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	アニメ学科	年次	アニメーターコース・アニメ彩色・撮影コース 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：御園　行洋 専任教員		

■授業科目情報

授業概要	実社会に出ても困らないようにするために、4月～11月末はビジネス能力検定3級合格を目指す。12月以降はコミュニケーション能力をさらに高め就職活動の準備をする。表情・服装・声の出し方などのノウハウも取り入れる。
到達目標	ビジネス能力3級合格
教科書・教材	ビジネス能力検定3級公式テキスト・問題集
年間授業計画	1 自己紹介 2 キャリアと仕事へのアプローチ 3 仕事の基本となる8つの意識 4 〃 5 コミュニケーションとビジネスマナーの基本 6 〃 7 指示の受け方と報告、連絡、相談 8 〃 9 話し方と聞き方のポイント 10 〃 11 来客応対と訪問の基本マナー 12 〃 13 会社関係でのつきあい 14 仕事への取り組み方 15 前期試験 16 ビジネス文書の基本 17 〃 18 統計・データの読み方・まとめ方 19 情報収集とメディアの活用 20 会社を取り巻く環境と経済の基本 21 ビジネス能力検定模擬テスト① 22 ビジネス能力検定模擬テスト② 23 自己分析① 24 自己分析② 25 コミュニケーション能力向上グループワーク① 26 コミュニケーション能力向上グループワーク② 27 履歴書・エントリーシートの書き方 28 就職面接について・面接トレーニング 29 面接トレーニング（レベル別） 30 後期試験
成績評価方法	出席率・・・30% 授業態度・・・20% 課題評価・・・50% 合計100点満点で採点。 ・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	アニメ学科	年次	アニメーターコース アニメ彩色・撮影コース 1年
授業科目名	デジタルアニメーション概論	授業方法	演習
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：佐藤　瑠美 本校アニメ学科卒業後、アニメ制作会社「㈱バンダイナムコフィルムワークス」にてアニメーターとして作画・動画検査を担当。		

■授業科目情報

授業概要	様々なアニメ専用ソフトの基礎を学び、ショートアニメーションを完成させます。アニメ業界をミニマムな状態で再現することで、自身の目標とする職種と向き合いそれに向けて何を努力すればいいかを明確にする。さらに他職種との連携の取り方など業界に入ってからは見えにくい部分を全員で共有し、試行錯誤することで個人制作との差異を改めて認識し仕事としての立ち居振る舞いなどの熟考を促します。数度の制作をこなすことで業界に出る前に実戦経験にも勝るキャリアを積み即戦力として活躍できるよう促します。
到達目標	アニメ業界の各工程において「即戦力」となりうる人材を輩出する。
教科書・教材	
年間授業計画	1 アニメーション制作の基本知識の解説と概論 2 アニメーション制作の流れの解説と最初の課題ショートフィルムの提示 3 キャラクター、プロップ、美術設定　デザイン制作 4 キャラクター、プロップ、美術設定　デザインのコンペティション 5 ショートフィルム制作1 6 ショートフィルム制作2 7 ショートフィルム制作3 8 ショートフィルム制作4 9 ショートフィルム制作5 10 ショートフィルム制作6 11 ショートフィルム制作7 12 ショートフィルム制作8 13 ショートフィルム制作9 14 ショートフィルム制作10 15 ショートフィルム制作11 16 ショートフィルム制作12 17 ショートフィルム制作ラッシュチェック 18 ショートフィルム制作　リテイク1 19 ショートフィルム制作　リテイク2 20 ショートフィルム制作　リテイク3 21 ショートフィルム制作　リテイク4 22 ショートフィルム制作　リテイク5 23 ショートフィルム制作　リテイク6 24 卒業制作プリプロダクション 25 卒業制作プリプロダクション 26 卒業制作プリプロダクション 27 卒業制作プリプロダクション 28 卒業制作プリプロダクション 29 卒業制作プリプロダクション 30 卒業制作スタッフィング等決定会議（2年生の授業につながる。）
成績評価方法	出席率・・・30%　授業態度・・・20%　課題評価・・・30%　実習実技・・・20% 合計100点満点採点。 詳細は配点根拠参照。 ・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	アニメ学科	年次	アニメーターコース・アニメ彩色・撮影コース　1年
授業科目名	映像論	授業方法	講義
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：内田　広之 「㈱虫プロダクション」にてアニメーターとして勤務。後に大学、専門学校にてアニメ制作の指導を担当。		

■授業科目情報

授業概要	アニメーション制作に必要な映像用語や演出技法・用語を学習し、実際に制作工程で必要になる絵コンテを作成できるようにします。また、映像表現に必要なリテラシーを深めるために映像作品や美術作品を鑑賞して理解を深めます。
到達目標	絵コンテを作成出来るようにする。映像作品のリテラシーを得る。
教科書・教材	
年間授業計画	1 授業の概要説明 2 映像用語解説 3 アニメーションの基礎知識と用語解説 4 演出について 5 演出について 6 シナリオについて 7 絵コンテについて 8 絵コンテ課題1 9 絵コンテについて 10 絵コンテ課題2 11 絵コンテについて 12 絵画・映画・小説について 13 東映動画　白蛇伝　　（ここより既存の映像を鑑賞し解説を実施） 14 東映動画　わんぱく王子の大蛇退治 15 東映動画　太陽の王子ホルスの大冒険 16 東映動画　動物宝島 17 東映動画　長靴をはいた猫 18 虫プロダクション　千一夜物語 19 虫プロダクション　ジャックと豆の木 20 その他の国産アニメ　AKIRA 21 その他の国産アニメ　じゃりんこチエ 22 その他の国産アニメ 23 世界のアニメ　ファンタジア 24 世界のアニメ　雪の女王 25 世界のアニメ　イエローサブマリン 26 世界のアニメ　バッタ君街へ行く 27 世界のアニメ　霧に包まれたハリネズミ 28 世界のアニメ 29 後期課題 30 後期課題
成績評価方法	出席　30点満点 授業態度　30点満点 課題評価　40点満点 採点合計　100点満点（採点根拠に詳細） ・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	アニメ学科	年次	アニメーターコース・彩色・撮影コース 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：御園　行洋 専任教員		

■授業科目情報

授業概要	アニメ業界就職に向けた取り組みや自分自身で習得しなければならない技術を練習する時間に充てる。また業界の動向をリサーチし共有する時間にも活用する。
到達目標	ポートフォリオ、履歴書の完成 課題アニメ制作の完成
教科書・教材	
年間授業計画	1 自己紹介 アニメ業界研究① 2 アニメ業界研究② 3 マナー確認（挨拶・言葉使い・マナー） 4 履歴書・エントリーシートの書き方① 5 履歴書・エントリーシートの書き方② 6 コミュニケーションノウハウ 7 コミュニケーショントレーニング① 8 コミュニケーショントレーニング② 9 コミュニケーショントレーニング③ 10 コミュニケーショントレーニング④ 11 ポートフォリオ対策 12 ポートフォリオ強化作業① 13 ポートフォリオ強化作業② 14 ポートフォリオ強化作業③ 15 ポートフォリオ強化作業④ 16 ポートフォリオ強化作業⑤ 17 野外スケッチ① 18 野外スケッチ② 19 感性強化トレーニング① 20 感性強化トレーニング② 21 感性強化トレーニング③ 22 制作アニメ進行作業① 23 制作アニメ進行作業② 24 制作アニメ進行作業③ 25 制作アニメ進行作業④ 26 制作アニメ進行作業⑤ 27 制作アニメ進行作業⑥ 28 課題アニメ完成作品講評 29 総合技術見つめ直し・まとめ① 30 総合技術見つめ直し・まとめ②
成績評価方法	【出席率】＝30% 【授業態度】＝20% 【課題評価】＝20% 【実習・実技】＝30%　以上100点満点で算出。 ・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	アニメ学科	年次	アニメ彩色・撮影コース　1年
授業科目名	ﾃﾞｼﾞﾀﾙﾍﾟｲﾝﾃｨﾝｸﾞ	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：高橋　枝里 本校アニメ学科を卒業後、アニメ制作会社「㈲AI」、「㈱アセンション」にてペイント・色指定検査・色彩設計を担当。		

■授業科目情報

授業概要	課題に彩色しながらアニメーションにおける仕上げ・色指定・色彩設計の方法を学ぶ。 作品制作を通してPhotoshopの基本操作を学ぶ。
到達目標	(1)各ソフトウェアのツールの特徴を理解し、目的に応じたツールを選択・使用して作品制作に活用できる。(2)原画や色指定が示している内容を理解し、指示通りにペイントできる。(3)アニメ制作における仕上げの役割を理解し、後工程に負担をかけない素材作りを工夫できる。(4)シーンや画面構成、演出意図に沿った色使いができる。
教科書・教材	なし
年間授業計画	1 アニメ制作における仕上げの仕事内容とツールの基本 2 ペイントの順序とキーボードショートカット・必要な素材の名称と意味を理解する 3 セルの概念とセルの重なり・二種類のプレーンの切り替え方法 4 線補正とペイント 5 これまでの復習と自由彩色 6 Photoshopの基本(レイヤー構造とマスクの概念) 7 Photoshop写真レタッチでツールの使い方を学ぶ 8 Photoshopパスの作成方法を覚える 9 イラストを作成し、Photoshopで彩色する 10 パーツやテクスチャの作成 11 作成した素材を使用してPhotoshopでカード作成(計画立案、素材作成) 12 作成した素材を使用してPhotoshopでカード作成(課題提出) 13 TraceManを使用したスキャンの方法 14 スキャンからペイントまでの一連の彩色作業1 15 スキャンからペイントまでの一連の彩色作業2(課題提出) 16 未消化部分、苦手部分の復習1 17 色置換とその種類 18 原画の見方、色指定指示の特徴 19 逆光影付けの場合の塗り方・分離・マスキング 20 色トレスの方法 21 色トレス課題 22 正しい完成画面を作る・コピーとペーストを覚える・合成の考え方と手順 23 セル組みとタイムシートの重要性 24 合成実践1 25 合成実践2 26 検査の手順・未消化部分、苦手部分の復習2 27 入社試験を想定した自由彩色1 28 入社試験を想定した自由彩色2 29 入社試験を想定した自由彩色と色の調整方法 30 応用課題（複雑な合成）
成績評価方法	欠席＝10% 授業態度＝20% 実習・実技＝70%（ペインティング基本50%、熟練度10%、習得度10%） 合計100点での採点。 ・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	アニメ学科	年次	アニメ彩色・撮影コース　1年
授業科目名	撮影・特殊効果	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	6.0	週間授業数	前期 3回　後期 3回
担当教員・略歴	担当：大澤仁己 フリーランスでコンポジットや3DCGの仕事を請け負っている。		

■授業科目情報

授業概要	・実際に業界で使用されているアフターエフェクトを使用します。 ・学生に直接アフターエフェクトを操作してもらうことで直観的な学習を促し、複雑な操作が必要な場面では教員がポイントを説明しながら操作するところをモニタに映し、理解度を高めます。
到達目標	・アニメーション撮影における基本的知識と実践的技術の取得。 ソフトの基本操作からアニメ制作用語（カメラワーク、撮影指示etc）の把握、映像効果・撮影処理の加え方を身につけることで、現場でっすぐに対応できる基礎力の獲得を目指す。
教科書・教材	なし
年間授業計画	1 AE基本操作 2 Fix、SL、カメラワーク解説 3 PAN、密着PAN、回り込み 4 TU/TB、密着TU、密着TB 5 クイックワーク、Rolling 6 付けPANとメモリPAN 7 ピン送りとゴンドラ 8 透過光（T光） 9 光受け処理 10 カットインとカットアウト 11 ストロボ 12 波ガラス 13 ハリコミ 14 ハリコミの応用 15 フレア（shine・optical） 16 エフェクト処理について（色） 17 エフェクト処理について（スタイライズ） 18 エフェクト処理について（チャンネルとマット） 19 エフェクト処理について（ディストーション） 20 エフェクト処理について（ノイズ、ブラー） 21 エフェクト処理について（その他） 22 エフェクト処理について（描画） 23 エフェクト処理について（エクスプレッション制御） 24 パーティクル 25 波処理（自然描写） 26 パース引き 27 ストリームブラー 28 ラジアルブラー 29 フィルター 30 個人製作
成績評価方法	出席率・・・30% 授業態度・・・20% 実習・実技・・・50% 合計100点（100%）の採点。詳細は配点根拠。 ・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	アニメ学科	年次	アニメ彩色・撮影コース　1年
授業科目名	編集実習	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：宮本　俊男 西菱電機㈱にて映像制作・撮影を担当。（武蔵野美術大学卒業）		

■授業科目情報

授業概要	この授業では一般的な映像制作の流れに沿って学習し、映像作品を制作するのに必要な技術や表現を、体系的に習得する。またAdobe Premiere、AfterEffectsの基本的な操作を習得することで、より実践的で即戦力となる学生を育成する。
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・教材	
年間授業計画	1 映像制作の流れ 2 編集方法・撮影方法 3 編集ソフト（Premiere）の操作1 4 編集ソフト（Premiere）の操作2 5 音や文字の活用 6 映画（DVD）を視聴しての講義 7 効果的な映像の並べ方 8 ストップモーション・アニメーションについて 9 ストップモーション・アニメーション制作1 10 ストップモーション・アニメーション制作2 11 作品講評 12 前期課題企画 13 前期課題制作1 14 前期課題制作2 15 作品講評 16 シナリオについて 17 シナリオ制作 18 文字のアニメーション 19 図形のアニメーション 20 静止画のアニメーション 21 後期課題1 22 写真を使用してのアニメーション 23 動画を使用してのアニメーション 24 後期課題2 25 映画（DVD）を視聴しての講義 26 オリジナル作品の企画 27 オリジナル作品の制作1 28 オリジナル作品の制作2 29 オリジナル作品の制作3 30 作品講評
成績評価方法	出席＝30%　授業態度＝20% 課題評価＝50%　（タイムライン・カット・ストーリー構成） ・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	アニメ学科	年次	アニメ彩色・撮影コース　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	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	6.0	週間授業数	前期 3回　後期 3回
担当教員・略歴	担当：関　光晴 ㈱デジタルフロンティアでアートディレクターを担当。その他デジタルハリウッド大学にてドローイングアニメーション、(株)サンジゲンにてアニメCGの指導と育成を担当。		

■授業科目情報

授業概要	・3dsMaxの基本操作を学びながらアニメCGとして特化した使い方を効率よく習得し、業界でどのように3DCGがいかされているかを学びます。
到達目標	・アニメCGの現場で柔軟に感性を発揮するためのスキルを身につけます。 ・自主制作や課題の中でもこのような考え方を取り入れられることを目的とします。
教科書・教材	なし
年間授業計画	1 基本操作 :UI＆ショートカット 2 基本操作 ：単位設定・グリッド 3 モデリング概要：簡易風景1-木、山 4 モデリング概要：簡易風景2-ビル、街灯 5 モデリング概要：簡易風景3-湖、雲 6 モデリング ：部屋-テーブル＆テレビ＆椅子 7 モデリング ：部屋-ソファ&クッション＆棚 8 モデリング ：部屋-クーラー&カーテン＆鉢植え　その他 9 モデリング ：部屋-ドア開閉(上級者-ぬいぐるみ・ピアノ) 10 課題制作 ：部屋-カメラ&ライト 11 課題制作 ：部屋-要素別レンダリング 12 中間チェック：アフターエフェクトによる要素の合成 13 チェックバック:リテイク&ブラッシュアップ1：命名について 14 チェックバック:リテイク&ブラッシュアップ2 :提出形式について 15 講評：*モデラー希望者は再度1～15を行い別のアイデアを作成しポートフォリオ作成 16 アニメーション ：操作の基本＆キーフレームアニメーションについて 17 アニメーション ：画コンテ＆シート、ボールのバウンド 18 アニメーション ：biped1 ポーズについて 19 アニメーション ：biped2 ジャンプ& 座る 20 アニメーション ：biped3 その場歩き 21 アニメーション ：biped4 走り 22 課題制作 ：アニメータードラフト会議　カット制作A 23 課題制作 ：アニメータードラフト会議　カット制作A 24 課題制作 ：アニメータードラフト会議　カット制作B 25 課題制作 ：アニメータードラフト会議　カット制作B 26 チェックバック:リテイク&ブラッシュアップ1 27 チェックバック:リテイク&ブラッシュアップ2 ：シミュレーション 28 チェックバック:リテイク&ブラッシュアップ3 ：エフェクト 29 チェックバック:リテイク&ブラッシュアップ4 ：提出形について 30 講評：アニメーター希望者は再度16～30を行い完成＆追加しポートフォリオ作成
成績評価方法	出席＝30%　授業態度＝10% 実習・実技＝60%　（ソフト熟練度・テクスチャ制作・エフェクト練度など） ・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	アニメ学科	年次	アニメ彩色・撮影コース　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	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	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	アニメ学科	年次	アニメーターコース・彩色・撮影コース　2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：藤田　正枝・内田広之 専任教員		

■授業科目情報

授業概要	細やかな就職指導と並行して、実社会に出ても困らないようにする。プレゼンスやコミュニケーション能力をさらに高めて実社会に出る準備の授業を展開する。
到達目標	社会人としての素養を身につけ、希望する企業への内定を取り、アニメ業界で活躍できるようにする。
教科書・教材	ビジネス能力検定3級公式テキスト・問題集
年間授業計画	1 自己分析 2 〃 3 〃 4 アニメ業界研究 5 〃 6 身だしなみ・言葉遣い 7 〃 8 履歴書・エントリーシートの書き方 9 〃 10 面接トレーニング（全体） 11 〃 12 面接トレーニング（個別） 13 〃 14 〃 15 前期試験 16 プレゼンテーション 17 〃 18 〃 19 〃 20 〃 21 身だしなみ・言葉遣い【実践編】 22 〃 23 自己紹介【実践編】 24 〃 25 コミュニケーション能力向上グループワーク 26 〃 27 〃 28 働く新人のためのサバイバル講座 29 〃 30 後期試験
成績評価方法	出席率・・・30%　授業態度・・・20%　課題評価・・・20%　実習・実技・・・30% 合計100点（100%）で採点する。 内容詳細は配点根拠参照。 ・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	アニメ学科	年次	アニメーターコース・彩色・撮影コース 2年
授業科目名	制作実習	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：藤田　正枝 専任教員		

■授業科目情報

授業概要	アニメ学科の卒業制作作品はそのままポートフォリオの作品になるので、各作業工程を予定通りに進めるべく管理・監督する。各工程の進捗状況を把握し、適宜相談を受けたりアドバイスをする。
到達目標	アニメ業界の各工程において「即戦力」となりうる人材を輩出する。
教科書・教材	なし
年間授業計画	1【卒業制作】ミーティング/各スケジュール作成 2【卒業制作】タイトル決定・トレーラー制作（編集）/本編レイアウト締め切り 3【卒業制作】トレーラー制作完成・発表/本編アフレコ用CTムービー完成 4【卒業制作】色彩設計全キャラ完成/撮影処理・キャラ処理開発/アフレコ予定 5【卒業制作】原画作業/撮影処理・キャラ処理開発/アフレコ予定 6【卒業制作】原画作業/撮影処理・キャラ処理開発/アフレコ予定 7【卒業制作】原画・動画・仕上げ作業/撮影・キャラ処理開発/アフレコ予定 8【卒業制作】原画締め切り/撮影・キャラ処理開発完成/原画・動画・作業 9【卒業制作】動画・仕上げ・撮影作業 10【卒業制作】美術締め切り・動画・仕上げ・撮影作業/3DCGモデル締め切り 11【卒業制作】動画・仕上げ・撮影作業/ED絵コンテコンペ 12【卒業制作】動画・仕上げ・撮影作業/3DCGリグ締め切り 13【卒業制作】動画締め切り・仕上げ・撮影作業/ED絵コンテ完成・作画作業イン 14【卒業制作】仕上げ締め切り・撮影・編集作業・本編リテイク/ED作画締め切り 15【卒業制作】3DCGアニメーション締め切り/撮影・編集作業・本編リテイク 16【卒業制作】撮影アップ・編集作業・本編リテイク/ED仕上げ締め切り 17【卒業制作】本編リテイク締め切り/ED撮影締め切り 18【卒業制作】完成 19【卒業制作】プレゼンテーション 20【ショートアニメ】キャラクターデザインコンペ 21【ショートアニメ】色彩設計コンペ・各セクション役職決定・作画イン 22【ショートアニメ】レイアウト・原画作業 23【ショートアニメ】レイアウト・原画締め切り/動画・仕上げ作業 24【ショートアニメ】動画・仕上げ・撮影作業 25【ショートアニメ】動画締め切り/仕上げ・撮影作業 26【ショートアニメ】仕上げ締め切り 27【ショートアニメ】撮影締め切り 28【ショートアニメ】完成 29【DVD制作】卒業制作をメインとした作品のDVDパッケージ制作 30【DVD制作】卒業制作をメインとした作品のDVDパッケージ制作・完成
成績評価方法	出席率・・・30%　授業態度・・・30%　実習・実技・・・40% 合計100点（100%）で採点する。 内容詳細は配点根拠参照。 ・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	アニメ学科	年次	アニメーターコース・彩色・撮影コース 2年
授業科目名	制作実習応用	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：佐藤　瑠美 本校アニメ学科卒業後、アニメ制作会社「㈱バンダイナムコフィルムワークス」にてアニメーターとして作画・動画検査を担当。		

■授業科目情報

授業概要	【卒業制作】11月のDTAに向けて10分ほどのオリジナルアニメーションを制作します。集団制作において他セクションへの理解を高めコミュニケーションを大切にし、各々が技術や知識をどのように発揮するかを学びます。 ◆【ショートアニメーション】2年生になり各々が高めてきた技術を駆使して、1年次の作品と比較し「成長」を発揮できる作品を目指します。
到達目標	アニメ業界の各工程において「即戦力」となりうる人材を輩出する。
教科書・教材	なし
年間授業計画	1【卒業制作】ミーティング/各スケジュール作成 2【卒業制作】タイトル決定・トレーラー制作（編集）/本編レイアウト締め切り 3【卒業制作】トレーラー制作完成・発表/本編アフレコ用CTムービー完成 4【卒業制作】色彩設計全キャラ完成/撮影処理・キャラ処理開発/アフレコ予定 5【卒業制作】原画作業/撮影処理・キャラ処理開発/アフレコ予定 6【卒業制作】原画作業/撮影処理・キャラ処理開発/アフレコ予定 7【卒業制作】原画・動画・仕上げ作業/撮影・キャラ処理開発/アフレコ予定 8【卒業制作】原画締め切り/撮影・キャラ処理開発完成/原画・動画・作業 9【卒業制作】動画・仕上げ・撮影作業 10【卒業制作】美術締め切り・動画・仕上げ・撮影作業/3DCGモデル締め切り 11【卒業制作】動画・仕上げ・撮影作業/ED絵コンテコンペ 12【卒業制作】動画・仕上げ・撮影作業/3DCGリグ締め切り 13【卒業制作】動画締め切り・仕上げ・撮影作業/ED絵コンテ完成・作画作業イン 14【卒業制作】仕上げ締め切り・撮影・編集作業・本編リテイク/ED作画締め切り 15【卒業制作】3DCGアニメーション締め切り/撮影・編集作業・本編リテイク 16【卒業制作】撮影アップ・編集作業・本編リテイク/ED仕上げ締め切り 17【卒業制作】本編リテイク締め切り/ED撮影締め切り 18【卒業制作】完成 19【卒業制作】プレゼンテーション 20【ショートアニメ】キャラクターデザインコンペ 21【ショートアニメ】色彩設計コンペ・各セクション役職決定・作画イン 22【ショートアニメ】レイアウト・原画作業 23【ショートアニメ】レイアウト・原画締め切り/動画・仕上げ作業 24【ショートアニメ】動画・仕上げ・撮影作業 25【ショートアニメ】動画締め切り/仕上げ・撮影作業 26【ショートアニメ】仕上げ締め切り 27【ショートアニメ】撮影締め切り 28【ショートアニメ】完成 29【DVD制作】卒業制作をメインとした作品のDVDパッケージ制作 30【DVD制作】卒業制作をメインとした作品のDVDパッケージ制作・完成
成績評価方法	出席率・・・30%　授業態度・・・30%　実習・実技・・・40% 合計100点（100%）で採点する。詳細は配点根拠。 ・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	アニメ学科	年次	アニメ彩色・撮影コース　2年
授業科目名	撮影・特殊効果	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：山条　裕香 フリーランスでコンポジットやエディットの仕事を請け負っている。		

■授業科目情報

授業概要	・1年次の内容を復習しつつ引き続き直接アフターエフェクトを操作しながらより詳しい撮影処理の説明をしていきます。 ・今まで学習した事を元に自分でエフェクトを考えて追加していきます。
到達目標	・より詳しい撮影処理、アニメ制作用語の把握 ・最終的な画面を意識した応用的な撮影処理の加え方を身に付ける
教科書・教材	なし
年間授業計画	1 波処理　1 2 波処理　2 3 BOOK置き換え　1 4 BOOK置き換え　2 5 パース引き　1 6 パース引き　2 7 写り込み　1 8 写り込み　2 9 ストリームブラー 10 ラジアルブラー 11 モーショングラフィックス　1 12 モーショングラフィックス　2 13 モーショングラフィックス　3 14 前期復習　1 15 前期復習　2 16 エフェクトカット演習（フレア）1 17 エフェクトカット演習（フレア）2 18 エフェクトカット演習（フレア）3 19 エフェクトカット演習（ディストーション）1 20 エフェクトカット演習（ディストーション）2 21 エフェクトカット演習（ディストーション）3 22 エフェクトカット演習（ディストーション）4 23 エフェクトカット演習（パーティクル/ノイズ）1 24 エフェクトカット演習（パーティクル/ノイズ）2 25 エフェクトカット演習（パーティクル/ノイズ）3 26 エフェクトカット演習（パーティクル/ノイズ）4 27 エフェクトカット演習（複合）1 28 エフェクトカット演習（複合）2 29 後期復習　1 30 後期復習　2
成績評価方法	出席率・・・30%　授業態度・・・20%　実習・実技・・・50% 合計100点（100%）で採点する。詳細は配点根拠。 ・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	アニメ学科	年次	アニメ彩色・撮影コース　2年
授業科目名	編集実習	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	4.0	週間授業数	前期 2回　後期 2回
担当教員・略歴	担当：宮本　俊男 西菱電機㈱にて映像制作・撮影を担当。（武蔵野美術大学卒業）		

■授業科目情報

授業概要	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作品を発表することにより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・教材	なし
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 素材背作2 28 編集1 29 編集2 30 作品講評
成績評価方法	出席＝30%　授業態度＝20% 課題評価＝50%　（タイムライン応用・カット・ストーリー構成応用） ・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	アニメ学科	年次	アニメ彩色・撮影コース　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：関　光晴 ㈱デジタルフロンティアでアートディレクターを担当。その他デジタルハリウッド大学にてドローイングアニメーション、(株)サンジゲンにてアニメCGの指導と育成を担当。		

■授業科目情報

授業概要	・3dsMaxの基本操作を学びながらアニメCGとして特化した使い方を効率よく習得し、業界でどのように3DCGがいかされているかを学びます。・キャラクターモデリングにおいて3Dツールを用いて必要な訓練をおこないます。
到達目標	・アニメCGの現場で柔軟に感性を発揮するための考え方とスキルを身につけます。 ・卒業制作の中でもその考え方を取り入れられることを目的とします。
教科書・教材	なし
年間授業計画	1 キャラクターモデリング1:モデリングの復習&簡易ワークフロー 2 キャラクターモデリング2：ボーンとスキニング 3 キャラクターモデリング3：bipedとスキニング 4 モデリング :ears 5 モデリング:hands 6 モデリング :body 7 マテリアル 1:pencil +4による塗りについて 8 マテリアル 2:pencil +4 による線について 9 テクスチャー:uv展開の復習,eyes map 10 課題制作 1：個別指導 11 課題制作 2：個別指導 12 中間チェック：カメラ設定&アフターエフェクトで合成 13 チェックバック:リテイク&ブラッシュアップ 1:コンストレイントについて 14 チェックバック:リテイク&ブラッシュアップ 2:衣装モデリングについて 15 講評:アップフォーマット(＊モデラー希望者は再度1～15を行いポートフォリオへ) 16 モデリング＆アニメーション:目ぱち口ぱくについて 17 モデリング:hair1 18 モデリング:hair2 19 モデリング:hair3 20 リグ基礎 1:(各自のモデルが未完の場合はサンプルモデルで行う) 21 リグ基礎 2:(各自のモデルが未完の場合はサンプルモデルで行う) 22 課題制作 1：個別指導 23 課題制作 2：個別指導 24 課題制作 3：個別指導 25 中間チェック:(モデルorアニメーション各自選択) 26 チェックバック:リテイク&ブラッシュアップ 1：個別指導 27 チェックバック:リテイク&ブラッシュアップ 2：個別指導 28 チェックバック:リテイク&ブラッシュアップ 3：個別指導＋エフェクト 29 チェックバック:リテイク&ブラッシュアップ 4：個別指導＋エフェクト 30 講評：データ提出＊モデラー志望者はポートフォリオ提出
成績評価方法	出席＝30%　授業態度＝10% 実習・実技＝60%　（ソフト熟練度・テクスチャ制作・エフェクト練度など） ・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	