

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・ゲームプログラム1年	
授 業 科 目 名	実践学習	授 業 方 法	講義	
年 度	2026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 概 要	<ul style="list-style-type: none"> ・業界の現状や求められる人物像などを説明し、今後自分がどのように学び、変わっていかなくては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	<ul style="list-style-type: none"> ・就職に向けたビジネスマナーや、業界研究を行い社会人になるための必要な知識を学びます。 ・「ビジネス能力認定試験3級」取得のための学習を行い、ビジネスに必要な考えや姿勢を学び、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
教 科 書 ・ 教 材	<ul style="list-style-type: none"> ・ビジネス能力検定ジョブパス3級公式テキスト
年 間 授 業 計 画	<ol style="list-style-type: none"> 1 校則確認 2 ポートフォリオ鑑賞 3 面談1 4 面談2 5 「ビジネス能力検定3級」対策1 6 「ビジネス能力検定3級」対策2 7 「ビジネス能力検定3級」対策3 8 「ビジネス能力検定3級」対策4 9 面談1 10 面談2 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」小テスト 16 「ビジネス能力検定3級」対策9 17 「ビジネス能力検定3級」対策10 18 「ビジネス能力検定3級」対策11 19 「ビジネス能力検定3級」対策12 20 「ビジネス能力検定3級」対策13 21 面談1 22 面談2 23 履歴書の書き方1 24 履歴書の書き方2 25 面接練習1 26 面接練習2 27 税金の種類 28 キャリアプランニング 29 冠婚葬祭マナー 30 実践学習総合テスト <p>実践学習は通常授業の他、前期には「特別講座:1単位」・後期には「学内作品展の作品制作・会場設営・運営:2単位」・「特別講座:2単位」等の学習活動を行う。</p>
成 績 評 価 方 法	<p>出席率20%、授業態度20%、ペーパーテスト60%</p> <p>・上記3つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。</p> <p>・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。</p> <p>①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下)</p> <p>②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。</p>
備 考	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	ゲーム学科	年 次	ゲームキャラクターコース 1年
授 業 科 目 名	キャリアデザイン	授 業 方 法	演習
年 度	2026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:加登 旭 ゲーム制作会社スタイラス(株)にて3DCGを担当。		

■授業科目情報

授 業 概 要	ゲームキャラクター制作を通して3DCGの基礎を学び、自己分析や業界理解を行いながら、ポートフォリオ制作および就職活動に向けた基礎力を身につける。
到 達 目 標	3DCGの基本的な制作フローを理解し、作品制作の基礎を身につけるとともに、ポートフォリオを意識した作品制作および見せ方を習得する。
教 科 書 ・ 教 材	
年 間 授 業 計 画	<ol style="list-style-type: none"> 1 ガイダンス/必要な機材とアプリケーションについて 2 業界理解(ゲーム・映像)と必要な知識 3 自己分析/希望職種① 4 ポートフォリオ解説/リファレンス解説 5 3D制作基礎(作品制作の取組み方) 6 3D制作基礎(データ管理と命名規則) 7 3D制作基礎(ワークフローの理解と職種について) 8 3D制作基礎(ゲーム用途のトポロジーとUV) 9 3D制作基礎(マテリアルとテクスチャ) 10 3D制作基礎(ベイキングとノーマルマップの概要理解) 11 リファレンス収集とデザイン整理 12 ポートフォリオ用データ設計・志望職種の想定 13 制作①(ベースモデリングとシルエット) 14 制作②(ブラッシュアップ・フィードバック反映) 15 前期まとめ 16 DATフェスタ準備① 17 DATフェスタ準備② 18 DATフェスタ準備③ 19 DATフェスタ準備④ 20 DATフェスタ準備⑤ 21 DATフェスタ振り返り(フィードバックと改善点の確認) 22 改善①(形状修正とポートフォリオ品質) 23 改善②(テクスチャの情報量・説得力について) 24 見せ方強化(ライティング・構図・カメラ) 25 最終出力(レンダリングと提出用素材作成) 26 ポートフォリオ作成①(構成・順序・見せ方) 27 ポートフォリオ作成②(作品解説・自己PR・ターゲット明確化) 28 自己分析/希望職種② 29 次年度の就職活動について 30 後期まとめ
成 績 評 価 方 法	<p>出席率20%、授業態度20%、課題・レポート60% ・上記3つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。</p> <p>・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。</p>
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	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	実習
年 度	2026年度	年間授業時間数	60
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	2.0	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パゴスに派遣		

■授業科目情報

授 業 概 要	2D、3DCGの概念を学ぶ。プリプロダクション、プロダクション、ポストプロダクションにおけるデザイン技術、撮影技術、3DCG構成の基礎を学習する。
到 達 目 標	2D、3DCG業界就職に向けて基礎的な概念、用語などを理解出来ることを目標とする。
教 科 書 ・ 教 材	入門CGデザイン、デジタル映像表現、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	<p>1 概論講義</p> <p>2 教科書ベーシックを用いての講義:第一章 CGとは</p> <p>3 教科書ベーシックを用いての講義:第二章 表現の基礎</p> <p>4 教科書ベーシックを用いての講義:第三章 2次元CGと写真撮影</p> <p>5 教科書ベーシックを用いての講義:第四章 3次元CGの制作</p> <p>6 教科書ベーシックを用いての講義:第五章 技術の基礎</p> <p>7 教科書ベーシックを用いての講義:第六章 知的財産権</p> <p>8 過去問を用いての模擬試験</p> <p>9 過去問を用いての模擬試験</p> <p>10 過去問を用いての模擬試験</p> <p>11 過去問を用いての模擬試験</p> <p>12 過去問を用いての模擬試験</p> <p>13 過去問を用いての模擬試験</p> <p>14 過去問を用いての模擬試験</p> <p>15 過去問を用いての模擬試験</p> <p>16 教科書デジタル映像表現を用いての講義:第一章 実写撮影</p> <p>17 教科書デジタル映像表現を用いての講義:第二章 映像編集</p> <p>18 教科書デジタル映像表現を用いての講義:第三章 モデリング</p> <p>19 教科書デジタル映像表現を用いての講義:第四章 リギング</p> <p>20 教科書デジタル映像表現を用いての講義:第五章 CGアニメーション</p> <p>21 教科書デジタル映像表現を用いての講義:第六章 シーン構築</p> <p>22 教科書デジタル映像表現を用いての講義:第七章 リアルタイムCG</p> <p>23 教科書デジタル映像表現を用いての講義:第八章 プロダクションワーク</p> <p>24 教科書デジタル映像表現を用いての講義:第九章 知的財産権</p> <p>25 過去問を用いての模擬試験</p> <p>26 過去問を用いての模擬試験</p> <p>27 過去問を用いての模擬試験</p> <p>28 過去問を用いての模擬試験</p> <p>29 過去問を用いての模擬試験</p> <p>30 過去問を用いての模擬試験</p>
成 績 評 価 方 法	<p>模擬試験解答率60点、出席率20点、授業態度20点とする。</p> <p>・上記3つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。</p> <p>・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。</p> <p>①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下)</p> <p>②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。</p>
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	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	2026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	2.0	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 概 要	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せる。
到 達 目 標	実際の現場で使用する塗り方やテクニックを使用し実用可能なクオリティのゲームイラストやアイテム、背景を制作することを目標とする。
教 科 書 ・ 教 材	
年 間 授 業 計 画	<ol style="list-style-type: none"> 1 アニメ塗り1 2 アニメ塗り2 3 パスを使用したアニメ塗り1 4 パスを使用したアニメ塗り2 5 パスを使用したアニメ塗り3 6 パスを使用したアニメ塗り4 7 レイヤー機能を使用したゲーム内アイテム作成1 8 レイヤー機能を使用したゲーム内アイテム作成2 9 レイヤー機能を使用したゲーム内アイテム作成3 10 レイヤー機能を使用したゲーム内アイテム作成4 11 マスク機能を使用したキャラクターブラシ塗り1 12 マスク機能を使用したキャラクターブラシ塗り2 13 マスク機能を使用したキャラクターブラシ塗り3 14 マスク機能を使用したキャラクターブラシ塗り4 15 マスク機能を使用したキャラクターブラシ塗り5 16 背景オブジェクト着色1 17 背景オブジェクト着色2 18 背景オブジェクト着色3 19 背景オブジェクト着色4 20 室内背景スチル制作1 21 室内背景スチル制作2 22 室内背景スチル制作3 23 室内背景スチル制作4 24 室内背景スチル制作5 25 室内背景スチル制作6中間提出 26 室内背景スチル制作7 27 室内背景スチル制作8 28 室内背景スチル制作9 29 室内背景スチル制作10 30 室内背景スチル制作11
成 績 評 価 方 法	<p>前期:【課題制作物】70%【授業態度】20%【出席率】10%</p> <p>後期:【課題制作物】70%【授業態度】20%【出席率】10%</p> <p>・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。</p>
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	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	2026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	2.0	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 DTP・・・商品ポスター、パッケージ、リーフレット、カタログ Web・・・各種バナー ゲーム・・・素材、UI等幅広いデザインや作成を手掛ける。		

■授業科目情報

授 業 概 要	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な指導、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に重点を置き、実践的な仕事に活かせることができるよう指導して行きます。
到 達 目 標	Photoshop: 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、簡単なテキストチャが自分で作成できるようにします。Illustrator: 基本を学びながらポートフォリオ作成に繋げて行きます。
教 科 書 ・ 教 材	
年 間 授 業 計 画	<ol style="list-style-type: none"> 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成、変形 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 長方形ツールで作品集の元となる基本指導と作成 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⑤ 文字入力:短文・長文の違い 6 Photoshopの基本操作① 画像(写真やイラスト)のりサイズ、作品集への配置方法と理由指導 7 Illustratorの基本操作④ 新規ファイルの作成、整列について 8 Photoshopの基本操作② ブラシについて、オリジナルブラシの作成 9 Photoshopの基本操作③ 写真を使ってテキストチャを作成 10 Photoshopの基本操作④ エフェクト作成 11 作品集の制作:上記の学習を踏まえてDATフェスタ用の作品集制作 12 Photoshop:テキストチャ作成練習/作品集制作 13 Photoshop:テキストチャ作成練習2/作品集制作 14 Photoshop:テキストチャ作成練習3/作品集制作 15 作品集前期提出 印刷練習 16 Illustrator:パターン作成1 17 Illustrator:パターン作成2 18 Photosop:パターン作成 19 作品集まとめ、スキヤナの使い方 20 ポートフォリオを考える 構成(Illustrator)・作品のピックアップ 21 ポートフォリオを考える2 構成(Illustrator)・文面作成(メモ帳等)・作品のピックアップ 22 ポートフォリオのラフ作成 個別対応 作品のサイズ調整 23 ポートフォリオのラフ提出 個別対応 テキスチャ作成4 24 ポートフォリオのラフ提出 オリジナルロゴ制作 25 ポートフォリオ制作 個別対応 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)、総仕上げ 30 総仕上げ、提出
成 績 評 価 方 法	<p>出席率20%、授業態度10%、課題・レポート50%、実習・実技評価20% ・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。</p> <p>・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。</p>
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	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	実習
年 度	2026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	2.0	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 概 要	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	<ul style="list-style-type: none"> 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 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 ・ 教 材	
年 間 授 業 計 画	<ol style="list-style-type: none"> 自己分析表作成 自己紹介の実施「自分をプレゼンテーションする」 セルフプランニング・スケジュールリング ゲームプランニングの仕事と職種について 企画書の書き方 企画書作成①:既存ゲームを企画書に起こす 企画書作成①:既存ゲームを企画書に起こす 企画書作成①:既存ゲームを企画書に起こす 企画書作成①:既存ゲームを企画書に起こす 企画書作成①:既存ゲームを企画書に起こす 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) 企画書作成②:アナログゲーム体験 企画書作成②:オリジナルゲーム構想 企画書作成②:オリジナルゲーム構想 企画書作成②:オリジナルゲーム構想 企画書作成②:オリジナルゲーム構想 企画書作成②:舞台設定書作成 企画書作成②:舞台設定書作成 企画書作成②:キャラクター設計書作成 企画書作成②:キャラクター設計書作成 企画書作成②:企画書作成 企画書作成②:企画書作成 企画書作成②:企画書作成 企画書作成②:企画書作成 企画書作成②:企画書作成 企画書作成②:企画書作成(プレゼンテーション) 企画書作成②:企画書作成(プレゼンテーション) 発注書作成:受注① 発注書作成:受注② 発注書作成:受注③ セルフプランニング
成 績 評 価 方 法	<p>【出席率】10%【授業態度】40%【確認テスト】【課題・レポート】【実習・実技評価】50%</p> <p>・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。</p> <p>・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。</p>
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学科名	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	演習
年度	2026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: 益子悠 東京藝術大学デザイン科卒業後、フリーランスでイラストレーション(企業広告や雑誌の挿絵など)、キャラクターデザイン、漫画制作に従事。		

■授業科目情報

授業概要	視覚的な伝達力、表現力を深めるため、デッサンの基礎的な実習を行う。個々の学生のレベルに応じて課題内容や授業の進め方を調整します。
到達目標	①遠近法や光と影のメカニズム、物体の構造を理解する ②三次元の対象物(モチーフ)を鉛筆の濃淡を使い二次元で写実的に表現する ③鉛筆デッサンのプロセスと、制作に向き合う姿勢を学ぶ
教科書・教材	なし
年間授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 ガイダンス・デッサン画材説明 基礎レッスン(グレースケールを作る) 2 静物デッサン「球体と立方体」 3 静物デッサン「球体と立方体」 4 静物デッサン「球体と立方体」 5 卓上デッサン「ロープと紙コップ」 6 卓上デッサン「ロープと紙コップ」 7 卓上デッサン「ロープと紙コップ」 8 静物デッサン「靴」 9 静物デッサン「靴」 10 静物デッサン「靴」 11 静物デッサン「靴」 12 複合静物デッサン「木の椅子など」 13 複合静物デッサン「木の椅子など」 14 複合静物デッサン「木の椅子など」 15 複合静物デッサン「木の椅子など」 前期まとめ 16 静物デッサン「バレーボール」 17 静物デッサン「バレーボール」 18 静物デッサン「バレーボール」 19 自画像 20 自画像 21 自画像 22 自画像 23 複合静物デッサン「手/足の石膏彫刻など」 24 複合静物デッサン「手/足の石膏彫刻など」 25 複合静物デッサン「手/足の石膏彫刻など」 26 複合静物デッサン「手/足の石膏彫刻など」 27 構成デッサン「物を持つ手」 28 構成デッサン「物を持つ手」 29 構成デッサン「物を持つ手」 30 構成デッサン「物を持つ手」 全体まとめ
成績評価方法	<p>出席率 20%、授業態度 10%、実習・実技評価 70%</p> <p>・上記3つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 【評価基準】授業態度＝話を聞いているか(50%)＋作業に集中しているか(50%) 実習・実技評価＝課題への理解度・積極性(20%)＋作品の完成度・クオリティ(80%)</p> <p>・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。</p>
備考	学生の習熟度によって、課題内容や制作時間を変更する場合があります。

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	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	2026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	4.0	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。 2021～2,024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	<ol style="list-style-type: none"> 1 自己紹介。キャラデザ概要。自分の好きな著作権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	出席率20%、授業態度20%、課題・レポート60% ・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	

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	3DCG実習	授 業 方 法	実習
年 度	2026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	8.0	週 間 授 業 数	前期 4回 後期 4回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:大塚 一幸 (株)円谷プロダクションにて映像制作、(株)乃村工藝社にて空間デザイナー/展示プランナーを担当。JICA展示デザイン専門家としてガラパゴスに派遣		

■授業科目情報

授 業 概 要	Maya、Zbrush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。前期は内装、建築等ハードサーフェイスモデリング、後期はソフトサーフェイスモデリング、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、エクス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 ・ 教 材	Autodesk Mayaトレーニングブック
年 間 授 業 計 画	<ol style="list-style-type: none"> 1 Mayaの基本操作1: カメラ、基本ツールを覚えよう 2 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 3 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 4 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 5 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 6 モデリングの基礎ツールの習熟3: 部屋を作ってみよう 7 モデリングの基礎ツールの習熟4: インテリアをライティングしてレンダリングしてみよう 8 モデリングの基礎ツールの習熟5: エクステリアを作ってみよう 9 モデリングの基礎ツールの習熟6: 地形や植生を作ってみよう 10 モデリングの基礎ツールの習熟7: 屋外の素材、ライティングを学ぼう 11 モデリングの基礎ツールの習熟8: エクステリアをライティングしてレンダリングしてみよう 12 UV展開の基礎技術を習得1: UVの概念を学ぼう 13 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 14 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 15 前期テスト 16 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 17 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 18 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 19 キャラクターモデリングの基礎を習得4: Zbrushを使って形を整えていこう 20 キャラクターモデリングの基礎を習得5: Zbrush やPhotoshopを使ってテクスチャを作ってみよう 21 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 22 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 23 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 24 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 25 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 26 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 27 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 28 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 29 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 30 後期テスト
成 績 評 価 方 法	<p>課題提出物40点・テスト40点、出席率10点、授業態度10点とする。 ・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。</p> <p>・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。</p>
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学科名	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	2026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	4.0	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

授業概要	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・教材	
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	出席率20%、授業態度10%、課題70% ・上記3つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	2年	
授 業 科 目 名	実践学習	授 業 方 法	実習	
年 度	2026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:担当:三井田 大樹 専任教員			

■授業科目情報

授 業 概 要	<ul style="list-style-type: none"> ・上級学年としてコミュニケーションを行わせ、個人活動ではなく下級生を交えたグループでの行動を意識して進めていきます。 ・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。
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・自分のすすむ業界の研究を行い、卒業後の進路を固めていきます。 ・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 ・ 教 材	
年 間 授 業 計 画	<ol style="list-style-type: none"> 1 自己分析・作品分析 2 自己分析・作品分析 3 個人面談 4 個人面談 5 業界研究 6 業界研究 7 業界研究 8 個人面談 9 個人面談 10 面接練習 11 面接練習 12 面接練習 13 面接練習 14 個人面談 15 一般教養テスト 16 面接練習 17 面接練習 18 個人面談 19 個人面談 20 面接練習 21 面接練習 22 個人面談 23 個人面談 24 ビジネスマナー 25 ビジネスマナー 26 ビジネスマナー 27 個人面談 28 個人面談 29 総合評価テスト 30 卒業後について <p style="margin-left: 20px;">実践学習は通常授業の他、前期には「特別講座:1単位」、後期には「学内作品展の作品制作・会場設営・運営:2単位」・「特別講座:2単位」等の学習活動を行う。</p>
成 績 評 価 方 法	<p>出席率20%、授業態度20%、ペーパーテスト60%</p> <p>・上記3つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。</p> <p>・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。</p> <p>①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下)</p> <p>②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。</p>
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	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	2026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: 三井田大樹 専任教員 加登 旭 ゲーム制作会社スタイラス(株)にて3DCGを担当。			

■授業科目情報

授 業 概 要	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。成果物はデモリアルや素材集、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	<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・ 教 材	なし
年 間 授 業 計 画	<ol style="list-style-type: none"> 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	出席率20%、授業態度10%、課題70% ・上記3つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学科名	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	2026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: 益子悠 東京藝術大学デザイン科卒業後、フリーランスでイラストレーション(企業広告や雑誌の挿絵など)、キャラクターデザイン、漫画制作に従事。		

■授業科目情報

授業概要	一年次の授業を踏まえ、視覚的な伝達力、表現力の基本となる総合的なデッサン力をさらに深める。 個々の学生のレベルに応じて課題内容や授業の進め方を調整します。
到達目標	①遠近法や光と影のメカニズム、物体の構造を理解する ②三次元の対象物(モチーフ)を鉛筆の濃淡を使い二次元で写実的に表現する ③鉛筆デッサンのプロセスと、制作に向き合う姿勢を学ぶ
教科書・教材	なし
年間授業計画	1 基礎の見直し: グレースケールを作る 2 想定デッサン「球体」 3 想定デッサン「立方体」 4 複合静物デッサン「箱とピン」 5 複合静物デッサン「箱とピン」 6 複合静物デッサン「箱とピン」 7 複合静物デッサン「箱とピン」 8 静物デッサン「靴」 9 静物デッサン「靴」 10 静物デッサン「靴」 11 静物デッサン「靴」 12 複合静物デッサン「木の椅子など」 13 複合静物デッサン「木の椅子など」 14 複合静物デッサン「木の椅子など」 15 複合静物デッサン「木の椅子など」 前期まとめ 16 静物デッサン「バレーボール」 17 静物デッサン「バレーボール」 18 静物デッサン「バレーボール」 19 石膏デッサン「メディチ/青年マルス」 20 石膏デッサン「メディチ/青年マルス」 21 石膏デッサン「メディチ/青年マルス」 22 石膏デッサン「メディチ/青年マルス」 23 複合静物デッサン「手/足の石膏彫刻など」 24 複合静物デッサン「手/足の石膏彫刻など」 25 複合静物デッサン「手/足の石膏彫刻など」 26 複合静物デッサン「手/足の石膏彫刻など」 27 構成デッサン「物を持つ手」 28 構成デッサン「物を持つ手」 29 構成デッサン「物を持つ手」 30 構成デッサン「物を持つ手」 全体まとめ
成績評価方法	出席率20%、授業態度10%、実習・実技評価70% ・上記3つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 【評価基準】授業態度=話を聞いているか(50%)+作業に集中しているか(50%) 実習・実技評価=課題への理解度・積極性(20%)+作品の完成度・クオリティ(80%) ・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	学生の習熟度によって、課題内容や制作時間を変更する場合があります。

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	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	2026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 概 要	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 ・ 教 材	
年 間 授 業 計 画	<ol style="list-style-type: none"> 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	<p>課題提出物40点・テスト40点、出席率10点、授業態度10点とする。 ・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。</p> <p>・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。</p>
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	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	2026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:青野 芙風/志村 亮/東 翔太 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 概 要	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 ・ 教 材	<ul style="list-style-type: none"> 1 実務的なキャラクター作成：髪の毛の作成でポリゴンの流れを理解しよう 1 2 実務的なキャラクター作成：髪の毛の作成でポリゴンの流れを理解しよう 2 3 実務的なキャラクター作成：髪の毛の作成でポリゴンの流れを理解しよう 3 4 実務的なキャラクター作成：髪の毛の作成でポリゴンの流れを理解しよう 4 5 実務的なキャラクター作成：髪の毛の作成でポリゴンの流れを理解しよう 5 6 実務的なキャラクター作成：衣装の作成で体の造りを理解しよう 1 7 実務的なキャラクター作成：衣装の作成で体の造りを理解しよう 2 8 実務的なキャラクター作成：衣装の作成で体の造りを理解しよう 3 9 実務的なキャラクター作成：衣装の作成で体の造りを理解しよう 4 10 実務的なキャラクター作成：衣装の作成で体の造りを理解しよう 5 11 実務的なキャラクター作成：顔パーツの作成でデザイン画に寄せる力をつけよう 1 12 実務的なキャラクター作成：顔パーツの作成でデザイン画に寄せる力をつけよう 2 13 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 1 14 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 2 15 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
ゲ ー ム 学 科	<ul style="list-style-type: none"> 16 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 17 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 3 18 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 19 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 20 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 3 21 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 22 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 23 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 24 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 4 25 実務的なプロップ作成：手持ち小物を作ろう モデリング 1 26 実務的なプロップ作成：手持ち小物を作ろう モデリング 2 27 実務的なプロップ作成：手持ち小物を作ろう モデリング 3 28 実務的なプロップ作成：手持ち小物を作ろう UV展開 29 実務的なプロップ作成：手持ち小物を作ろう テクスチャ 1 30 実務的なプロップ作成：手持ち小物を作ろう テクスチャ 2
成 績 評 価 方 法	<p>出席20%・課題提出及び評価点80%</p> <p>・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。</p> <p>・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。</p> <p>①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下)</p> <p>②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。</p>
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学科名	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	2026年度	年間授業時間数	30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

授業概要	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・教材	
年間授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 PremierePro、AfterEffectsの復習、新機能紹介 2 AfterEffects キャラクターの髪を動かす 3 AfterEffects キャラクターの表情を動かす 4 AfterEffects 無限回廊を作る、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 3D機能を使う 7 AfterEffects 水が飛び散るアニメ 8 AfterEffects AIを使う 9 AfterEffects 爆発のアニメーション 10 PremierePro AIを使う 11 PremierePro Aftereffects カウントダウン、時間に連動したグラフ 12 PremierePro 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 いわゆるゆっくり動画の研究 25 オリジナル動画を作ろう 6 動画の市場研究 26 オリジナル動画を作ろう 7 サムネイルを作る 27 オリジナル動画を作ろう 8 講評 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	<p>出席20%・課題提出及び評価点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。</p> <p>・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。</p>
備考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	ゲームCGキャラクターコース 2年
授 業 科 目 名	2DCG実習	授 業 方 法	実習
年 度	2026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 DTP・・・商品ポスター、パッケージ、リーフレット、カタログ Web・・・各種バナー ゲーム・・・素材、UI等のデザインや作成を手掛ける。		

■授業科目情報

授 業 概 要	1年次の授業で学んだことをさらに広げ、より効率の良い作業も含めた授業を積み重ねます。課題では視界を狭めめよう世界観を念頭に置き、オリジナル作品の完成を目指します。キャラクターや背景作成にあたり、頭だけで考えたり、検索をして安心するのではなく、しっかり自分の目で見て表現、そこから「自分」が表現できるよう指導して行きます。
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 ・ 教 材	
年 間 授 業 計 画	<p>課題:背景1模写 提出・・・5/15 イラストレーターの復習を兼ね、様々なパネルを利用し効率良く作品を完成させる方法を指導</p> <p>2 背景2・・・1で描いた背景を踏まえてオリジナル要素を加えた背景 提出・・・6/5</p> <p>3 ペンツールの学習と作画演習</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>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)</p> <p>7 DATフェスタ作品作成(2) 全体ラフ(2)</p> <p>8 DATフェスタ作品作成(3) 全体のラフサイズに合わせたキャラクター作成(1)</p> <p>9 DATフェスタ作品作成(4) キャラクター作成(2)</p> <p>10 DATフェスタ作品作成(5) キャラクター作成(3)</p> <p>11 DATフェスタ作品作成(6) 背景作成(1)</p> <p>12 DATフェスタ作品作成(7) 背景作成(2)</p> <p>13 DATフェスタ作品作成(8) 背景作成(2)</p> <p>14 UIデザイン(2) 作業</p> <p>15 UIデザイン(3) 作業</p> <p>16 UIデザイン(4) 作業</p> <p>17 UIデザイン(5) 作業</p> <p>18 DATフェスタ作品 仕上げ、仮印刷</p> <p>19 DATフェスタ作品 修正、印刷 提出</p> <p>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</p> <p>21 ゲームプログラム学科課題用の背景(1)</p> <p>22 ゲームプログラム学科課題用の背景(2)</p> <p>23 ゲームプログラム学科課題用の背景(3)</p> <p>24 ゲームプログラム学科課題用のキャラクター(1)</p> <p>25 ゲームプログラム学科課題用のキャラクター(2)</p> <p>26 ゲームプログラム学科課題用のキャラクター(3)</p> <p>27 ゲームプログラム学科課題用のキャラクター(4)</p> <p>28 ゲームプログラム学科課題用のタイトル(1)</p> <p>29 ゲームプログラム学科課題用のタイトル(2)</p> <p>30 まとめ</p>
成 績 評 価 方 法	<p>出席率20%、授業態度10%、課題・レポート60%、実習・実技評価10%</p> <p>・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。</p> <p>・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。</p> <p>①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下)</p> <p>②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。</p>
備 考	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行きます。