

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	1年
授 業 科 目 名	実践学習	授 業 方 法	講義
年 度	2020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 専任教員		

授業科目情報

授 業 内 容	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。
到 達 目 標	ビジネス能力3級合格
教 科 書	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 来客対応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 22 ビジネス能力検定模擬テスト 23 自己分析 24 自己分析 25 コミュニケーション能力向上グループワーク 26 コミュニケーション能力向上グループワーク 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 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: 1単位」等の学習活動を行う。
成 績 評 価 方 法	前期試験・後期試験の点数80%・平常点(出席率を含む)20%で評価をする。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	アニメ学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	デジタルアニメーション概論	授 業 方 法	実習
年 度	2020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:小川 麻衣 アニメ制作会社「(有)オープロダクション」にて、アニメーター(原画・動画)を担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	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製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	なし
年 間 授 業 計 画	<ol style="list-style-type: none"> 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 企業コラボレーションとしてのアニメ制作1 22 企業コラボレーションとしてのアニメ制作2 23 企業コラボレーションとしてのアニメ制作3 24 企業コラボレーションとしてのアニメ制作4 25 企業コラボレーションとしてのアニメ制作5 26 企業コラボレーションとしてのアニメ制作6 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	<p>各提出課題点80%・平常点(出席率を含む)20%で評価をする。</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>
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	1年
授 業 科 目 名	デジタルアニメーション実習	授 業 方 法	実習
年 度	2020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:関 光晴 「株デジデリック」で3DCGデザイナーを担当。後にデジタルハリウッド大学、サンジゲンハリウッドにてドローイングアニメーション、アニメCGの指導を担当。		

■授業科目情報

授 業 内 容	<ul style="list-style-type: none"> ・Zbrushを使ってデジタルデッサンの基本を学ぶ。 ・キャラクターアニメーションにおいて3dsmaxを用いて必要な訓練を行います。
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・アニメCGの現場で柔軟に感性を発揮するための考え方を身につけます。 ・自主制作や課題の中でもこのような「考え方」が取り入れられることを目的とします。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 Zbrushの基本操作 2 3Dデッサン 1 3 3Dデッサン 2 4 3Dデッサン 3 5 3dsMax基本操作 6 アニメーション 1 7 アニメーション 2 8 アニメーション 3 9 アニメーション 4 10 課題制作 1 11 課題制作 2 12 中間チェック 13 リテイク&ブラッシュアップ 1 14 リテイク&ブラッシュアップ 2 15 講評 16 アニメーション 5 17 アニメーション 6 18 アニメーション 7 19 アニメーション 8 20 アニメーション 9 21 アニメーション 10 22 課題制作 1 23 課題制作 2 24 課題制作 3 25 中間チェック 26 リテイク&ブラッシュアップ 1 27 リテイク&ブラッシュアップ 2 28 リテイク&ブラッシュアップ 3 29 リテイク&ブラッシュアップ 4 30 講評
成 績 評 価 方 法	各提出課題点80%・平常点(出席率を含む)20%で評価をする。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	アニメ学科	年 次	1年
授 業 科 目 名	映像論	授 業 方 法	実習
年 度	2020年度	年間授業時間数	120時間
開 講 学 期	前期	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 「株式会社虫プロダクション」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 内 容	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	なし
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20%・課題提出物80% ・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	作品鑑賞は状況に応じて随時更新入れ替えもあります。

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	1 年
授業科目名	レイアウト・原画	授業方法	実習	
年度	年度2020	年間授業時間数	時間120	
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 回2	後期 回2
担当教員・略歴	担当: 古沢 英明 アニメ制作会社「株式会社動画工房」の作画部部長兼アニメーターとして多くのアニメ作品を手掛ける。 同社の新人動画、原画の指導も担う。			

■授業科目情報

授業内容	・レイアウト・原画の基礎的な技術を指導 ・プロ現場での心構えや疑問などの相談、指導
到達目標	・レイアウト・原画作成の基礎技術指導により、まずは一から自分で描けるようになる
年間授業計画	<ul style="list-style-type: none"> ● アニメーションにおけるレイアウト、原画とは <ul style="list-style-type: none"> 1 必須技術（アイレベル、消失点、構図、芝居）の概念説明 2 " ● 立体（三次元、奥行き）を意識する <ul style="list-style-type: none"> 3 平面図形を立体に起こす 4 地面に人物を垂直に立たせる ● 三次元空間における立体物の移動 <ul style="list-style-type: none"> 5 水平、回転移動 6 上下、回転移動 7 前後、回転移動 ● 物体の形（本質）を把握し、規則性をもって変形、変化させる <ul style="list-style-type: none"> 8 正円から正方形 9 正円から正三角形 10 任意の形（自由変形、メタモルフォーゼ） ● 透視法の説明と実践 <ul style="list-style-type: none"> 11 一点透視法の捉え方 12 二点透視法 13 三点透視法 14 アイレベル、消失点の移動による画面の変化（一点透視法） 15 " "（二点透視法） 16 " "（三点透視法） ● レイアウト作成に役立つテクニック <ul style="list-style-type: none"> 17 消失点がフレーム外にあるときのパスガイドの簡単な描き方 18 アイレベル、消失点を利用した物体の拡大、縮小 19 " " 増殖 20 対角線分割法 21 望遠圧縮 22 変則楕円の描き方 ● 動きをよりリアルに見せるためのテクニック <ul style="list-style-type: none"> 23 フォロースルー 24 予備（準備）動作 25 反応動作（リアクション） 26 体重移動 27 体幹バランス ● まとめ（習得した技術の応用） <ul style="list-style-type: none"> 28 指定した設定にそってレイアウトを描く（一点透視法） 29 " "（二点透視法） 30 " "（三点透視法）
成績評価方法	各提出課題点80%・平常点（出席率を含む）20%で評価をする。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。（A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下） ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

2020

学科名	アニメ学科	年次	アニメーターコース	1年
授業科目名	動画	授業方法	実習	
年度	2020年度	年間授業時間数	120時間	
開講学期	前期	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「(株)サンライズ」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

授業内容	練習素材を渡し、順番に進めていきます。課題が早く終わったり、意欲があり多く課題をこなしたい人には追加素材を渡します。DATの作品や卒業制作に関わる動きなどは学生にやりたい課題を聞き、優先させて課題に取り組みます。
到達目標	1. 一年を通してトレース線のクオリティ向上を目指す 2. 卒業制作の前に一通りの基本的な動きを学び、自分で作成できることを目指す 3. 得意なものはより早く完成するように、苦手なものは減らせるように練習をする
教科書	なし
年間授業計画	1 線の引き方前半 2 線の引き方後半 キャラクターのトレース1 3 キャラクターのトレース2 タイムシートの見方 4 同トレース・同トレースブレ・ブレの違い 5 合成(線合成・面合成)の仕組み 6 DAT作品に準じた課題(作品に出てくる動きを優先させて練習) 7 DAT作品に準じた課題(作品に出てくる動きを優先させて練習) 8 DAT作品に準じた課題(作品に出てくる動きを優先させて練習) 9 エフェクト(魔法使いの魔法)1 10 エフェクト(魔法使いの魔法)2 11 エフェクト(魔法使いの魔法)3 12 詰め指示1 13 詰め指示2 14 タップ割1 15 タップ割2 16 夏休み課題の復習 17 目パチ・口パク(正面と横) 18 1枚の原画で送り1 19 1枚の原画で送り 20 なびき1 21 なびき2 22 歩き(fix)1 23 歩き(fix)2 24 歩き(fix)3 25 走り(fix)1 26 走り(fix)2 27 走り(fix)3 28 横から正面の振り向き1 29 横から正面の振り向き2 30 横から正面の振り向き3 その他、授業の初めに15分のトレース速度計測と、毎月トレースした課題提出あり
成績評価方法	各提出課題点 80%・平常点(出席率を含む) 20%で評価をする。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備考	

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	アニメ学科	年 次	アニメーターコース	1年
授 業 科 目 名	動画	授 業 方 法	実習	
年 度	2020年度	年間授業時間数	120時間	
開 講 学 期	前期	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: 中島 孝人 アニメ制作会社「(株)サンシャインコーポレーション」で動画を担当。後にフリーとなり多くのアニメ作品の原画、動画を担当。			

■授業科目情報

授 業 内 容	アニメーションフィルム制作における、動画作業の解説と、実作業を通じての 理解と実技の習得。			
到 達 目 標	アニメーションを作る仕事に雑用は無く、どの作業も、理解して出来る様になってからでなければ、携われない仕事です。最初に任される動画作業において、制作の現場に入ってから、早く研修を終えて収入が増やせる様、教える人がいなくても迷わず作業が出来る様、学生に基礎体力をつけることが目標です。			
教 科 書	なし			
年 間 授 業 計 画	<ol style="list-style-type: none"> 1 アニメーションフィルム制作の概論、 道具の説明 2 トレス課題 03 動画 トレス実線 色トレス線練習 引き方 繋ぎ方 色気付け 3 トレス課題 03 動画 トレス実線 色トレス線練習 ハイエストライト 陰影の塗り方 4 タイムシートの説明と打ち方、 トレス課題 04 セルアニメーションの陰影 5 トレス課題 04 セルアニメーションの陰影 6 トレス課題 04 セルアニメーションの陰影 7 トレス課題 04 セルアニメーションの陰影 8 線分等分割説明、 タップ割り基礎 9 タイムシートの説明と打ち方 おさらい、 動画基礎A、 動画基礎B 原画トレス 10 動画基礎A、 動画基礎B 原画トレス 11 動画基礎A、 動画基礎B 原画トレス 12 動画基礎A、 動画基礎B 原画トレス 13 動画基礎A、 動画基礎B 原画トレス 14 動画基礎A、 動画基礎B 原画トレス 15 動画基礎A、 動画基礎B 原画トレス 16 フィルムと光学処理 説明、 組み線の説明と処理、 同トレスとプレの説明と処理 17 動画基礎B 18 動画基礎B 19 動画基礎B 20 動画基礎B 21 動画基礎C 22 動画基礎C 23 動画基礎C 24 動画基礎D 25 動画基礎D 26 動画基礎D 27 動画基礎D 28 走り 映像解説 29 歩き 映像解説 30 振り向き 映像解説 			
成 績 評 価 方 法	各提出課題点 80%・平常点（出席率を含む） 20%で評価をする。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。			
備 考				

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	アニメ学科	年 次	アニメーターコース	1年
授 業 科 目 名	デッサン	授 業 方 法	実習	
年 度	2020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: 米澤 修 東京造形大学 卒業、多摩美術大学大学院修了後、フリーランスとしてCM、映画、舞台等のオブジェデザイン、制作を担当。 幼児、児童の美術教室を主宰。			

■授業科目情報

授 業 内 容	視覚伝達表現の基本となるデッサンを、鉛筆やペンを使って、単純なモチーフから様々な質感の多少複雑なモチーフまで、徐々に難易度を上げながら、取り組む。各課題の初めに描く上でのポイントや注意点をレクチャーしてから始める。個々の進み具合を見ながら個別に出来るだけ具体的にアドバイスをしていく。	
到 達 目 標	三次元観察をし二次元に置き換えることで平面、立体、アナログ、デジタルを問わず視覚伝達表現の基本となる総合的デッサン力を向上させる。鉛筆デッサンの技法技術の習得を通して、作品作りの工程の積み重ね、完成度のあげ方、作品制作に向かう姿勢を身につける。	
教 科 書	なし	
年 間 授 業 計 画	<div>1 デッサンの重要性の理解 </div>	

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	2年
授 業 科 目 名	実践学習	授 業 方 法	講義
年 度	2020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 専任教員		

■授業科目情報

授 業 内 容	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	なし
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 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:1単位」等の学習活動を行う。
成 績 評 価 方 法	前期試験・後期試験の点数80%・平常点(出席率を含む)20%で評価をする。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

科目基本情報

学科名	アニメ学科	年次	2年
授業科目名	制作実習	授業方法	実習
年度	2020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 内 容	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	なし
年間授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 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	<p>各提出課題点80%・平常点(出席率を含む)20%で評価をする。</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	

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	アニメ学科	年次	2年
授業科目名	制作実習応用	授業方法	実習
年度	2020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 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 「株式会社プロダクション」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 内 容	<p>【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、各々が技術や知識をどのように発揮するかを学びます。</p> <p>◆【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。</p>
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	なし
年間授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 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	<p>各提出課題点80%・平常点(出席率を含む)20%で評価をする。</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	

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	アニメ学科	年 次	アニメーターコース	2年
授 業 科 目 名	演出・絵コンテ	授 業 方 法	実習	
年 度	2020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 麻衣 アニメ制作会社「(有)オプロダクション」にて、アニメーター(原画・動画)を担当。			

■授業科目情報

授 業 内 容	実際の短編作品を元に、構図やカメラワークを学び、それらが与える演出効果、視覚効果を捉えることにより、それぞれの場面で製作者が何を見せたいのかを読み解く力を養う。また、シナリオからコンテをおこす作業で学んだ演出効果等を用いることができるよう実践していく。
到 達 目 標	コンテから演出家の意図を読み取れるようになること、そこからさらに踏み込んで、より効果的な魅せ方のできる構図を作成できるようになる事を旨とする。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 演出 絵コンテについての概要説明 2 三幕八場構成について 3 フィルムスタディの効果と説明 4 課題作品の選出 5 フィルムスタディ1 6 フィルムスタディ2 7 フィルムスタディ3 8 フィルムスタディ4 9 フィルムスタディ5 10 フィルムスタディ6 11 フィルムスタディ7 12 フィルムスタディ8 13 フィルムスタディ9 14 フィルムスタディ10 15 フィルムスタディ11 16 シナリオの選出 17 ストーリーボード1 18 ストーリーボード2 19 ストーリーボード3 20 絵コンテ課題1 21 絵コンテ課題2 22 絵コンテ課題3 23 絵コンテ課題4 24 絵コンテ課題5 25 絵コンテ課題6 26 絵コンテ課題7 27 絵コンテ課題8 28 コンテ撮素材とカメラワーク1 29 コンテ撮素材とカメラワーク2 30 総評
成 績 評 価 方 法	各提出課題点80%・平常点(出席率を含む)20%で評価をする。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下)
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	アニメ学科	年次	アニメーターコース	2年
授業科目名	レイアウト・原画	授業方法	実習	
年度	年度2020	年間授業時間数	時間180	
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 回3	後期 回3
担当教員・略歴	担当: 古沢 英明 アニメ制作会社「株式会社（株）動画工房」の作画部部長兼アニメーターとして多くのアニメ作品を手掛ける。同社の新人動画、原画の指導も担う。			

授業科目情報

授業内容	・1年次のレイアウト・原画の基礎技術の復習及び、実践的な技術の習得 ・プロ現場での心構えや疑問などの相談、指導
到達目標	・レイアウト・原画作成の基礎、応用技術の体得 ・本格的なレイアウト、原画の作成 ・息の長いアニメーターとしていけるよう、新人動画必須技術の体得
教科書	なし
年間授業計画	<p>● 1年次の習得技術の復習及び確認</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 必須技術 (アイレベル、消失点、構図、芝居) の概念説明 2 立体空間の認識 3 立体物の全体像の把握 4 規則性を持った変化、変形 5 透視法の捉え方 6 アイレベル、消失点の移動による画面の変化 7 レイアウト作成時におけるテクニック 8 リアルな動作のための必須技術(フォロースルー、リアクションなど) 9 指定された条件でのレイアウト作成 <p>● 本格的なレイアウト、原画の作成</p> <ol style="list-style-type: none"> 10 前へ一歩 11 横へ一歩 12 後ろへ一歩 13 停止状態から歩き出し、停止 14 停止状態から走り出し、停止 15 ポーズ合わせ、カットつなぎの重要性 16 連続カットの配置物の関連性 17 日常動作の観察、確認。その反映 18 行動による相手の反応、またその反応における自身の対応 <p>● 補足として、自然現象(エフェクト)や動物などの動き</p> <ol style="list-style-type: none"> 19 炎 20 水冠と波紋 21 噴煙 22 奈美 23 馬 24 鳥 25 犬 26 犬 27 その他必要に応じ課題作成 28 その他必要に応じ課題作成 29 その他必要に応じ課題作成 30 その他必要に応じ課題作成
成績評価方法	<p>各提出課題点80%・平常点(出席率を含む)20%で評価をする。</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	

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	アニメ学科	年 次	アニメーターコース	2年
授 業 科 目 名	動画	授 業 方 法	実習	
年 度	2020年度	年間授業時間数	180時間	
開 講 学 期	前期	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:中島 孝人 アニメ制作会社「(株)サンシャインコーポレーション」で動画を担当。後にフリーとなり多くのアニメ作品の原画、動画を担当。			

■授業科目情報

授 業 内 容	アニメーションフィルム制作における、動画作業の解説と、実作業を通じての 理解と実技の習得。
到 達 目 標	アニメーションを作る仕事に雑用は無く、どの作業も、理解して出来る様になってからでなければ、携われない仕事です。最初に任される動画作業において、制作の現場に入ってから、早く研修を終えて収入が増やせる様、教える人がいなくても迷わず作業が出来る様、学生に基礎体力をつけることが目標です。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 走り 歩き 振り向き 映像解説 おさらい 2 走り 01 カメラ固定撮影での横走り 3 走り 01 カメラ固定撮影での横走り 歩き 02 カメラ固定撮影での横歩き 4 歩き 02 カメラ固定撮影での横歩き 5 歩き 02 カメラ固定撮影での横歩き 振り向き 6 振り向き 中割り一枚目実演 7 合成ロパク 目パチ 合成素材の説明と処理 ロパク 線合成 8 合成ロパク 目パチ 合成素材の説明と処理 目パチ 9 合成ロパク 目パチ 合成素材の説明と処理 目パチ 10 合成ロパク 目パチ 合成素材の説明と処理 ロパク 面合成 11 走り 02 Follow Short での走り 12 走り 02 Follow Short での走り 13 歩き 02 Follow Short での歩き 14 歩き 02 Follow Short での歩き 15 走り 歩き 振り向き 16 目パチ おさらい 17 ロパク おさらい 18 目パチ ロパク おさらい 19 タップ割り 応用 UFO 20 タップ割り 応用 UFO 21 タップ割り 応用 UFO 22 なびき 01 23 なびき 01 24 なびき 02 25 なびき 02 26 なびき 01 02 27 正面の 走り 歩き 説明 パースペクティブについて 28 正面の 走り 歩き 説明 パースペクティブについて 29 全課題おさらい 01 30 全課題おさらい 02
成 績 評 価 方 法	各提出課題点80%・平常点(出席率を含む)20%で評価をする。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備 考	

以上

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

2020

学科名	アニメ学科	年次	アニメーターコース	2年
授業科目名	デジタル作画	授業方法	実習	
年度	2020年度	年間授業時間数	60時間	
開講学期	前期	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: 佐藤 瑠美 本校アニメ学科卒業後、アニメ制作会社「(株)サンライズ」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

授業内容	練習素材を渡し、順番に進めていきます。各々の課題(1年次の復習や就職活動及び会社からの課題、卒業制作など)がある場合、締め切りや難しさなどを自分で考えながら優先順位を決め、提出期限を守って課題に取り組む練習をします。
到達目標	紙の作画と同等なクオリティーで作画できるようにする。
教科書	なし
年間授業計画	1 キャラクターのトレス(線の量が多いもの)1 2 キャラクターのトレス(線の量が多いもの)2 3 回転1 4 回転2 5 回転3 6 髪の毛のなびき1 7 髪の毛のなびき2 8 髪の毛のなびき3 9 下から上の振り向き1 10 下から上の振り向き2 11 下から上の振り向き3 12 右から左の振り向き1 13 右から左の振り向き2 14 右から左の振り向き3 15 歩き・走り(Follow) 1 16 夏休み課題の復習 17 歩き(follow)1 18 歩き(follow)2 19 歩き(follow)3 20 歩き(follow)4 21 走り(follow)1 22 走り(follow)2 23 走り(follow)3 24 走り(follow)4 25 エフェクト(煙)1 26 エフェクト(煙)2 27 エフェクト(煙)3 28 エフェクト(煙)4 29 2年間のまとめ(評価に関わる課題の提出) 30 2年間のまとめ(評価に関わる課題の提出) その他、授業の初めに10分のトレス速度計測と、授業の一部を卒業制作に割り当てます
成績評価方法	各提出課題点 80%・平常点(出席率を含む) 20%で評価をする。 ・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。 ①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下) ②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。
備考	

以上