

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	2024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:若林 絢香 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	アニメーターコース	1年
授 業 科 目 名	デジタルアニメーション概論	授 業 方 法	実習	
年 度	2024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 「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	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	なし
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	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	

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	実習
年 度	2024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 「(株)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	演出・絵コンテ	授 業 方 法	実習	
年 度	2024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:宮本 俊男 三菱電機(株)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 内 容	この授業では一般的な映像制作の流れに沿って学習し、映像作品を制作するのに必要な技術や表現を、体系的に習得する。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	なし
年 間 授 業 計 画	1 映像制作の流れ1 2 映像制作の流れ2 3 シナリオ・絵コンテについて 4 シナリオ制作1 5 シナリオ制作2 6 シナリオ制作3 7 絵コンテの制作1 8 絵コンテの制作2 9 絵コンテの制作3 10 ストップモーション・アニメーション制作1 11 ストップモーション・アニメーション制作2 12 ストップモーション・アニメーション制作3 13 ストップモーション・アニメーション制作4 14 制作発表 15 作品講評 16 映画(DVD)を視聴しての講義 17 編集について 18 Premiereでの編集1 19 Premiereでの編集2 20 図形のアニメーション 21 静止画のアニメーション 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 映画(DVD)を視聴しての講義 25 アニメーション制作1 26 アニメーション制作2 27 アニメーション制作3 28 アニメーション制作4 29 制作発表 30 作品講評
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	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	2024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・作監)を担当。			

■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
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	● アニメーションにおけるレイアウト、原画とは 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 3 立方体と人 4 地面に人物を垂直に立たせる ● アニメーションの12原則 5 Squash & Stretch、Anticipation、Staging、Straight-ahead and pose-to-pose 6 Follow through and overlapping action、Slow in and Slow out、Arc、Secondary action 7 Timing、Exaggeration、Solid drawing、Appeal ● 原画の考え方、動きの捉え方 8 キーポーズの抽出 9 タイミングとスペーシング 10 コマ打ちの考え方 ● 透視法の説明と実践 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 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 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) 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

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	2024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「(株)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 詰め指示の見方・考え方 7 タップ割1 8 タップ割2 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 目パチ・口パク(正面と横) 13 送りの動画(かざぐるま) 14 なびき1 15 なびき2 16 夏休み課題の復習 17 歩き(fix)1 18 歩き(fix)2 19 走り(fix)1 20 走り(fix)2 21 振り向き1 22 振り向き2 23 振り向き1 24 回転1 25 回転2 26 エフェクト(煙)1 27 エフェクト(煙)2 28 立ち上がる1 29 立ち上がる2 30 ずらしてトレース 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2	授 業 方 法	実習	
年 度	2024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: 中島 孝人 フリーランスのアニメーター。現在は株式会社3Hzで新人研修を担当。			

■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は雑用が無く、その作業を理解し実行することができなければ、手を出すことが出来ない仕事です。アニメーターが最初に任されるのは動画の作業で、ここで苦しんで離れて行く人が実力のある無しに関係なく沢山います。なので、現場に入ってからスムーズに業務を遂行できるよう、アニメーション仕事への免疫と基礎体力をつけて卒業させることが目途で
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 アニメーションフィルム制作概要 2 動画トレス線練習 3 セルアニメーションの陰影 4 タイムシートの説明と打ち方 5 タップ割基礎 6 動画基礎A 7 夏休みの課題 8 動画基礎B 9 動画基礎C 10 動画基礎D 11 組線の説明と処理 セル組み BG組み Book組み 12 同トレスとブレの説明と処理 13 走り 映像解説 14 歩き 映像解説 15 振り向き 映像解説 16 走り01 カメラ固定撮影での横走り 17 歩き01 カメラ固定撮影での横歩き 18 振り向き 19 合成素材の説明と処理 20 ロパク 21 目パチ 22 走り02 Follow Shotでの走り 23 歩き02 Follow Shotでの歩き 24 冬休みの課題 25 タップ割り応用 26 なびき01 27 なびき02 28 正面の歩き説明 29 正面の走り説明 30 全課題おさらい
成 績 評 価 方 法	・成績評価は、平常点で 30点 課題の進捗で 40点 満了している課題の数で30点 の配分で、総計で評価します。授業に真剣に参加しているかの評価に重きを置き、内容をどれだけ理解しているか、技術を習得しているかを判断して評価します。 ・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)
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	デジタル作画	授業方法	実習	
年度	2024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: 佐藤 瑠美 本校アニメ学科卒業後、アニメ制作会社「(株)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

授業内容	アニメーション制作で作画時によく使用する「RETAS STUDIO」「CLIP STUDIO PAINT」「Photoshop」の使い方を学び、アナログだけではなくデジタルでの作業ができるようにする
到達目標	1. ソフトの使い方を学ぶ 2. 各個人の制作物や卒業制作で実際に使用できるように練習する
教科書	なし
年間授業計画	1 RETAS STUDIO(Stylos) 2 RETAS STUDIO(Stylos) 3 RETAS STUDIO(Paintman) 4 RETAS STUDIO(Paintman) 5 RETAS STUDIO(Paintman) 6 RETAS STUDIO(Traceman) 7 RETAS STUDIOを使った一連の実習1 8 RETAS STUDIOを使った一連の実習2 9 CLIP STUDIO PAINT1(設定～練習) 10 CLIP STUDIO PAINT2(練習素材) 11 CLIP STUDIO PAINT3(練習素材) 12 CLIP STUDIO PAINTを使った一連の実習1 13 CLIP STUDIO PAINTを使った一連の実習2 14 CLIP STUDIO PAINTを使った一連の実習3 15 学園祭にむけた制作アニメーション実習 16 学園祭にむけた制作アニメーション実習 17 学園祭にむけた制作アニメーション実習 18 学園祭にむけた制作アニメーション実習 19 Photoshop1(設定～練習) 20 Photoshop2(実習1) 21 Photoshop3(実習2) 22 Photoshop4(実習3) 23 Photoshopを使った作品の制作 24 Photoshopを使った作品の制作 25 卒業制作にむけた素材の準備 26 卒業制作にむけた素材の準備 27 卒業制作実習 28 卒業制作実習 29 卒業制作実習 30 卒業制作実習
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	デッサン	授 業 方 法	実習	
年 度	2024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	<table><tr><td>1 デッサンの重要性の理解</td><td>課題モチーフ「手」</td></tr><tr><td>2 鉛筆の話</td><td></td></tr><tr><td>3 道具の使い方</td><td></td></tr><tr><td>4 形の取り方と確認方法</td><td>課題モチーフ「ボックス」</td></tr><tr><td>5 面の平面性と方向性とタッチについて</td><td></td></tr><tr><td>6 明暗の差、影と陰</td><td></td></tr><tr><td>7 クロスハッチングの理解</td><td>課題モチーフ「缶」</td></tr><tr><td>8 縦横のバランスの重要性</td><td></td></tr><tr><td>9 直方体の描き方</td><td></td></tr><tr><td>10 パースについて</td><td></td></tr><tr><td>11 楕円の描き方</td><td>課題モチーフ「ボールと紙コップ」</td></tr><tr><td>12 回り込みの表現</td><td></td></tr><tr><td>13 ラベルについて</td><td></td></tr><tr><td>14 硬さの表現</td><td></td></tr><tr><td>15 個々のモチーフの立体感</td><td>課題モチーフ「石膏 頭像」</td></tr><tr><td>16 画面全体の空間感</td><td></td></tr><tr><td>17 質感の違いの意識</td><td></td></tr><tr><td>18 面の回り込みのより正確な表現</td><td></td></tr><tr><td>19 構図について</td><td></td></tr><tr><td>20 面の方向と明るさ</td><td>課題モチーフ「自画像」</td></tr><tr><td>21 立体の認識</td><td></td></tr><tr><td>22 部分と全体</td><td></td></tr><tr><td>23 各パーツの形の捉え方</td><td></td></tr><tr><td>24 立体的表現</td><td>課題モチーフ「自画像 横顔」</td></tr><tr><td>25 よりの確な質感の表現</td><td></td></tr><tr><td>26 空間の認識</td><td></td></tr><tr><td>27 空間感の表現</td><td>課題モチーフ「静物」</td></tr><tr><td>28 デッサン力の地力としての安定</td><td></td></tr><tr><td>29 総合的な画力の向上</td><td></td></tr><tr><td>30 自身の作品を客観的に自己評価する</td><td></td></tr></table>		1 デッサンの重要性の理解	課題モチーフ「手」	2 鉛筆の話		3 道具の使い方		4 形の取り方と確認方法	課題モチーフ「ボックス」	5 面の平面性と方向性とタッチについて		6 明暗の差、影と陰		7 クロスハッチングの理解	課題モチーフ「缶」	8 縦横のバランスの重要性		9 直方体の描き方		10 パースについて		11 楕円の描き方	課題モチーフ「ボールと紙コップ」	12 回り込みの表現		13 ラベルについて		14 硬さの表現		15 個々のモチーフの立体感	課題モチーフ「石膏 頭像」	16 画面全体の空間感		17 質感の違いの意識		18 面の回り込みのより正確な表現		19 構図について		20 面の方向と明るさ	課題モチーフ「自画像」	21 立体の認識		22 部分と全体		23 各パーツの形の捉え方		24 立体的表現	課題モチーフ「自画像 横顔」	25 よりの確な質感の表現		26 空間の認識		27 空間感の表現	課題モチーフ「静物」	28 デッサン力の地力としての安定		29 総合的な画力の向上		30 自身の作品を客観的に自己評価する	
1 デッサンの重要性の理解	課題モチーフ「手」																																																													
2 鉛筆の話																																																														
3 道具の使い方																																																														
4 形の取り方と確認方法	課題モチーフ「ボックス」																																																													
5 面の平面性と方向性とタッチについて																																																														
6 明暗の差、影と陰																																																														
7 クロスハッチングの理解	課題モチーフ「缶」																																																													
8 縦横のバランスの重要性																																																														
9 直方体の描き方																																																														
10 パースについて																																																														
11 楕円の描き方	課題モチーフ「ボールと紙コップ」																																																													
12 回り込みの表現																																																														
13 ラベルについて																																																														
14 硬さの表現																																																														
15 個々のモチーフの立体感	課題モチーフ「石膏 頭像」																																																													
16 画面全体の空間感																																																														
17 質感の違いの意識																																																														
18 面の回り込みのより正確な表現																																																														
19 構図について																																																														
20 面の方向と明るさ	課題モチーフ「自画像」																																																													
21 立体の認識																																																														
22 部分と全体																																																														
23 各パーツの形の捉え方																																																														
24 立体的表現	課題モチーフ「自画像 横顔」																																																													
25 よりの確な質感の表現																																																														
26 空間の認識																																																														
27 空間感の表現	課題モチーフ「静物」																																																													
28 デッサン力の地力としての安定																																																														
29 総合的な画力の向上																																																														
30 自身の作品を客観的に自己評価する																																																														
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・アニメ彩色・撮影コース 2年	
授 業 科 目 名	実践学習	授 業 方 法	講義	
年 度	2024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	

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 2年
授業科目名	制作実習	授業方法	実習
年度	2024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: 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	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	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	2年
授業科目名	制作実習応用	授業方法	実習	
年度	2024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: 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・作監)を担当。			

授業科目情報

授 業 内 容	【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。 ◆【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	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	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	2年
授 業 科 目 名	演出・絵コンテ	授 業 方 法	実習	
年 度	2024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:宮本 俊男 西菱電機(株)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 内 容	映像制作の基礎知識を踏まえ、自身が伝えたいと思う事柄をどのような形で作品としてまとめ、発信するか、その手順を段階的に実習形式で学習してもらう。
到 達 目 標	「シナリオ」や「絵コンテ」の描写を細かく理解できることを目標とする。映像作品では、自身が伝えたいことをセリフや視覚で認識できる様々なものに変換して発信する。このような制作の過程を自身で経験することにより、他者の製作したものの理解につながる。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 映像制作の復習1 2 映像制作の復習2 3 プリプロ演習1 4 プリプロ演習2 5 プリプロ演習3 6 プリプロ演習4 7 プリプロ演習5 8 プリプロ演習6 9 プリプロ演習7 10 プリプロ演習8 11 プリプロ演習9 12 プリプロ演習10 13 制作発表1 14 制作発表2 15 作品講評 16 映画(DVD)を視聴しての講義 17 作品制作について 18 企画1 19 企画2 20 制作1 21 制作2 22 制作3 23 制作4 24 編集1 25 編集2 26 編集3 27 編集4 28 作品発表1 29 作品発表2 30 作品講評
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	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	2024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:古沢 英明 アニメ制作会社「(株)動画工房」の作画部部长兼アニメーターとして多くのアニメ作品を手掛ける。			

■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	● 1年次の習得技術の復習及び確認 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 ● 本格的なレイアウト、原画の作成 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 ● 補足として、自然現象(エフェクト)や動物などの動き 19 炎 20 水冠と波紋 21 噴煙 22 波 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	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	2年
授 業 科 目 名	動画	授 業 方 法	実習	
年 度	2024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「(株)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 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	

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2	授 業 方 法	実習	
年 度	2024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: 中島 孝人 フリーランスのアニメーター。現在は株式会社3Hzで新人研修を担当。			

■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	

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	デジタル作画	授 業 方 法	実習	
年 度	2024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・作監)を担当。			

■授業科目情報

授 業 内 容	アニメーションの基本的な動き、リファレンス動画を基にした動きの抜き出し方等を通じて、動きを作る際の考え方を身に付けると同時にClipStudioを使用しての作画方法、セル分けの考え方、パース定規の使い方、カメラワークの考え方を実践の中で学びアニメ業界で即戦力となれるよう促します。
到 達 目 標	デジタルツールの基本的な使用方法を学び、アニメーション作画の基本的な方法・考え方を身につける
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	1 アニメーションの12原則の提示 2 ジェスチャードローイング1 3 ジェスチャードローイング2 4 アニメーションの基礎 1(歩き) 5 アニメーションの基礎 2 6 アニメーションの基礎 3(走り) 7 アニメーションの基礎 4 8 アニメーションの基礎 5(振り向き) 9 アニメーションの基礎 6 10 リファレンスを使用した作画方法 1 11 リファレンスを使用した作画方法 2 12 リファレンスを使用した作画方法 3 13 リファレンスを使用した作画方法 4 14 リファレンスを使用した作画方法 5 15 ワンワードアサインメント(レイアウト課題) 1 16 作画課題 1(感情表現) 17 作画課題 2 18 作画課題 3(予備動作) 19 作画課題 4 20 作画課題 5(フォロースルー&オーバーラップ) 21 作画課題 6 22 ワンワードアサインメント(レイアウト課題) 2 23 ワンワードアサインメント(レイアウト課題) 3 24 場面写真からの画面作成 1 25 場面写真からの画面作成 2 26 作画課題 7(カット作成) 27 作画課題 8 28 作画課題 9 29 作画課題 10 30 作画課題 11
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	