

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	実践学習	授 業 方 法	講義
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:込山 小織・渡邊 陽平・行村 玲斗 専任教員		

■授業科目情報

授 業 概 要	<ul style="list-style-type: none"> ・イラスト業界の現状や動向、求められる人物像について具体例を交えて理解を深め、自身の将来像と今後の学習目標を明確にできるよう支援します。 ・ビジネス能力検定対策として模擬問題に取り組み、試験の流れや出題傾向を実践的に解説し、基礎知識の定着を図ります。
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動を見据え、ビジネスマナーや業界理解を深め、社会人として必要な基礎力を身につける。 ・「ビジネス能力検定3級」合格に向け、ビジネスの基本的な考え方や行動指針を理解し実践できる力を養う。
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 学生生活マニュアル確認 2 面談1 3 面談2 4 面談3 5 面談4 6 面談5 7 「ビジネス能力検定3級」対策1 8 「ビジネス能力検定3級」対策2 9 「ビジネス能力検定3級」対策3 10 「ビジネス能力検定3級」対策4 11 「ビジネス能力検定3級」対策5 12 「ビジネス能力検定3級」対策6 13 「ビジネス能力検定3級」対策7 14 「ビジネス能力検定3級」対策8 15 「ビジネス能力検定3級」対策9 16 「ビジネス能力検定3級」対策10 17 「ビジネス能力検定3級」対策11 18 「ビジネス能力検定3級」対策12 19 「ビジネス能力検定3級」対策13 20 「ビジネス能力検定3級」対策14 21 面談1 22 面談2 23 面談3 24 面談4 25 面談5 26 履歴書の書き方 27 自己分析 28 キャリア形成・業界研究1 29 キャリア形成・業界研究2 30 キャリア形成・業界研究3 <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	<ol style="list-style-type: none"> ①出席率=20% ②授業内提出物及び取り組み=80% <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。 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	<p>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。</p>

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	キャリアデザイン	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:込山 小織 専任教員		

授業科目情報

授 業 概 要	自己理解を深めながら、イラスト業界や社会の仕組みについて基礎的に学び、将来の方向性を考える力を養う。ディスカッションやワークを通して、自分の考えを言語化し他者と共有する経験を積む。あわせて、社会人として必要な基礎知識・姿勢の習得を目指す。
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> 自己理解を深め、自身の強みや興味を言語化できるようになる。 イラスト業界や職種への理解を深め、将来の方向性を考えられるようになる。 社会人基礎力(マナー・コミュニケーション力)を身につける。
教 科 書 ・ 教 材	なし
年 間 授 業 計 画	<ol style="list-style-type: none"> ガイダンス／キャリアとは何か 自己分析①(興味・関心) 自己分析②(強み・弱み) 自己分析③(価値観) 業界研究①(イラスト業界の全体像) 業界研究②(職種理解) 働くとは何か(社会人基礎) コミュニケーション基礎①(伝える力) コミュニケーション基礎②(聞く力) グッズ制作企画①(テーマ設定・グループ分け) グッズ制作企画②(コンセプト設計) デザイン制作①(ラフ制作) デザイン制作②(ブラッシュアップ) 検定対策①(過去問題) 卒業生講演① 後期ガイダンス／目標設定 デザイン制作③(量産データ制作) 入稿・制作準備 将来設計①(目標設定) 卒業生講演② ポートフォリオの考え方 ケーススタディ②(職場トラブル対応) 自己PR基礎 志望動機の考え方 ディスカッション②(グループワーク) ビジネスマナー応用 ケーススタディ(社会人場面) キャリアプラン発表 キャリアプラン発表 年間振り返り <p>授業内容に加え、業界関係者によるセミナーや卒業生による講義を実施し、現場のリアルな情報やキャリア形成の具体例に触れる機会を設け、職業理解を深める。</p>
成 績 評 価 方 法	<ol style="list-style-type: none"> 出席率=20% ワークシート提出及び取り組み=80% <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> <ol style="list-style-type: none"> 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) 出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学科名	イラスト学科	年次	1年	
授業科目名	デッサン	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 想定デッサン「オリジナルのぬいぐるみ」 17 想定デッサン「オリジナルのぬいぐるみ」 18 想定デッサン「オリジナルのぬいぐるみ」 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	イラスト学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	キャラクターデザイン	授 業 方 法	実習
年 度	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: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 概 要	一年時はキャラクターデザインに必要な基礎知識を学びながら、優れたデザインを表現出来るよう基礎画力も磨いて行きます。
到 達 目 標	優れた人物デッサン力、透視法による画法、キャラクターデザインの基礎知識を身につける。
教 科 書 ・ 教 材	
年 間 授 業 計 画	<ol style="list-style-type: none"> 1 人物1 頭部(頭蓋骨の模型を實際手に取り理解、絵で実際に描いてみる) 2 人物2頭部(皮膚の上からの表現、目鼻口の立体表現を学ぶ)&(キャラバリエーション) 3 人物3全身骨格(全身の骨格とバランスを学び、正しいあたりの作り方を実習) 4 人物4上半身(上半身の筋肉を学び、バストアップの絵を実習) 5 人物5腕、手(腕の筋肉、手の描き方を学び、手をメインにしたバストアップを実習) 6 人物6下半身(下半身の筋肉を学び、全身像の格闘キャラをデザイン) 7 服の描き方(スーツの描き方を学び、大人と制服キャラをデザイン) 8 アオリ、フカの顔(頭部のアオリとフカを学びそれぞれの実習) 9 アオリの全身(アオリの体の描き方を学び、アオリで全身像のキャラを制作) 10 フカの全身(フカの体の描き方を学び、フカで全身像のキャラを制作) 11 サブキャラクター(四悪人)味のある四人編成の悪役チームをデザイン) 12 アイレベルと人物(アイレベルと人物の関係を学び、複数人を一つの画面に納めた絵を制作) 13 背景1一点透視法(一点透視法で学校の廊下と学生キャラをデザイン)1 14 背景1一点透視法(一点透視法で学校の廊下と学生キャラをデザイン)2 15 背景1一点透視法(ペン入れ仕上げをして完成。前期のテスト課題)3 16 人外1(ネコ科の獣人を人体の頭部だけを変えて制作) 17 人外2(イヌ科の獣人を体つきから変えて制作) 18 人外3(四足歩行動物として犬を制作) 19 人外4(鳥とコウモリの翼を学び、天使と悪魔をデザイン) 20 人外5(前述のイヌ科獣人、コウモリの翼を応用して西洋ドラゴンをデザイン) 21 人外6(前述の四足動物の犬を応用して和風ドラゴンをデザイン) 22 背景2 三点透視法1(キャラを椅子に座らせ机に向かう絵を三点透視法で描く) 23 背景2 三点透視法2(1を応用してオリジナルキャラ5人と教室全体を描く)1 24 背景2 三点透視法2(1を応用してオリジナルキャラ5人と教室全体を描く)2 25 背景2 三点透視法2(1を応用してオリジナルキャラ5人と教室全体を描く)3 26 背景2 三点透視法2(1を応用してオリジナルキャラ5人と教室全体を描く)4 27 背景2 三点透視法2(1を応用してオリジナルキャラ5人と教室全体を描く)5 28 背景2 三点透視法2(ペン入れ仕上げをして完成。前期のテスト課題)6 29 人外補足(昆虫について学び、昆虫型クリーチャーをデザイン) 30 超表情・(基本の4つの表情を複雑に混ぜ合わせあらゆる微妙な表情を制作)
成 績 評 価 方 法	<p>出席30%+授業態度20%+課題提出50%=100% ・100%から減点法で算出。・出席(1回の欠席につき-2点。) ・授業態度(騒ぎ過ぎ、話を聞かない、絵を描かない、絵が趣旨と違う。各-5点。) ・課題(完成の度合い、10~30点。出来栄え、5~20点)</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	イラスト学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	ビジュアルコミュニケーション	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: 富崎 NORI アニメ関連企画会社にて2DCG、3DCGを担当。後にフリー。玩具/CD/建築/科学雑誌/図鑑のイラスト。作家活動 2010 Asia Digital Art Award 大賞受賞。専門学校、芸術高校でイラスト指導を担当。		

■授業科目情報

授 業 概 要	仕事をしていく上で必要な「人とのコミュニケーション」に対する苦手意識を減らすため、他者と関わる実習の授業と、Photoshopを利用したデジタルイラスト制作の基礎の課題の授業を行います。(必要に応じてクリスタの利用方法も行います。)
到 達 目 標	・Photoshopを使い「作画の基本操作～簡単な厚塗り」ができる。 ・奥行き、向き、パースを意識した基本的な構造を描ける。
教 科 書 ・ 教 材	
年 間 授 業 計 画	<ol style="list-style-type: none"> 1 講師自己紹介。授業の目的説明。Photoshop基本操作と保存。usb保存。 2 ファイル取り出し、JPG保存、ドライブに提出、usbに保存。自己紹介ゲーム。 3 ペンの使い方と直線、曲線、平行線の観察。顔と立方体。模写の要領。 4 コミュニケーション授業(カードゲーム実践) 5 全身(正面)の特徴と模写1_観察力。 6 全身(正面)の特徴と模写2_課題提出 7 コミュニケーション授業(カードゲーム実践) 8 全身(側面)の特徴と模写1_観察と稼働範囲 9 全身(側面)の特徴と模写2_課題提出 10 コミュニケーション授業(カードゲーム実践) 11 人間と箱のパースについて_並行投影と透視投影1 12 人間と箱のパースについて_並行投影と透視投影2_課題提出 13 コミュニケーション授業(カードゲーム実践) 14 好きな作品と描きたい作品1_デザイン関連ツール 15 好きな作品と描きたい作品2_pdf書き出し方 16 コミュニケーション授業(カードゲーム実践) 17 厚塗りの基本練習_ブラシとレイヤーの使い方基本 18 厚塗りの基本練習 19 コミュニケーション授業(カードゲーム実践) 20 岩の厚塗り_陰影表現1_ブラシとレイヤーの使い方応用 21 岩の厚塗り_陰影表現2 22 コミュニケーション授業(カードゲーム実践) 23 岩の厚塗り_陰影表現2 24 岩の厚塗り_陰影表現4_課題提出 25 人狼ゲームカードキャラ作成1 26 コミュニケーション授業(カードゲーム実践) 27 人狼ゲームカードキャラ作成2 28 人狼ゲームカードキャラ作成3 29 人狼ゲームカードキャラ作成4_課題提出 30 コミュニケーション授業(カードゲーム実践)
成 績 評 価 方 法	<p>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。</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	イラスト学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	制作実習	授 業 方 法	実習
年 度	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:中村彰男 近年の実績:サンリオクリスマスカード、サマーカードほか、DAISO 蟲神器イラスト、パズル誌表紙多数 逃走中x戦闘中シールで遊べる絵さがしBOOK,ドンペンとドンコの驚ムズ間違い探し、他		

授業科目情報

授 業 概 要	前期ではリアル表現からデフォルメ、背景制作まで演習中心とし、課題1点 後期では課題制作を中心に幅広い表現方法を学ぶ 1年次においては表現の固定化を無くし様々なイラスト表現の可能性に気付けるよう実践します。
到 達 目 標	基礎を身につけ様々な技法を経験し、表現方法の引き出しを増やして実際のイラスト受注にも柔軟に 対応できる実力と知識を身につける。クリップアート制作 ルプルーム
教 科 書 ・ 教 材	
年 間 授 業 計 画	1 身近な持ち物を描く:鉛筆画 色鉛筆 2 リアルイラスト1:植物を描く 色鉛筆 3 リアルイラスト2:動物を描く 色鉛筆 4 リアルイラスト3:衣類の質感 布、革、シルクなど 色味による表現 色鉛筆 5 リアルイラスト4:金属の質感 色面分割による表現 ねじ&車 ルプルーム 6 デフォルメ1:動物を段階的にデフォルメする カット→キャラクター ルプルーム、色鉛筆 7 デフォルメ2:カットイラスト ミリペン ルプルーム 色鉛筆 8 デフォルメ3:人物、表情差分 ミリペン 9 デフォルメ4:人物、動きのポーズバリエーション ミリペン 色鉛筆 2回 10 デフォルメ4:人物、動きのポーズバリエーション ミリペン 色鉛筆 11 ペン画1:小物、木など ミリペン 12 ペン画2:空気遠近法レクチャー 風景を描く 課題制作 ミリペン 2回 13 ペン画2:風景を描く 課題制作 ~夏休み宿題 14 サマーカードイラスト課題制作 2回 ルプルーム、色鉛筆他 15 サマーカードイラスト課題制作 16 SDGsイラスト制作 4項目以上選択 1 ルプルーム 17 SDGsイラスト制作 4項目以上選択 2 18 SDGsイラスト制作 4項目以上選択 3 19 知育玩具 木製パズル(動物イラスト) 5~8点で構成する 1 ミリペン、ルプルーム 20 知育玩具 木製パズル(動物イラスト) 5~8点で構成する 2 21 知育玩具 木製パズル(動物イラスト) 5~8点で構成する 3 22 商品(食品)販売促進用キャラクター制作 商品バリエーション(味、季節限定など)4体 1 ミリペン 23 商品(食品)販売促進用キャラクター制作 商品バリエーション(味、季節限定など)4体 2 ルプルームほか 24 商品(食品)販売促進用キャラクター制作 商品バリエーション(味、季節限定など)4体 3 25 人物キャラクターイラスト 俯瞰、煽りの構図 モノクロペン画イラスト 1 ミリペン 26 人物キャラクターイラスト 俯瞰、煽りの構図 モノクロペン画イラスト 2 ミリペン 27 絵本的表現イラスト制作 詩、童話などモチーフ 1 ヴィネット風イラスト 色鉛筆 ルプルームほか 28 絵本的表現イラスト制作 詩、童話などモチーフ 2 29 絵本的表現イラスト制作 詩、童話などモチーフ 3 30 絵本的表現イラスト制作 詩、童話などモチーフ 4
成 績 評 価 方 法	(前期)出席率30%・実習提出物40%・課題提出物30% (後期)出席率30%・課題提出物70% ・上記の項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学科名	イラスト学科	年次	1年	
授業科目名	Indesign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:森 一典 武蔵野美術大学を卒業後、(有)アドファイブでデザインを担当後。独立し森一典デザイン事務所を立ち上げ、イラスト、グラフィックデザイン全般に40年携わる。			

■授業科目情報

授業概要	・Indesignを使って自作品のポートフォリオを作成するための基礎知識を学習する。 ・後期授業でポートフォリオを作成、プリント製本を通して印刷の基礎知識を学ぶ。
到達目標	自作品のポートフォリオを作成、印刷・製本できるまでIndesignの技術を習得する。
教科書・教材	自作
年間授業計画	1 この授業で何を学ぶか?・Indesignを使う理由 2 Indesignの使い方の基本 3 Indesignで作る好きなもの作品集-1 4 Indesignで作る好きなもの作品集-2 5 Indesignで作る好きなもの作品集-3 6 Indesignで作る好きなもの作品集-4 7 Indesignで作る好きなもの作品集-5 8 Indesignで作る好きなもの作品集-6 9 Indesignで作る好きなもの作品集-7 10 声優学科コラボレーションチラシ作成 11 声優学科コラボレーションチラシ作成 12 できた作品集をまとめる-1 13 できた作品集をまとめる-2 14 できた作品集をまとめる-3 15 前期まとめ 16 後期課題説明「ポートフォリオを作る」 17 自分のポートフォリオを作ろう ラフの作成-1 18 自分のポートフォリオを作ろう ラフの作成-2 19 自分のポートフォリオを作ろう Indesignを使ったレイアウト-1 20 声優学科コラボレーションレイアウト作成 21 声優学科コラボレーションレイアウト作成 22 自分のポートフォリオを作ろう Indesignを使ったレイアウト-2 23 自分のポートフォリオを作ろう Indesignを使ったレイアウト-3 24 自分のポートフォリオを作ろう Indesignを使ったレイアウト-4 25 自分のポートフォリオを作ろう Indesignを使ったレイアウト-5 26 修正、プリントアウト・製本 27 修正、プリントアウト・製本 28 修正、プリントアウト・製本 29 完成したポートフォリオをPDFで閲覧 30 後期まとめ
成績評価方法	出席30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階としC以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	色彩学	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:堀 篤子 武蔵野美術大学卒業後、中学校教諭を経て絵画教室を主催 非常勤講師をしながらフリーで活動、ブック、プログイラスト、絵画展覧会多数(国内、韓国、パリ、ワシントン等) 1級カラーコーディネーター、横浜開港アンデパンダン展事務局		

■授業科目情報

授 業 概 要	・色彩学の基礎を学びます ・手描きで作品を作りながら 色相、トーン、三属性を学びます ・配色名や配色方法を学んで 配色によるどのような効果があるかを知り、デジタル作品に生かします
到 達 目 標	・色彩学の基礎 色とは何かから始まり、色相の関係、トーンの効果、三属性の変化と感じ方の理解を目指します ・配色によるイメージの違いを感じ、理解し、デジタル作品に応用できることを目指します
教 科 書 ・ 教 材	なし
年 間 授 業 計 画	1 色に対する導入 色の持つイメージ 色とは何か 講義 2 色の三属性 色相環 色立体 講義 3 ①色相関係と見え方 感じ方 4 ② : アナロジーとコントラスト 5 ①トーンについて トーンの表を作る 色鉛筆 6 ② : 二つの物をトーンを変えて描く 7 ③ : トーンを3つ選ぶ 8 ④ : トーンの感じ方を知る 9 ①高彩度色と暗灰色(捕色で作る) 対照トーンの配色 10 ② : 鮮やかな色と地味な色、主役と背景色の関係 11 ③ : 補色の混色とは 12 ①類似トーン配色と無彩色 人物と動物をテーマに 13 ② : 選択したトーンと作品のイメージ 14 ③ : ムードやイメージ表現のトーン効果 15 前期期末試験 プリント 16 ①ドミナントカラー (2種類制作) 写真を利用 17 ② : 元の写真からの変化 18 ③ : 19 ④ : 統一感のある色あいの感じ方 20 ①同一隣接類似色相を使って 顔のアップと特殊な髪型 21 ② : 線の色の効果 22 ③ : 23 ④ : 24 ①明度類似系の螺旋 らせん状の物に明度変化で様々な色相、トーンを使う 25 ② : 明度のグラデーション 26 ①スプリット・コンプリメンタリー 物体をキャラクター化 27 ② : 対比の強い配色と無彩色 28 ③ : 29 ①アクセントカラー 漢字をイラスト化する 30 ② : 文字の意味と合った絵と色
成 績 評 価 方 法	前期:【出席率】20%【授業態度】10%【実習・実技評価】40%【期末試験】30% 後期:【出席率】20%【授業態度】10%【実習・実技評価】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	イラスト学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	発想法	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:渡邊 陽平 アシスタントを経てKADOKAWAにてマンガ家デビュー。 専門学校にてマンガ制作指導を担当。		

■授業科目情報

授 業 概 要	<ul style="list-style-type: none"> イラストを制作する際に必要な想像力を鍛える。 アイデアのベースとなる配色や構図といったテクニックをインプットし、アウトプットするところまでの訓練。
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> 自分が描きたいものをオリジナル性をもって表現できるようになる。 グループワークを通じ、チームで制作を行う経験を積む。
教 科 書 ・ 教 材	
年 間 授 業 計 画	<ol style="list-style-type: none"> 自己紹介。授業説明。アイデア出し訓練。 配色を考えたイラスト制作 ラフ 配色を考えたイラスト制作 下描き 配色を考えたイラスト制作 下描き 配色を考えたイラスト制作 線画 配色を考えたイラスト制作 着色 配色を考えたイラスト制作 着色 完成 構図を考えたイラスト制作 ラフ パースの基礎 構図を考えたイラスト制作 下描き 構図を考えたイラスト制作 下描き 構図を考えたイラスト制作 線画 構図を考えたイラスト制作 着色 構図を考えたイラスト制作 着色 完成 ポーズを考えたイラスト ラフ ストーリー性と感情を考えたイラスト ポーズを考えたイラスト 下描きストーリー性と感情を考えたイラスト ポーズを考えたイラスト 線画ストーリー性と感情を考えたイラスト ポーズを考えたイラスト 線画 着色ストーリー性と感情を考えたイラスト ポーズを考えたイラスト 着色 完成ストーリー性と感情を考えたイラスト 企業のマスコットキャラクター制作 ラフ 企業のマスコットキャラクター制作 線画 企業のマスコットキャラクター制作 着色 企業のマスコットキャラクター制作 完成 グループワーク 3~4人グループに分かれてアプリゲームの企画作り アイデア出し① グループワーク 3~4人グループに分かれてアプリゲームの企画作り アイデア出し② グループワーク 3~4人グループに分かれてアプリゲームの企画作り 作画① グループワーク 3~4人グループに分かれてアプリゲームの企画作り 作画② グループワーク 3~4人グループに分かれてアプリゲームの企画作り 作画③ グループワーク 3~4人グループに分かれてアプリゲームの企画作り 作画④ グループワーク 3~4人グループに分かれてアプリゲームの企画作り プレゼン会議 グループワーク 発表
成 績 評 価 方 法	<p><例>出席率20%、授業態度10%、課題・レポート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。</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	イラスト学科	年次	1年
授業科目名	Photoshop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:中島 愛美 上場企業、大手企業にてイラスト/デザイン業の経歴を経た現役フリーランス。Photoshopの指導を担当。		

■授業科目情報

授業概要	<ul style="list-style-type: none"> Photoshopの基本操作を学びながらソフトの技術や知識を深めていきます、また画像加工やロゴデザイン等を行い、業界でPhotoshopがどのような使われ方をしているのかを学びます。 検定模擬問題を行い、実際の検定の流れや問題傾向を解説します。
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> Photoshopクリエイター能力認定試験の「スタンダード」と「エキスパート」の検定範囲を網羅し、「知っている」だけでなく「出来る」技術を身に着けます。 検定勉強による知識・技術取得により理解を深め、将来の視野を広めさせます。
教科書・教材	特になし
年間授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 パソコン基本操作 2 ブラシ操作・レイヤー操作 3 選択範囲 4 画像のリサイズとレイヤースタイル 5 ツールの説明 6 コラボ 写真加工 7 操作応用・地図製作1 8 操作応用・地図製作2 9 パス基礎 10 パス操作 11 シェイプツール・スタイルパレット 12 テキスト操作 13 フィルタ・保存形式・カラーモード、色調補正 14 試験内容関連学習 15 前期期末試験 16 スタンダード模擬問題1 17 スタンダード模擬問題2 18 画像加工(レイヤースタイル) 19 コラボ 写真加工2 20 制作課題1 21 制作課題2 22 制作課題3 23 アクション・レイヤーカンブ 24 ハイパーリンク 25 エクスパート筆記範囲1 26 エクスパート筆記範囲2 27 エクスパート模擬問題 28 試験内容関連学習 29 後期期末試験 30 検定対策授業
成績評価方法	<p>出席30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)70%</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	イラスト学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	Illustrator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、書籍 Web:パナー UIデザイン等幅広いデザインを手掛ける。		

授業科目情報

授 業 概 要	・Illustratorとはどのようなソフトなのか、イラストを描き慣れた学生にはかえって理解しにくいソフトなので、丁寧に説明しながら理解させ、Illustratorクリエイター能力認定試験(エキスパート)合格レベル目指して力を付けて行きます。・実際の作業を行うことで、商品が完成するまでの流れを把握します。
到 達 目 標	・Illustratorクリエイター能力認定試験(スタンダード)の合格を目指しつつ、イラストレーターの使用方や考え方を理解し、仕事に生かして行きます。・DATフェスタで販売されるノベルズ学科学生による小説の表紙を担当します。
教 科 書 ・ 教 材	年間スケジュール説明、画面説明(ログイン・ネットワーク上の保存・USBメモリーなど複数個所への保存方法)
年 間 授 業 計 画	<p>2 基本操作① ツールの使い方、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</p> <p>3 基本操作② 基本のツールを使ってキャラクターを描く</p> <p>4 スタンダード模擬問題第1回~4回の実技類似問題を繰り返し、作業方法を覚えて行く</p> <p>5 同上</p> <p>6 同上</p> <p>7 同上</p> <p>8 同上</p> <p>9 同上</p> <p>10 基本操作③ 文字入力とアレンジ</p> <p>11 文字のアウトラインとロゴデザイン</p> <p>ノベルズ学科とのコラボ作品詳細説明とスケジューリング説明</p> <p>12 コラボ作品の指示書に合わせた原型作成 トンボ、カラーモード、解像度の説明</p> <p>13 コラボ作品:レイアウト作成と提出 ラフ作成</p> <p>14 コラボ作品:ラフ提出 サイズ最終確認</p> <p>15 コラボ作品:イラスト及びタイトルロゴ制作</p> <p>16 スタンダード模擬問題 実践1 コラボ作品:修正箇所に合わせて制作</p> <p>17 スタンダード模擬問題 実践1 コラボ作品制作</p> <p>18 スタンダード模擬問題 実践1 コラボ作品提出</p> <p>19 スタンダード模擬問題 実践1</p> <p>20 スタンダード模擬問題 実践1</p> <p>21 スタンダード模擬問題 実践2 以降各自のスピードに合わせた指導</p> <p>22 スタンダード模擬問題 実践2</p> <p>23 スタンダード模擬問題 実践2</p> <p>24 スタンダード模擬問題 実践3 クリスマス用ロゴ作成</p> <p>25 スタンダード模擬問題 実践3</p> <p>26 スタンダード模擬問題 実践3</p> <p>27 スタンダード模擬問題 実践4</p> <p>28 スタンダード模擬問題 実践4</p> <p>29 スタンダード模擬問題 実践4</p> <p>30 データ整理と提出 バレンタイン用ロゴ作成</p>
成 績 評 価 方 法	出席率20%、授業態度10%、課題・レポート50%、実習・実技評価20% ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	クリップスタジオ実習	授 業 方 法	実習
年 度	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: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	<ul style="list-style-type: none"> ・イラスト制作ソフト「CLIPSTUDIO」の使用方法、テクニックなどを実習を通して理解・知識を深める。 ・基礎的なデジタルイラストの制作過程を理解させ、現場の動きを意識させる。 ・キャラだけでなく様々なイラスト制作を行い、汎用性の高い技術を身に着けさせる。 	
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・CLIPSTUDIOの基本操作を覚えてた上で、流行の表現や立体的な表現、陰影方法のレベルアップを目標とする。 	
教 科 書 ・ 教 材		
年 間 授 業 計 画	<ol style="list-style-type: none"> ソフト解説①ペンの設定 ソフト解説②ベクターレイヤーレイヤーと合成モード ソフト解説③定規ツール ソフト解説④パース定規 ソフト解説⑤3Dモデル ソフト解説⑥自動機能 ソフト解説⑦仕上げ機能 ソフト解説⑧レイヤーマスク 学内コラボフライヤー制作 学内コラボフライヤー制作 ソフト解説⑩漫画機能 ソフト解説⑫動くイラスト クリップスタジオ検定試験対策講座① クリップスタジオ検定試験対策講座② クリップスタジオ検定試験 	<ol style="list-style-type: none"> アニメ塗り基本① アニメ塗り基本② 配色を考えたキャラデザ① 配色を考えたキャラデザ② 配色を考えたキャラデザ③ 配色を考えたキャラデザ④ 学祭展示物作成① 学祭展示物作成② 学祭展示物作成③ 学祭展示物作成④中間提出1 学祭展示物作成⑤ 学祭展示物作成⑥ 学祭展示物作成⑦中間提出2 学祭展示物作成⑧ 学祭展示物作成⑨
成 績 評 価 方 法	<p>前期:【課題制作物】70%【授業態度】10%【出席率】10%【検定試験】10%</p> <p>後期:【課題制作物】70%【授業態度】20%【出席率】10%</p>	<ol style="list-style-type: none"> ユニットイラスト制作キャラ① ユニットイラスト制作キャラ② ユニットイラスト制作キャラ③ ユニットイラスト制作キャラ④ ユニットイラスト制作エフェクト① ユニットイラスト制作エフェクト② ユニットイラスト制作エフェクト③ ユニットイラスト制作エフェクト④ Vtuberキャラデザ立ち絵 Vtuberキャラデザ立ち絵 Vtuberキャラデザ立ち絵 Vtuberキャラデザ立ち絵 Vtuberキャラデザ3面図 Vtuberキャラデザ3面図 Vtuberキャラデザ3面図
備 考	<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>	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	1年	
授 業 科 目 名	Live2D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:行村 玲斗 専任教員			

■授業科目情報

授 業 内 容	<ul style="list-style-type: none"> ・人体の構造、動きへの理解を深めCLIPSTUDIOを使用しパーツ分け描画技術の習得を目指します。 ・Live2Dcubismを使用し、Vtuberモデルのモデリング技術・簡易アニメーション用モデリング技術の習得を目指します。
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・商業的側面から求められるレベルやフローを経験し、クリエイターとして制作を行う姿勢と技術力を習得させます。 ・イラスト業界で求められる基本的ツールだけでなく、ゲーム業界や映像業界でも使用されるツールの使用方法を習得し、進路や就職の幅を広げます。
教 科 書	・無し
年 間 授 業 計 画	<ol style="list-style-type: none"> 1 授業概要説明・Live2Dに触れてみよう 2 キャラクターデザイン・ラフ制作1 3 キャラクターデザイン・ラフ制作2 4 キャラクターデザイン・ラフ制作3 5 パーツ分け描画1 6 パーツ分け描画2 7 パーツ分け描画3 8 パーツ分け描画4 9 パーツ分け描画5 10 パーツ分け描画6 11 パーツ分け描画7 12 パーツ分け描画8 差分作成 13 パーツ分け描画9 差分作成 14 パーツ分け描画10 差分作成 15 モデリング1 16 モデリング2 17 モデリング3 18 モデリング4 19 モデリング5 20 モデリング6 21 モデリング7 22 モデリング8 23 モデリング9 24 モデリング10 25 モデリング11 26 モデリング12 27 アニメーション・モデリング1 28 アニメーション・モデリング2 29 アニメーション・モデリング3 30 最終講評
成 績 評 価 方 法	<p>課題・レポート＝20% 実技・実技評価＝30% 授業態度＝20% 出席率＝20%</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	イラスト学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	デザイン実習	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:上蘭 紀耀介 武蔵野美術大学を卒業後、デザイナーや編集、美術予備校講師として幅広く活動。		

授業科目情報

授 業 概 要	<ul style="list-style-type: none"> ・作品制作を通して、デザインの基本的な概念、意味や必要性について考えます。 ・基礎的な画材の使い方や色についての知識と技能、構成力を学びます。 ・他者の作品を鑑賞し、客観的な視点や多様な表現を学びます。
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・画材の使い方や発想力、表現力の向上と技能の向上を目指します。 ・商業としてのイラストや、デザインの考え方を身につけましょう。 ・制作した作品を具体的な言葉で説明できる能力の向上を目指します。
教 科 書 ・ 教 材	
年 間 授 業 計 画	<ol style="list-style-type: none"> 1 画材演習1 立体から平面、平面から立体への発想転換(ワークショップ) 2 画材演習2 絵の具を使ったべた塗りやグラデーション等(平塗り) 3 画材演習2 絵の具を使ったべた塗りやグラデーション等(グラデーション) 4 画材演習2 絵の具を使ったべた塗りやグラデーション等(透過表現) 5 画材演習3 絵の具を使った表現技法の追求 6 画材演習3 絵の具を使った表現技法の追求 7 画材演習3 絵の具を使った表現技法の追求 8 色彩演習1 文字の扱いについて 9 色彩演習1 文字の扱いについて 10 色彩演習1 文字の扱いについて 11 色彩演習2 テーマに沿って色彩構成を制作する 12 色彩演習2 テーマに沿って色彩構成を制作する 13 色彩演習2 テーマに沿って色彩構成を制作する 14 色彩演習2 テーマに沿って色彩構成を制作する 15 色彩演習2 テーマに沿って色彩構成を制作する 16 キャラクター表現 自分に所縁ある地域や街のキャラクターをデザインする 17 キャラクター表現 自分に所縁ある地域や街のキャラクターをデザインする 18 キャラクター表現 自分に所縁ある地域や街のキャラクターをデザインする 19 キャラクター表現 自分に所縁ある地域や街のキャラクターをデザインする 20 キャラクター表現 自分に所縁ある地域や街のキャラクターをデザインする 21 オリジナルイラスト1 四季(春夏秋冬)をテーマにオリジナルイラストを制作する 22 オリジナルイラスト1 四季(春夏秋冬)をテーマにオリジナルイラストを制作する 23 オリジナルイラスト1 四季(春夏秋冬)をテーマにオリジナルイラストを制作する 24 オリジナルイラスト1 四季(春夏秋冬)をテーマにオリジナルイラストを制作する 25 オリジナルイラスト1 四季(春夏秋冬)をテーマにオリジナルイラストを制作する 26 オリジナルイラスト2 テーマやモチーフに沿ってイラスト制作 27 オリジナルイラスト2 テーマやモチーフに沿ってイラスト制作 28 オリジナルイラスト2 テーマやモチーフに沿ってイラスト制作 29 オリジナルイラスト2 テーマやモチーフに沿ってイラスト制作 30 オリジナルイラスト2 テーマやモチーフに沿ってイラスト制作
成 績 評 価 方 法	<p>出席率30%、実習・実技評価70%</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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>・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	イラスト学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	実践学習	授 業 方 法	講義・実習
年 度	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:込山 小織・渡邊 陽平・行村 玲斗 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。 ・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"> ・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 ポートフォリオの意味と役割 <次週までの課題>自己分析・作品分析 2 ◎自己分析・作品分析提出 3 ◎自己分析・作品分析提出2 4 スケジュール表、企画テーマシート、台割り表等各デジタルデータの準備 5 ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> <課題>ブラシュアップ 6 ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> <課題>ブラシュアップ 7 ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> <課題>ブラシュアップ 8 ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> <課題>ブラシュアップ 9 ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> <課題>ブラシュアップ 10 ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> <課題>ブラシュアップ 11 ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> <課題>ブラシュアップ 12 ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> <課題>ブラシュアップ 13 ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> <課題>ブラシュアップ 14 ポートフォリオデザインガイダンス<個別指導・実習> <課題>ブラシュアップ 15 ポートフォリオ等の制作過程における課題の提出や取り組み 16 就職活動過程におけるポートフォリオの課題や分析・提出や取り組み等 17 ポーズ・コントラポストを知る 18 ビジネス能力検定対策 19 ビジネス能力検定対策 20 ビジネス能力検定対策 21 ビジネス能力検定対策 22 ビジネス能力検定対策 23 就職活動過程におけるポートフォリオの課題や分析・提出や取り組み等 24 就職活動過程におけるポートフォリオの課題や分析・提出や取り組み等 25 就職活動過程におけるポートフォリオの課題や分析・提出や取り組み等 26 就職活動過程におけるポートフォリオの課題や分析・提出や取り組み等 27 未内定者対策・未内定者向け就職ガイダンス等 28 未内定者対策・未内定者向け就職ガイダンス等 29 まとめ・ポートフォリオ 30 卒業後について 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	<ol style="list-style-type: none"> ①出席率=20% ②授業内提出物及び取り組み=80% <ul style="list-style-type: none"> ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	必要に応じ、面談・ディスカッションの時間を調整致します。

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	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:村井一貴 日本大学芸術学部卒業。同大学院修了。彫刻家としてフリー活動。個展、グループ展など多数。また、美術大学、専門学校などで講師を経験。		

■授業科目情報

授 業 概 要	1年次のデッサンの取り組みを踏まえ、より深い観察と論理的考察を試みながら、粘り強い制作を継続していく。前期は、基本構造やパースの理解をとおして、立体的、空間的表現の向上に努める。後期は、前期の取り組みをもとに、人物描写を中心に取り組む。	
到 達 目 標	粘り強い制作をとおして、描写力はもちろん、観察力や思考力、物事に対する洞察力の向上を目指す。また、制作現場におけるデッサンの位置づけをイメージし、日常的にデッサン(アイデアスケッチやクロッキー等も含む)を描く習慣に繋げる。	
教 科 書 ・ 教 材		
年 間 授 業 計 画	<ul style="list-style-type: none"> 1 デッサンの重要性について 2 パースについて① 3 プロポーション(比率)について 4 空間構造 5 陰影とは 6 円柱の仕組み① 7 形と輪郭線 8 質感表現 9 球体の仕組み 10 テーブルとの接点と陰影 11 パースについて② 12 円柱の仕組み② 13 奥行(空間表現)について 14 描くことと観察の関係 15 前期の総括 	<ul style="list-style-type: none"> 課題モチーフ「立方体を様々な角度から描く」 課題モチーフ「折りたたみ椅子」 課題モチーフ「ポット」 課題モチーフ「バレーボール」 課題モチーフ「コンクリートブロックと横倒しの円柱」 課題モチーフ「頭蓋骨」 課題モチーフ「人物(立像)」(写真資料) 課題モチーフ「人物(歩く人)」(写真資料) 課題モチーフ「人物(座像)」(写真資料) 課題モチーフ「石膏像(青年マルス)」
成 績 評 価 方 法	出席率20%。課題提出及び評価点80%。項目をそれぞれ合計し、100満点の成績評価を算出する。課題評価については、各課題を100満点で評価し、それぞれの課題評価の平均を求めたのち、80%に換算する。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。	
備 考		

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	ビジュアルコミュニケーション	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	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当:富崎 NORI アニメ関連企画会社にて2DCG、3DCGを担当。後にフリー。玩具/CD/建築/科学雑誌/図鑑のイラスト。作家活動 2010 Asia Digital Art Award 大賞受賞。専門学校、芸術高校でイラスト指導を担当。		

■授業科目情報

授 業 概 要	仕事をしていく上で必要な「人とのコミュニケーション」に対する苦手意識を減らすため、他者と関わる実習の授業と、Photoshopを利用したデジタルイラスト制作の応用の課題の授業を行います。(必要に応じてクリスタの利用方法も行います。)
到 達 目 標	・Photoshopを使い課題に応じた「作品」が制作できる。 ・奥行き、向き、パースを意識しながら「作品」制作できる。
教 科 書 ・ 教 材	
年 間 授 業 計 画	1 授業の目的説明。Photoshopの練習課題。自己紹介ゲーム。 2 厚塗り模写1 3 厚塗り模写2 4 コミュニケーション授業(カードゲーム実践) 5 厚塗り模写3 6 厚塗り模写4 7 コラボCD_説明と準備_ラフ作成 8 コラボCD_作成進行 9 コラボCD_作成進行 10 コラボCD_作成進行 11 コラボCD_作成進行 12 コラボCD_作成進行 13 コラボCD_完成提出 14 作成した課題作品の見直し_ポートフォリオ用にブラッシュアップ 15 厚塗り模写5_完成提出 16 コミュニケーション授業(カードゲーム実践) 17 人型ロボット(または四つ足ドラゴン)と人_1 18 人型ロボット(または四つ足ドラゴン)と人_2 19 人型ロボット(または四つ足ドラゴン)と人_3(またはコミュニケーション授業) 20 人型ロボット(または四つ足ドラゴン)と人_4 21 人型ロボット(または四つ足ドラゴン)と人_5_完成提出 22 コミュニケーション授業(カードゲーム実践) 23 ヴィネットイラスト制作1_ラフ 24 ヴィネットイラスト制作2 25 ヴィネットイラスト制作3 26 コミュニケーション授業(カードゲーム実践) 27 ヴィネットイラスト制作4 28 ヴィネットイラスト制作5_完成提出 29 ポートフォリオ用にブラッシュアップ 30 コミュニケーション授業(カードゲーム実践)
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	イラスト学科	年 次	2年	
授 業 科 目 名	制作学習	授 業 方 法	講義・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：中村彰男 近年の実績：サンリオクリスマスカード、サマーカードほか、DAISO蟲神器イラスト、パズル誌表紙多数逃走中x戦闘中シールで遊べる絵さがしBOOK,ドンペンとドンコの驚ムズ間違い探し、他			

■授業科目情報

授 業 概 要	広告、出版、雑貨他幅広く様々な媒体のイラストを制作する 課題ごとに素材、テーマを用意、リサーチ、資料探し、コンセプトシートの作成、企画立案、ラフ提出からフィニッシュワークまで実際のイラスト発注を疑似体験し、実践的なイラスト制作とプレゼンテーションを行う
到 達 目 標	より実践的なイラスト制作からコンセプトワークとセルフブランディングを意識。クライアントの要求を理解して イラストレーターとしてよりクオリティーの高いプレゼンテーションに勝ち抜く技能と発想力を身につける
教 科 書 ・ 教 材	
年 間 授 業 計 画	1 カットイラスト パンフレット・取扱説明書 1 コンセプトワークとセルフブランディング 2 カットイラスト パンフレット・取扱説明書 2 3 カットイラスト パンフレット・取扱説明書 3 4 ファンシーグッズ商品企画&キャラクター制作 1 5 ファンシーグッズ商品企画&キャラクター制作 2 6 ファンシーグッズ商品企画&キャラクター制作 3 7 ピクトグラムデザイン 1 8 ピクトグラムデザイン 2 9 ピクトグラムデザイン 3 10 プロスポーツチーム マスコットキャラクター制作 1 11 プロスポーツチーム マスコットキャラクター制作 2 12 プロスポーツチーム マスコットキャラクター制作 3 13 クォータービューで描く不思議空間 1 14 クォータービューで描く不思議空間 2 15 クォータービューで描く不思議空間 3 16 雑誌コラム、エッセイ&挿絵 アイテムカット、イラストマップ他 1 17 雑誌コラム、エッセイ&挿絵 アイテムカット、イラストマップ他 2 18 雑誌コラム、エッセイ&挿絵 アイテムカット、イラストマップ他 3 19 人物キャラクターイラスト ハードアクション 1 20 人物キャラクターイラスト ハードアクション 2 21 グリーディングカード (クリスマス,ハロウィンカード)イラスト制作 1 表面、裏メッセージ面 22 グリーディングカード (クリスマス,ハロウィンカード)イラスト制作 2 23 グリーディングカード (クリスマス,ハロウィンカード)イラスト制作 3 24 絵さがし ごちゃごちゃしたイラスト制作 1 アイテム6~8以上 25 絵さがし ごちゃごちゃしたイラスト制作 2 26 絵さがし ごちゃごちゃしたイラスト制作 3 27 創作ストーリーからのイラスト制作 1 28 創作ストーリーからのイラスト制作 2 29 創作ストーリーからのイラスト制作 3 30 創作ストーリーからのイラスト制作 4
成 績 評 価 方 法	出席率30%・課題提出物70% ・上記2つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	イラスト・グラフィック専攻 2年
授 業 科 目 名	デジタルワークフロー	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:須藤 創 デザイン制作会社(株)エスプラス代表。グラフィックデザイナー。 著作権イラスト、販促物制、パッケージデザインなどを行う		

■授業科目情報

授 業 概 要	<ul style="list-style-type: none"> ・段階を踏んでのイラスト制作に取り組み、実践的な作業の流れを学びます。 ・ビジネスの場で求められるレベルを知ることで、自分の好きなようにイラストを描く段階から一歩前進し、将来の仕事のイメージを膨らませます。
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・デザイン・イラスト等のビジュアル制作に対する興味と理解を深めます。 ・仕事としてのイラストの流れやクオリティを意識させ理解を深めます。
教 科 書 ・ 教 材	
年 間 授 業 計 画	<ol style="list-style-type: none"> 1 授業内容の説明およびイラストの仕事について 2 イラスト・アイコン作成1(ラフ) 3 イラスト・アイコン作成2(ラフ修正) 4 イラスト・アイコン作成3(ラフ修正) 5 イラスト・アイコン作成4(ラフ修正) 6 イラスト・アイコン作成5(ラフ修正) 7 イラスト・アイコン作成6(ラフ修正) 8 イラスト・アイコン作成7(清書作業) 9 イラスト・アイコン作成8(清書作業) 10 イラスト・アイコン作成9(清書作業) 11 イラスト・アイコン作成10(清書作業) 12 イラスト・アイコン作成11(入稿データ作業) 13 イラスト・アイコン作成12(入稿データ作業) 14 イラスト・アイコン作成13(入稿データ作業) 15 課題提出及びディスカッション 16 パッケージデザイン作成1 17 パッケージデザイン作成2 18 パッケージデザイン作成3 19 パッケージデザイン作成4 20 パッケージデザイン作成5 21 パッケージデザイン作成6 22 パッケージデザイン作成7 23 パッケージデザイン作成8 24 パッケージデザイン作成9 25 課題提出及びディスカッション 26 イラスト作成1(ラフ) 27 イラスト作成2(ラフ修正) 28 イラスト作成3(仕上げ作業) 29 課題提出及びディスカッション 30 ポートフォリオ作成
成 績 評 価 方 法	<ul style="list-style-type: none"> ・出席30%・課題提出物(前期/後期)60%・授業態度10% ・上記3つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	キャラクターデザイン専攻 2年
授 業 科 目 名	デジタルワークフロー	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:メイン担当:佐々木 啓介 ゲーム制作会社(株)デジタルワークスエンタテインメントにて、2Dアートディレクターを務めデザインディレクション、チェック、実動作業を担当。		

■授業科目情報

授 業 概 要	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターイラスト制作、アイコン制作ポイントなど、実践的な作業フローを学びます。 ・ゲーム会社に就職後や、イラストレーターとして仕事を請ける上での仕事の流れを学びます。 ・キャラクター・背景・アイコン制作と幅広く作業経験をさせて、将来の視野を広めさせます。
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・業界の説明を通して、現場に必要とされる人材のを理解させます。 ・目指す目標を明確に示し、各々の目標にあった技術育成、作品制作をし、現場で即戦力となる技術知識を身につけさせます。
教 科 書 ・ 教 材	
年 間 授 業 計 画	<ol style="list-style-type: none"> 1 ゲーム・アイコン作成 2 ゲーム・アイコン作成 3 ゲーム・アイコン作成 4 ゲーム・カードイラスト作成(背景無し)ポージング 5 ゲーム・カードイラスト作成(背景無し)画面構成とデザイン 6 ゲーム・カードイラスト作成(背景無し)線画 7 ゲーム・カードイラスト作成(背景無し)着彩 8 ゲーム・カードイラスト作成(背景無し)着彩 9 既存IPのイラスト作成(体型寄せ) 10 既存IPのイラスト作成(顔寄せ) 11 既存IPのイラスト作成(着彩寄せ) 12 SDキャラクター作成(キャラクターのSD化・SDキャラクターのポイント) 13 SDキャラクター作成(キャラクターのSD化・SDキャラクターのポイント) 14 SDキャラクター作成(モーションのためのパーツ分け) 15 3Dモデルにおけるキャラクターデザイン作成(3面図作成) 16 3Dモデルにおけるキャラクターデザイン作成(3面図作成) 17 3Dモデルにおけるキャラクターデザイン作成(3面図作成) 18 3Dモデルにおけるキャラクターデザイン作成(3面図作成) 19 背景作成(構図とパース) 20 背景作成(線画) 21 背景作成(着彩) 22 背景作成(着彩) 23 背景作成(効果) 24 ゲーム検定 弊社より提示のキャラクターのポーズ変えが、どの程度まで出来るかのテスト 25 ゲーム検定 弊社より提示のキャラクターのポーズ変えが、どの程度まで出来るかのテスト 26 ゲーム・カードイラスト作成(最高ランク エフェクトあり) ポージング 27 ゲーム・カードイラスト作成(最高ランク エフェクトあり) 画面構成とデザイン 28 ゲーム・カードイラスト作成(最高ランク エフェクトあり) 線画 29 ゲーム・カードイラスト作成(最高ランク エフェクトあり) 着彩 30 ゲーム・カードイラスト作成(最高ランク エフェクトあり) エフェクト。全体のまとめ
成 績 評 価 方 法	出席20%・課題提出及び評価点80% ・上記3つの項目をそれぞれ合計し、100点満点の成績評価を算出します。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	SNS活用	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:久保 雛子 フリーランスイラストレーター。一枚イラスト、キャラクターデザイン、タウーデザイン、ロゴデザイン等を手がける。「描きマスMOIW2025」にてアイ賞を受賞し、バンダイナムコよりプロモーションカードフォリオ化。		

■授業科目情報

授 業 概 要	ただ好きなイラストを描くだけではなく、各種SNSのトレンドを自身で把握する。SNSにイラストを投稿するときも“拡散”と“営業”を意識した文面やハッシュタグを使用する。各種トレンドイラスト制作では、自身の営業アカウントにハッシュタグを付けて投稿するところまでを評価し、イラスト未完成や未投稿やハッシュタグの付け忘れ投稿は都度減点する。
到 達 目 標	ご依頼やコンテスト受賞等で指示(書)に沿ったイラスト制作をしたり、実績を増やしたり、実際に報酬をもらう経験をする。
教 科 書 ・ 教 材	なし
年 間 授 業 計 画	1 一年間の授業の簡易説明や質問受付。 2 実力調査。線画だけ配って1コマだけで色塗り。 3 TikTokトレンドイラスト制作。 4 " 5 " 6 " ※動画編集が入ってくる可能性が高いので他SNSより1コマ多く取っています。 7 Instagramトレンドイラスト制作。 8 " 9 " 10 X(旧:Twitter)トレンドイラスト制作。 11 " 12 " 13 【課題①出題】夏休み中に自身で探したイラスト関係のコンテストに参加する。コンテスト検索。 14 【課題①提出】コンテストに投稿した作品データの提出。採点・アドバイス。 15 " 16 「LINEスタンプ制作(最低8個〜)」1.テーマ決め 17 2.キャラクターデザイン 18 " 19 3.スタンプの内容決め〜下描き 20 " 21 4.仕上げ 22 " 23 " 24 5.最終アドバイス。修正〜販売(審査に提出) 25 " 26 【課題②出題】冬休み中にpixivイラストコンテストに参加する。 27 【課題②提出】コンテストに投稿した作品データの提出。採点・アドバイス。 28 " 29 一年間で変化があった世の中のイラスト関係の話や、一年間の授業の最終質問等。 30 イラストを描くことに関する内容でレクリエーション等。
成 績 評 価 方 法	出席30%(5回欠席で赤点)、授業態度20%、課題・レポート25%、実習・実技25% ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学科名	イラスト学科	年次	2年	
授業科目名	Indesign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	4.0	週間授業数	前期 1回	後期 1回
担当教員・略歴	担当:森 一典 武蔵野美術大学を卒業後、(有)アドファイブでデザインを担当後。独立し森一典デザイン事務所を立ち上げ、イラスト、グラフィックデザイン全般に40年携わる。			

■授業科目情報

授業概要	Indesignを使って自作品のポートフォリオを作成するための基礎知識を学習する。(前期)後期授業でポートフォリオを作成、プリント製本を通して印刷の基礎知識を学ぶ。2年次全体を通して自己アピール能力の向上を目指す授業を行う。
到達目標	自作品ポートフォリオを作成、印刷・製本できるまでIndesignの技術を習得。また就活などに役立つ課題を学習。グラフィックデザイン・印刷の基礎的な知識能力を習得する。
教科書・教材	自作
年間授業計画	<p>1 この授業で何を学ぶか? 2年次の授業内容の説明・Indesignの復習・1年次ポートフォリオ残り</p> <p>2 Indesignの復習・カフェのチラシ作成-1 ・印刷の基礎知識</p> <p>3 Indesignの復習・カフェのチラシ作成-2 ・カフェのコースター作成</p> <p>4 キャラクター・マークを作る-1 自分のシール作成 +Indesign技法学習</p> <p>5 キャラクター・マークを作る-2 自分のシール作成 +Indesign技法学習</p> <p>6 自作品のミニ冊子を作る-1 +Indesign技法学習</p> <p>7 自作品のミニ冊子を作る-2 +Indesign技法学習</p> <p>8 自作品のミニ冊子を作る-3 +Indesign技法学習</p> <p>9 自分のポートフォリオを作ろう-1 1年時で作ったポートフォリオを見直す ラフの作成</p> <p>10 自分のポートフォリオを作ろう-2 ラフの作成</p> <p>11 自分のポートフォリオを作ろう-3</p> <p>12 自分のポートフォリオを作ろう-4</p> <p>13 自分のポートフォリオを作ろう-5</p> <p>14 自分のポートフォリオを作ろう-6</p> <p>15 前期まとめ</p> <p>16 ポートフォリオ講評・デザイン修正-1</p> <p>17 ポートフォリオ・プリントアウト・製本-1</p> <p>18 ポートフォリオ・プリントアウト・製本-2</p> <p>19 ポートフォリオ・プリントアウト・製本-3</p> <p>20 自己アピールのその他のアイテム作り(自己紹介カードを作る-1) ※就活アイテムを作る</p> <p>21 自己紹介カードを作る-2</p> <p>22 自己紹介カードを作る-3</p> <p>23 自己アピールのその他のアイテム作り(就活に使える名刺)-1</p> <p>24 就活に使える名刺-2</p> <p>25 就活に使える名刺-3</p> <p>26 自己アピールのその他のアイテム作り(イベントショップの販促ツールを作る-1)</p> <p>27 イベントショップの販促ツールを作る-2</p> <p>28 イベントショップの販促ツールを作る-3</p> <p>29 イベントショップの販促ツールを作る-4</p> <p>30 後期まとめ</p>
成績評価方法	<p>出席30%・試験(前期)及び課題提出物(後期)70%</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	イラスト学科	年 次	イラスト・グラフィック専攻 2年
授 業 科 目 名	色彩学	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:堀 篤子 武蔵野美術大学卒業後、中学校教諭を経て絵画教室を主催 非常勤講師をしながらフリーで活動、ブック、プログイラスト、絵画展覧会多数(国内、韓国、パリ、ワシントン等)1級カラーコーディネーター、横浜開港アンデパンダン展事務局		

授業科目情報

授 業 概 要	<ul style="list-style-type: none"> 配色による感覚の違いを知ることをより深め、社会に役立つような作品作りをします。 伝えたいイメージを配色によって、よりの確に表現できるよう知識を学び実践します。
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> 一年次の基礎学習を元に、より実社会に対応した作品を描きながら配色を学び、デジタル実習に生かせるようにします。 アナログ作品を通して、画材を様々利用し、自分にあつたテクスチャーや個性を引き出せるようにします。
教 科 書 ・ 教 材	
年 間 授 業 計 画	<ol style="list-style-type: none"> ①Tシャツの絵柄デザイン 補色・対照色相の対照トーンによる配色 ② : 絵柄を1色で描くということ(単色画) ③ : 背景色、絵柄を塗る 絵の具使用 ①イメージスケール イメージカラーを学ぶ ② : 不思議な人か動物をトランプのジョーカーとしてデザイン ③ : 優しい怖い迫力のある、など自分の絵のイメージに合わせて色を選択 ④ : 形と色でイメージが表現できることを知る ①イメージカラー「和やかな」を基準に 公共広報物の人物イラストを描く(受け入れられる配色) ② : 家族・友人の様々な人物を3人描く ③ : 様々な動き、人の持ち物にも配慮 ①動物園の缶バッジデザイン トライアドの配色 ② : 動物園には昆虫や鳥、水生動物もいる(テーマは多様) ①地方のお土産のパッケージデザイン ② : その地方を表現する絵と色 ③ : その土地の良さをアピールすること イラストの力 ①季節の色を使ったショッピングモールのフェア、セールイラスト ② : 春と秋 か 夏と冬を選択 ③ : イエローベースとブルーベースを再確認 ④ : 季節感は販売促進につながる ⑤ : 季節の変化と色の変化を知る ①飾り凧の制作 和風な色 ② : 日本の文様の意味を知る ③ : 通常とは異なる構図 ④ : 和の色や平面性を意識する 現代的な和の色 ①ある国のお土産になるマグネットをデザインする レトロな色とアクセントカラー ② : その国の特徴を入れお土産になるように考える ③ : sfトーンdトーンなどの落ち着いた色を中心に ①入園・入学に適したお祝い袋のイラスト 「メルヘン調」「かわいい」イメージの色 ② : 子供から若者まで好む配色 30 後期実技テスト
成 績 評 価 方 法	<p>前期:【出席率】20%【授業態度】10%【実習・実技評価】70% 後期:【出席率】20%【授業態度】10%【実習・実技評価】40%【期末試験】30% ・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> <ul style="list-style-type: none"> 各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	アプリケーション実習	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	4.0	週 間 授 業 数	前期 1回 後期 1回
担当教員・略歴	担当:行村 玲斗 専任教員		

■授業科目情報

授 業 内 容	<ul style="list-style-type: none"> ・人体の構造、動きへの理解を深めCLIPSTUDIOを使用しパーツ分け描画技術の習得を目指します。 ・Live2Dcubismを使用し、Vtuberモデルのモデリング技術・簡易アニメーション用モデリング技術の習得を目指します。
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・商業的側面から求められるレベルやフローを経験し、クリエイターとして制作を行う姿勢と技術力を習得させます。 ・イラスト業界で求められる基本的ツールだけでなく、ゲーム業界や映像業界でも使用されるツールの使用方法を習得し、進路や就職の幅を広げます。
教 科 書	・無し
年間授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 授業概要説明・Live2Dに触れてみよう 2 キャラクターデザイン・ラフ制作1 3 キャラクターデザイン・ラフ制作2 4 キャラクターデザイン・ラフ制作3 5 パーツ分け描画1 6 パーツ分け描画2 7 パーツ分け描画3 8 パーツ分け描画4 9 パーツ分け描画5 10 パーツ分け描画6 11 パーツ分け描画7 差分作成 12 パーツ分け描画8 差分作成 13 パーツ分け描画9 差分作成 14 文化祭ポスター制作 15 モデリング1 16 モデリング2 17 モデリング3 18 モデリング4 19 モデリング5 20 モデリング6 21 モデリング7 22 モデリング8 23 モデリング9 24 モデリング10 25 モデリング11 26 モデリング12 27 アニメーション・モデリング1 28 アニメーション・モデリング2 29 アニメーション・モデリング3 30 最終講評
成績評価方法	<p>課題・レポート＝20% 実技・実技評価＝30% 授業態度＝20% 出席率＝20%</p> <ul style="list-style-type: none"> ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	2年
授 業 科 目 名	クリップスタジオ実習	授 業 方 法	実習
年 度	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: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	<ul style="list-style-type: none"> ・イラスト制作ソフト「CLIPSTUDIO」の使用方法、テクニックなどを実習を通して理解・知識を深める。 ・基礎的なデジタルイラストの制作過程を理解させ、現場の動きを意識させる。 ・キャラだけでなく様々なイラスト制作を行い、汎用性の高い技術を身に着けさせる。 		
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・CLIPSTUDIOの基本操作を覚えてた上で、流行の表現や立体的な表現、陰影方法のレベルアップを目標とする。 		
教 科 書 ・ 教 材			
年 間 授 業 計 画	<ol style="list-style-type: none"> 1 ソフト解説①ペンの設定 2 ソフト解説②ベクターレイヤーレイヤーと合成モード 3 ソフト解説③定規ツール 4 ソフト解説④パース定規 5 ソフト解説⑤3Dモデル 6 ソフト解説⑥自動機能 7 ソフト解説⑦仕上げ機能 8 ソフト解説⑧レイヤーマスク 9 学内コラボフライヤー制作 10 学内コラボフライヤー制作 11 ソフト解説⑩漫画機能 12 ソフト解説⑫動くイラスト 13 クリップスタジオ検定試験対策講座① 14 クリップスタジオ検定試験対策講座② 15 クリップスタジオ検定試験 	<ol style="list-style-type: none"> アニメ塗り基本① アニメ塗り基本② 配色を考えたキャラデザ① 配色を考えたキャラデザ② 配色を考えたキャラデザ③ 配色を考えたキャラデザ④ 学祭展示物作成① 学祭展示物作成② 学祭展示物作成③ 学祭展示物作成④中間提出1 学祭展示物作成⑤ 学祭展示物作成⑥ 学祭展示物作成⑦中間提出2 学祭展示物作成⑧ 学祭展示物作成⑨ 	
成 績 評 価 方 法	<p>前期:【課題制作物】70%【授業態度】10%【出席率】10%【検定試験】10%</p> <p>後期:【課題制作物】70%【授業態度】20%【出席率】10%</p>	<ul style="list-style-type: none"> ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。 	
備 考			

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	イラスト・グラフィック専攻	2年
授 業 科 目 名	デザイン実習	授 業 方 法	講義・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:上菌 紀耀介 武蔵野美術大学を卒業後、デザイナーや編集、美術予備校講師として幅広く活動。			

授業科目情報

授 業 概 要	<ul style="list-style-type: none"> ・作品制作を通して、デザインの基本的な概念、意味や必要性について考えます。 ・基礎的な画材の使い方や色についての知識と技能、構成力を学びます。 ・他者の作品を鑑賞し、客観的な視点や多様な表現を学びます。
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・画材の使い方や発想力、表現力の向上と技能の向上を目指します。 ・商業としてのイラストや、デザインの考え方を身につけましょう。 ・制作した作品を具体的な言葉で説明できる能力の向上を目指します。
教 科 書 ・ 教 材	
年 間 授 業 計 画	<ol style="list-style-type: none"> 1 イラストマップ 「自分の街」をテーマにフルカラーの楽しいイラストマップを制作する1 2 イラストマップ 「自分の街」をテーマにフルカラーの楽しいイラストマップを制作する2 3 イラストマップ 「自分の街」をテーマにフルカラーの楽しいイラストマップを制作する3 4 イラストマップ 「自分の街」をテーマにフルカラーの楽しいイラストマップを制作する4 5 イラストマップ 「自分の街」をテーマにフルカラーの楽しいイラストマップを制作する5 6 雑誌の表紙イラスト&デザイン 旅雑誌を想定し、イラストで表紙をデザインする1 7 雑誌の表紙イラスト&デザイン 旅雑誌を想定し、イラストで表紙をデザインする2 8 雑誌の表紙イラスト&デザイン 旅雑誌を想定し、イラストで表紙をデザインする3 9 雑誌の表紙イラスト&デザイン 旅雑誌を想定し、イラストで表紙をデザインする4 10 雑誌の表紙イラスト&デザイン 旅雑誌を想定し、イラストで表紙をデザインする5 11 雑誌の表紙イラスト&デザイン 旅雑誌を想定し、イラストで表紙をデザインする6 12 イメージ表現 指定された形から発想を広げてイラストを描く1 13 イメージ表現 指定された形から発想を広げてイラストを描く2 14 イメージ表現 指定された形から発想を広げてイラストを描く3 15 イメージ表現 指定された形から発想を広げてイラストを描く4 16 ストーリー表現 キーワードからストーリーを発想し、イラストにする1 17 ストーリー表現 キーワードからストーリーを発想し、イラストにする2 18 ストーリー表現 キーワードからストーリーを発想し、イラストにする3 19 ストーリー表現 キーワードからストーリーを発想し、イラストにする4 20 ストーリー表現 キーワードからストーリーを発想し、イラストにする5 21 パッケージイラスト パッケージのデザインとイラスト制作1 22 パッケージイラスト パッケージのデザインとイラスト制作2 23 パッケージイラスト パッケージのデザインとイラスト制作3 24 パッケージイラスト パッケージのデザインとイラスト制作4 25 パッケージイラスト パッケージのデザインとイラスト制作5 26 パッケージイラスト パッケージのデザインとイラスト制作6 27 イラスト広告&ロゴデザイン 架空の商業施設をイメージし、ロゴやイラスト広告をデザインする1 28 イラスト広告&ロゴデザイン 架空の商業施設をイメージし、ロゴやイラスト広告をデザインする2 29 イラスト広告&ロゴデザイン 架空の商業施設をイメージし、ロゴやイラスト広告をデザインする3 30 イラスト広告&ロゴデザイン 架空の商業施設をイメージし、ロゴやイラスト広告をデザインする4
成 績 評 価 方 法	<p>出席率30%、実習・実技評価70%</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	イラスト学科	年 次	イラスト・グラフィック専攻 2年
授 業 科 目 名	キャラクターデザイン	授 業 方 法	実習
年 度	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: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 概 要	1年時に習得した基礎画力とキャラクターデザインの技術を応用して、あらゆる世界観の中でキャラクターを制作してゆき実戦的で幅広いキャラクターデザインの訓練をします。
到 達 目 標	1年時に習得した基礎画力とキャラクターデザインの技術を応用して、あらゆる世界観の中でキャラクターを制作してゆき実戦的で幅広いキャラクターデザインの訓練をします。
教 科 書 ・ 教 材	
年 間 授 業 計 画	<p>1 オリジナルの世界観制作(1)ジャンルの決定からざっくりした設定を考え始める</p> <p>2 耽美主義 1 グロい世界観の中でキャラ制作</p> <p>3 耽美主義 2 セクシーな世界観の中でキャラ制作(授業内ではキスシーンを描く)</p> <p>4 オリジナルの世界観制作(2)決めたジャンルの中で独自性について考える</p> <p>5 正統派SF イケてるメカデザインでサイボーグ少女の制作</p> <p>6 正統派SF 前回の続き、完成」</p> <p>7 レトロSF スチームパンクの世界観について勉強</p> <p>8 レトロSF キャラ制作の続きから完成まで</p> <p>9 オリジナルの世界観制作(3)主人公キャラ制作</p> <p>10 魔法、ファンタジー世界(1)どちらかの世界観の中でキャラ制作</p> <p>11 魔法、ファンタジー世界(2)続き、完成まで</p> <p>12 オーバーパース、アクションラインを学び躍動感のあるイラストを描く!</p> <p>13 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 1</p> <p>14 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 2</p> <p>15 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 3</p> <p>16 オリジナルの世界観制作(4)メインキャストの二人目を制作</p> <p>17 ホラー、オカルト世界 クトゥルフ神話について勉強する</p> <p>18 ホラー、オカルト世界 クトゥルフ神話の邪神を1体デザイン</p> <p>19 ホラー、オカルト世界 続き、ペン入れ、ベタを塗り完成(モノクロ)</p> <p>20 オリジナルの世界観制作(5)背景のヴィジュアルイメージも考える</p> <p>21 時代ものの世界 着物、サムライルックについて学ぶ</p> <p>22 キャラと総合背景 出来上がったオリジナル世界観の背景付きイラスト制作</p> <p>23 キャラと総合背景 背景は自然物と三点透視の建造物のMIX</p> <p>24 キャラと総合背景 ペン入れ作業から完成</p> <p>25 オリジナルの世界観制作(6) 設定資料集完</p> <p>26 オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう! 1</p> <p>27 オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう! 2</p> <p>28 オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう! 3</p> <p>29 キャラフェスティバル① イケメンだけの野球チームを制作、イケメンバリエーション倍増計画</p> <p>30 キャラフェスティバル② 美女だけのサッカーチームを制作、美女バリエーション倍増計画</p>
成 績 評 価 方 法	<p>出席30%+授業態度20%+課題提出50%=100%</p> <p>・100%から減点法で算出。・出席(1回の欠席につき-2点。)・授業態度(騒ぎ過ぎ、話を聞かない、絵を描かない、絵が趣旨と違う。各-5点。)・課題(完成の度合い、10~30点。出来栄え、5~20点)</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	イラスト学科	年 次	イラスト専攻 2年
授 業 科 目 名	イラスト制作	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:猫山星 フリーイラストレーターとして、アニメやゲームのキャラクターのデフォルメグッズデザインを担当 絵本や玩具の企画書、パッケージイラスト、LINEスタンプ、WEBページのカットイラストなど幅広く制作		

■授業科目情報

授 業 概 要	<ul style="list-style-type: none"> ・各自架空の作品を制作し、そのキャラクターを製造上の制作条件に合わせ『商品』として様々に描き分けられるようにする。 ・後期はグループで企画をするなど、より良いものを作るための他者とのコミュニケーション能力もつけていく。
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・締切厳守の大切さ、クオリティの安定さを意識する。 ・商品ごとに異なる制限をきちんと守りながら、いかに魅力的にキャラクターを描くかを考えられるようにする。 ・仕事をするうえで他者との交流は免れないので、最低限の交流を持てるようにする。
教 科 書 ・ 教 材	
年 間 授 業 計 画	<ol style="list-style-type: none"> 1 著作権について イラストレーターの仕事の流れなどの座学 2 オリジナルキャラクターを作る 3 キャラクター三面図(1) 4 キャラクター三面図(2) 5 キャラクター三面図(3) 6 キャラクター表情集 7 ラバーストラップ(1) 8 ラバーストラップ(2) 9 ラバーストラップ(3) 10 タイトルロゴ(1) 11 タイトルロゴ(2) 12 アクリルプレート(1) 13 アクリルプレート(2) 14 アクリルプレート(3) 15 前期作品を全員で観賞後、意見交換 16 コラボカフェ(1) 17 コラボカフェ(2) 18 コラボカフェ(3) 19 コラボカフェ(4) 20 コラボカフェ(5) 21 コラボカフェ(6) 22 他人のキャラを描く(1) 23 他人のキャラを描く(2) 24 キービジュアル(1) 25 キービジュアル(2) 26 キービジュアル(3) 27 キービジュアル(4) 28 キービジュアル(5) 29 他人の推しを描く 30 後期作品を全員で観賞後、意見交換
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。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	キャラクターデザイン専攻	2年
授 業 科 目 名	キャラクター表現	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:猫山星 フリーイラストレーターとして、アニメやゲームのキャラクターのデフォルメグッズデザインを担当 絵本や玩具の企画書、パッケージイラスト、LINEスタンプ、WEBページのカットイラストなど幅広く制作			

■授業科目情報

授 業 概 要	<ul style="list-style-type: none"> ・各自架空の作品を制作し、そのキャラクターを製造上の制作条件に合わせ『商品』として様々な描き分けられるようにする。 ・後期はグループで企画をするなど、より良いものを作るための他者とのコミュニケーション能力もつけていく。
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・締切厳守の大切さ、クオリティの安定さを意識する。 ・商品ごとに異なる制限をきちんと守りながら、いかに魅力的にキャラクターを描くかを考えられるようにする。 ・仕事をするうえで他者との交流は免れないので、最低限の交流を持てるようにする。
教 科 書 ・ 教 材	
年 間 授 業 計 画	<ol style="list-style-type: none"> 1 著作権について イラストレーターの仕事の流れなどの座学 2 オリジナルキャラクターを作る 3 キャラクター三面図(1) 4 キャラクター三面図(2) 5 キャラクター三面図(3) 6 キャラクター表情集 7 ラバーストラップ(1) 8 ラバーストラップ(2) 9 ラバーストラップ(3) 10 タイトルロゴ(1) 11 タイトルロゴ(2) 12 アクリルプレート(1) 13 アクリルプレート(2) 14 アクリルプレート(3) 15 前期作品を全員で観賞後、意見交換 16 コラボカフェ(1) 17 コラボカフェ(2) 18 コラボカフェ(3) 19 コラボカフェ(4) 20 コラボカフェ(5) 21 コラボカフェ(6) 22 他人のキャラを描く(1) 23 他人のキャラを描く(2) 24 キービジュアル(1) 25 キービジュアル(2) 26 キービジュアル(3) 27 キービジュアル(4) 28 キービジュアル(5) 29 他人の推しを描く 30 後期作品を全員で観賞後、意見交換
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。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	イラスト学科	年 次	キャラクターデザイン専攻 2年
授 業 科 目 名	キャラクターデザイン	授 業 方 法	実習
年 度	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:中塚 真 アメコミ、漫画、イラスト制作『X-MEN、ファンタスティックフォー(マーベル)』等		

■授業科目情報

授 業 内 容	1年時に習得した基礎画力とキャラクターデザインの技術を応用して、あらゆる世界観の中でキャラクターを制作してゆき実践的で幅広いキャラクターデザインの訓練をします。
到 達 目 標	あらゆる世界観で、あらゆるキャラクターをハイレベルに制作出来る能力を身につける。
教 科 書	なし
年間授業計画	<p>1 オリジナルの世界観制作(1)ジャンルの決定からざっくりした設定を考え始める。</p> <p>2 耽美主義 1 グロい世界観の中でキャラ制作</p> <p>3 耽美主義 2 セクシーな世界観の中でキャラ制作(授業内ではキスシーンを描く)。</p> <p>4 オリジナルの世界観制作(2)決めたジャンルの中で独自性について考える。</p> <p>5 正統派SF イケてるメカデザインでサイボーグ少女の制作</p> <p>6 正統派SF 前回の続き、完成</p> <p>7 レトロSF スチームパンクの世界観について勉強</p> <p>8 レトロSF キャラ制作の続きから完成まで。</p> <p>9 オリジナルの世界観制作(3)主人公キャラ制作</p> <p>10 魔法、ファンタジー世界(1)どちらかの世界観の中でキャラ制作</p> <p>11 魔法、ファンタジー世界(2)続き、完成まで。</p> <p>12 キャラと自然物背景 自然物全てをキャラと捉え描き方を勉強 制作 全4回中の1</p> <p>13 全4回中の2</p> <p>14 全4回中の3</p> <p>15 完成 全4回中の4</p> <p>16 オリジナルの世界観制作(4)メインキャストの二人目を制作</p> <p>17 ホラー、オカルト世界 クトゥルー神話について勉強する。 全4回中の1</p> <p>18 ホラー、オカルト世界 クトゥルフ神話の邪神を2体デザイン 全4回中の2</p> <p>19 ホラー、オカルト世界 続き、ペン入れ作業 全4回中の3</p> <p>20 ホラー、オカルト世界 ベタの勉強 & ベタ仕上げをして完成 全4回中の4</p> <p>21 オリジナルの世界観制作(5)背景のヴィジュアルイメージも考える。(完成)</p> <p>22 時代ものの世界 江戸、戦国、平安、大正から1体デザイン</p> <p>23 キャラと総合背景 出来上がったオリジナル世界観の背景付きイラスト制作 全4回中の1</p> <p>24 キャラと総合背景 背景は自然物と三点透視の建造物のMIX 全4回中の2</p> <p>25 キャラと総合背景 ペン入れ作業 全4回中の3</p> <p>26 キャラと総合背景 仕上げから完成。 全4回中の4</p> <p>27 オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう! 全4回中の1</p> <p>28 オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう! 全4回中の2</p> <p>29 オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう! 全4回中の3</p> <p>30 オリジナルの世界観を漫画のネームにしてみよう! 全4回中の4</p>
成績評価方法	<p>出席30%+授業態度20%+課題提出50%=100%</p> <p>・100%から減点法で算出。・出席(1回の欠席につき-2点。)・授業態度(騒ぎ過ぎ、話を聞かない、絵を描かない、絵が趣旨と違う。各-5点。)・課題(完成の度合い、10~30点。出来栄え、5~20点)</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	イラスト学科	年 次	グラフィック専攻	2年
授 業 科 目 名	Illustrator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、書籍 Web:パナー UIデザイン等幅広いデザインを手掛ける。			

■授業科目情報

授 業 概 要	・Illustratorとはどのようなソフトなのか、イラストを描き慣れた学生にはかえって理解しにくいソフトなので、丁寧に説明しながら理解させ、Illustratorクリエイター能力認定試験(エキスパート)合格レベル目指して力を付けて行きます。・実際の作業を行うことで、商品が完成するまでの流れを把握します。
到 達 目 標	・Illustratorクリエイター能力認定試験(スタンダード)の合格を目指しつつ、イラストレーターの使い方や考え方を理解し、仕事に生かして行きます。・DATフェスタで販売されるノベルズ学科学生による小説の表紙を担当します。
教 科 書 ・ 教 材	
年 間 授 業 計 画	1 保存場所の設定。1年次の復習を兼ね、Photoshopは画像サイズ変更や解像度の確認、カラーモードの変更。Illustratorは基本的な操作の確認。1年間のスケジュール発表 2 文字編① PhotoshopとIllustratorの違いをしっかりと身につける 3 文字編②タイポグラフィー 仕事に合わせたソフトの使い分け①Webやゲーム②印刷物について 4 パス①入門の復習。コツを身につけ、完成度の高いパスを描けるようにする 5 パス②曲線だけでイラストを完成させる フォトショップへの書き出しと彩色 6 パス③直線、曲線を使ったり重ねることで、複雑なイラストを完成させる 7 パス④地図の作成 波線の利用、オリジナルブラシの作成 8 課題①:パスを使って、オリジナルキャラクターの作成 9 課題①提出 写真の工夫 テクスチャ、エフェクト。合成写真 10 パターン:線のパターン、面のパターン レイヤー分けしてPhotoshopで効果をつける 11 Illustratorのできることのまとめ:たくさん描いてみよう 12 DATフェスタ用課題:メモ帳、メモ帳Boxと飾り用のシール作成 13 同上 14 同上 15 同上 16 同上 17 ノベルズ学科卒業作品集:顔合わせ、指示書のプレゼン ラフ作成準備 18 ノベルズ学科卒業作品集:ラフ作成 19 ノベルズ学科卒業作品集:ラフ作成 20 ノベルズ学科卒業作品集:ラフ作成 21 ノベルズ学科卒業作品集:ラフ完成、提出 卒業制作①:ポストカードサイズの作品集、ポケットフォルダー ポストカードにする作品の洗い出し、 22 ポケットフォルダーのラフ作成 23 ノベルズ学科卒業作品集:修正依頼を見ながらミーティング、順次修正作業に入る 卒業制作② 新作のポストカード作品制作やトリミング、ポケットフォルダー作成 24 同上 25 同上 26 同上 27 ノベルズ学科卒業作品集:完成データ提出 28 最終修正 29 卒業作品:印刷 30 卒業作品:印刷、提出
成 績 評 価 方 法	出席率20%、授業態度10%、課題・レポート50%、実習・実技評価20% ・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	