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・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　1年
授業科目名	演出・絵コンテ	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	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 作品発表 30 作品講評
成績評価方法	出席＝10%　授業態度＝10% 課題評価①＝40%　（アニメーションシナリオ） 課題評価②＝40%（グループ制作） ・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	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：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	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・教材	
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ス1 3 キャラクターのトレス2　タイムシートの見方 4 同トレス・同トレスブレ・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 ずらしてトレス その他、授業の初めに15分のトレス速度計測と、毎月トレスした課題提出あり
成績評価方法	出席率・・・30% 授業態度・・・20% 課題評価・・・10% 実習・実技・・・40%　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　1年
授業科目名	動画2	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：中島　孝人 フリーランスのアニメーター。依頼がある際は年単位で新人研修を担当。		

■授業科目情報

授業概要	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す。
教科書・教材	
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 口パク 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	出席率・・・30% 授業態度・・・30% 課題評価・・・40% 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　1年
授業科目名	デジタル作画	授業方法	実習
年度	2026年度	年間授業時間数	60時間
開講学期	前期・後期	授業コマ数	前期 15コマ　後期 15コマ
単位数	2.0	週間授業数	前期 1回　後期 1回
担当教員・略歴	担当：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	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・教材	
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	出席率・・・30%　授業態度・・・20%　課題評価・・・・30%　実習・実技・・・20% 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	アニメーターコース	1年
授業科目名	デッサン	授業方法	演習	
年度	2026年度	年間授業時間数	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：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 卓上デッサン「ボックス」 5 卓上デッサン「ボックス」 6 卓上デッサン「ボックス」 7 卓上デッサン「ロープと紙コップ」 8 卓上デッサン「ロープと紙コップ」 9 卓上デッサン「ロープと紙コップ」 10 静物デッサン「靴」 11 静物デッサン「靴」 12 静物デッサン「靴」 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 石膏デッサン「メディチ/青年マルス」 20 石膏デッサン「メディチ/青年マルス」 21 石膏デッサン「メディチ/青年マルス」 22 自画像 23 自画像 24 自画像 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 複合静物デッサン「手/足の石膏彫刻など」 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	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：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	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・教材	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	出席＝10%　授業態度＝10% 課題評価①＝40%　（アニメーションシナリオ） 課題評価②＝40%（グループ制作） ・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	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：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	・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・教材	
年間授業計画	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 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 19 情報収集とメディアの活用 20 炎 21 水冠と波紋 22 噴煙 23 波 24 馬 25 鳥 26 犬 27 犬 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	出席率・・・30%　授業態度・・・30% 課題評価・・・40%（原画レイアウト制作・ポートフォリオ制作） ・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	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：中島　孝人 フリーランスのアニメーター。依頼がある際は年単位で新人研修を担当。		

■授業科目情報

授業概要	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・教材	
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 合成口パク 目パチ 合成素材の説明と処理　口パク 線合成 8 合成口パク 目パチ 合成素材の説明と処理　目パチ 9 合成口パク 目パチ 合成素材の説明と処理　目パチ 10 合成口パク 目パチ 合成素材の説明と処理　口パク 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 口パク おさらい 18 目パチ 口パク 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	出席率・・・30% 授業態度・・・30% 課題評価・・・40% 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　2年
授業科目名	デジタル作画	授業方法	実習
年度	2026年度	年間授業時間数	60時間
開講学期	前期・後期	授業コマ数	前期 15コマ　後期 15コマ
単位数	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「㈱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	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・教材	
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	出席率・・・30%　授業態度・・・20%　課題評価・・・・30%　実習・実技・・・20% 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	