作成：効率的なUV展開と配置を学ぼう 11 実務的なキャラクター作成：仕様書に沿ったテクスチャデータを作成しよう 1 12 実務的なキャラクター作成：仕様書に沿ったテクスチャデータを作成しよう 2 13 実務的なキャラクター作成：ジョイントの挿入とウェイトの付け方を学ぼう 1 14 実務的なキャラクター作成：ジョイントの挿入とウェイトの付け方を学ぼう 2 15 実務的なキャラクター作成：ジョイントの挿入とウェイトの付け方を学ぼう 3 16 予備：遅延している場合は予備として使用し、完了している場合はブラッシュアップの時間とする 17 実務的な背景作成：デザイン画を作成しよう 18 実務的な背景作成：モデルを作成しよう 1 19 実務的な背景作成：モデルを作成しよう 2 20 実務的な背景作成：モデルを作成しよう 3 21 実務的な背景作成：UV展開をしよう 22 実務的な背景作成：アルファテクスチャを作成しよう 23 実務的な背景作成：仕様に沿ったテクスチャを作成しよう 1 24 実務的な背景作成：仕様に沿ったテクスチャを作成しよう 2 25 実務的なキャラクター作成:ブレンドシェイプで表情差分を作成しよう1 26 実務的なキャラクター作成:ブレンドシェイプで表情差分を作成しよう2 27 実務的なプロップ作成：動かせる手持ち小物を作ろう 1 28 実務的なプロップ作成：動かせる手持ち小物を作ろう 2 29 実務的なプロップ作成：動かせる手持ち小物を作ろう 3 30 実務的なプロジェクト作成：Unityに実装しよう
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	映像編集	授 業 方 法	実習
年 度	2025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: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	この授業ではより高度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。Adobe Premiere、AfterEffectsの応用を学習することで、より実践に役立つ能力をつける。
到 達 目 標	映像編集に対する応用の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 PremierePro、AfterEffectsの復習、新機能紹介 2 AfterEffects パペットピンアニメーション1 3 AfterEffects パペットピンアニメーション2 4 AfterEffects 無現回廊、CC cilinder、CC sphere 5 AfterEffects イラストレーターで作ったシェイプを導入する 6 AfterEffects パーティクルプレイグラウンド 7 AfterEffects 水が飛び散るアニメ 8 AfterEffects 3D機能を使う 9 PremierePro 古い映画っぽくするテクニック 10 PremierePro AIを使う 11 PremierePro 実写コマドリアニメの作り方 12 PremierePro 新しいボイスAIを使う 13 ゲームの紹介動画を作ろう1 目を引くタイトルを作る 14 ゲームの紹介動画を作ろう2 音楽を選ぶ、導入する 15 作品講評 16 総合 ゲームの紹介動画を作ろう3 ゲームの紹介画面 17 総合 ゲームの紹介動画を作ろう4 ゲーム内ムービーを作る 18 総合 ゲームの紹介動画を作ろう5 編集 19 総合 ゲームの紹介動画を作ろう6 編集 20 オリジナル動画を作ろう 1 テーマを決め、シナリオを作る 21 オリジナル動画を作ろう 2 絵コンテを作る 22 オリジナル動画を作ろう 3 タイトル、導入を作る 23 オリジナル動画を作ろう 4 各種プラグインの使い方 24 オリジナル動画を作ろう 5 25 オリジナル動画を作ろう 6 26 オリジナル動画を作ろう 7 27 オリジナル動画を作ろう 8 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

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	2025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: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 2 レイアウトソフトとしてのイラストレーターの復習。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で必要なスキル、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 3 ペンツールの学習と作画演習 4 UIデザインを増やす・ポートフォリオがイラストや3D作品に偏っているので、もっとゲームの画面を意識したレイアウトや細々としたボタンなどのデザインを増やす 5 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 6 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) 7 DATフェスタ作品作成(1) 全体ラフ(2) 8 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) 9 DATフェスタ作品作成(3) キャラクター作成(2) 10 DATフェスタ作品作成(3) キャラクター作成(3) 11 DATフェスタ作品作成(4) 背景作成(1) 12 DATフェスタ作品作成(5) 背景作成(2) 13 DATフェスタ作品作成(6) 背景作成(2) 14 UIデザイン(2) 作業 15 UIデザイン(3) 作業 16 UIデザイン(4) 作業 17 UIデザイン(5) 作業 18 DATフェスタ作品 仕上げ、仮印刷 19 DATフェスタ作品 修正、印刷 提出 20 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 21 ゲームプログラム学科課題用の背景(1) 22 ゲームプログラム学科課題用の背景(2) 23 ゲームプログラム学科課題用の背景(3) 24 ゲームプログラム学科課題用のキャラクター(1) 25 ゲームプログラム学科課題用のキャラクター(2) 26 ゲームプログラム学科課題用のキャラクター(3) 27 ゲームプログラム学科課題用のキャラクター(4) 28 ゲームプログラム学科課題用のタイトル(1) 29 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 30 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・イラストレーター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	