

# 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	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 自己紹介</li> <li>2 キャリアと仕事へのアプローチ</li> <li>3 仕事の基本となる8つの意識</li> <li>4 "</li> <li>5 コミュニケーションとビジネスマナーの基本</li> <li>6 "</li> <li>7 指示の受け方と報告、連絡、相談</li> <li>8 "</li> <li>9 話し方と聞き方のポイント</li> <li>10 "</li> <li>11 来客対応と訪問の基本マナー</li> <li>12 "</li> <li>13 会社関係でのつきあい</li> <li>14 仕事への取り組み方</li> <li>15 前期試験</li> <li>16 ビジネス文書の基本</li> <li>17 "</li> <li>18 統計・データの読み方・まとめ方</li> <li>19 情報収集とメディアの活用</li> <li>20 会社を取り巻く環境と経済の基本</li> <li>21 ビジネス能力検定模擬テスト</li> <li>22 ビジネス能力検定模擬テスト</li> <li>23 自己分析</li> <li>24 自己分析</li> <li>25 コミュニケーション能力向上グループワーク</li> <li>26 コミュニケーション能力向上グループワーク</li> <li>27 履歴書・エントリーシートの書き方</li> <li>28 就職面接について・面接トレーニング</li> <li>29 面接トレーニング(レベル別)</li> <li>30 後期試験</li> </ol> <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:1単位」等の学習活動を行う。</p>
成 績 評 価 方 法	<p>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。</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	アニメ学科	年 次	アニメ彩色・撮影コース	1年
授 業 科 目 名	デ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:松本 大吾 アニメ制作会社「(株)シアン」に所属し、アニメーションコンポジターとして撮影監督を担当。			

## ■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入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"> <li>1 アニメーション制作の基本知識の解説と概論</li> <li>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</li> <li>3 キャラクター、プロップ、美術設定 デザイン制作</li> <li>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</li> <li>5 ショートフィルム制作1</li> <li>6 ショートフィルム制作2</li> <li>7 ショートフィルム制作3</li> <li>8 ショートフィルム制作4</li> <li>9 ショートフィルム制作5</li> <li>10 ショートフィルム制作6</li> <li>11 ショートフィルム制作7</li> <li>12 ショートフィルム制作8</li> <li>13 ショートフィルム制作9</li> <li>14 ショートフィルム制作10</li> <li>15 ショートフィルム制作11</li> <li>16 ショートフィルム制作12</li> <li>17 ショートフィルム制作ラッシュチェック</li> <li>18 ショートフィルム制作 リテイク1</li> <li>19 ショートフィルム制作 リテイク2</li> <li>20 ショートフィルム制作 リテイク3</li> <li>21 ショートフィルム制作 リテイク4</li> <li>22 ショートフィルム制作 リテイク5</li> <li>23 ショートフィルム制作 リテイク6</li> <li>24 卒業制作プリプロダクション</li> <li>25 卒業制作プリプロダクション</li> <li>26 卒業制作プリプロダクション</li> <li>27 卒業制作プリプロダクション</li> <li>28 卒業制作プリプロダクション</li> <li>29 卒業制作プリプロダクション</li> <li>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。)</li> </ol>
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	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	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 授業の概要説明</li> <li>2 映像用語解説</li> <li>3 アニメーションの基礎知識と用語解説</li> <li>4 演出について</li> <li>5 演出について</li> <li>6 シナリオについて</li> <li>7 絵コンテについて</li> <li>8 絵コンテ課題1</li> <li>9 絵コンテについて</li> <li>10 絵コンテ課題2</li> <li>11 絵コンテについて</li> <li>12 絵画・映画・小説について</li> <li>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)</li> <li>14 東映動画 わんぱく王子の大蛇退治</li> <li>15 東映動画 太陽の王子ホルスの大冒険</li> <li>16 東映動画 動物宝島</li> <li>17 東映動画 長靴をはいた猫</li> <li>18 虫プロダクション 千一夜物語</li> <li>19 虫プロダクション ジャックと豆の木</li> <li>20 その他の国産アニメ AKIRA</li> <li>21 その他の国産アニメ じゃりんこチエ</li> <li>22 その他の国産アニメ</li> <li>23 世界のアニメ ファンタジア</li> <li>24 世界のアニメ 雪の女王</li> <li>25 世界のアニメ イエローサブマリン</li> <li>26 世界のアニメ バッタ君街へ行く</li> <li>27 世界のアニメ 霧に包まれたハリネズミ</li> <li>28 世界のアニメ</li> <li>29 後期課題</li> <li>30 後期課題</li> </ol>
成績評価方法	<p>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。</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	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	アニメ彩色・撮影コース 1年
授業科目名	デジタルペインティング	授業方法	実習
年度	2024年度	年間授業時間	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:高橋 枝里 本校アニメ学科を卒業後、アニメ制作会社「(有)AI」、「(株)アセンション」にてペイント・色指定検査・色彩設計を担当。		

## 授業科目情報

授業内容	課題に彩色しながらアニメーションにおける仕上げ・色指定・色彩設計の方法を学ぶ。作品制作を通してPhotoshopの基本操作を学ぶ。
到達目標	(1)各ソフトウェアのツールの特徴を理解し、目的に応じたツールを選択・使用して作品制作に活用できる。(2)原画や色指定が示している内容を理解し、指示通りにペイントできる。(3)アニメ制作における仕上げの役割を理解し、後工程に負担をかけない素材作りを工夫できる。(4)シーンや画面構成、演出意図に沿った色使いができる。
教科書	なし
年間授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 アニメ制作における仕上げの仕事内容とツールの基本</li> <li>2 ペイントの順序とキーボードショートカット・必要な素材の名称と意味を理解する</li> <li>3 セルの概念とセルの重なり・二種類のプレーンの切り替え方法</li> <li>4 線補正とペイント</li> <li>5 これまでの復習と自由彩色</li> <li>6 Photoshopの基本(レイヤー構造とマスクの概念)</li> <li>7 Photoshop写真レタッチでツールの使い方を学ぶ</li> <li>8 Photoshopパスの作成方法を覚える</li> <li>9 イラストを作成し、Photoshopで彩色する</li> <li>10 パーツやテキストの作成</li> <li>11 作成した素材を使用してPhotoshopでカード作成(計画立案、素材作成)</li> <li>12 作成した素材を使用してPhotoshopでカード作成(課題提出)</li> <li>13 TraceManを使用したスキャンの方法</li> <li>14 スキャンからペイントまでの一連の彩色作業1</li> <li>15 スキャンからペイントまでの一連の彩色作業2(課題提出)</li> <li>16 未消化部分、苦手部分の復習1</li> <li>17 色置換とその種類</li> <li>18 原画の見方、色指定指示の特徴</li> <li>19 逆光影付けの場合の塗り方・分離・マスクング</li> <li>20 色トレスの方法</li> <li>21 色トレス課題</li> <li>22 正しい完成画面を作る・コピーとペーストを覚える・合成の考え方と手順</li> <li>23 セル組みとタイムシートの重要性</li> <li>24 合成実践1</li> <li>25 合成実践2</li> <li>26 検査の手順・未消化部分、苦手部分の復習2</li> <li>27 入社試験を想定した自由彩色1</li> <li>28 入社試験を想定した自由彩色2</li> <li>29 入社試験を想定した自由彩色と色の調整方法</li> <li>30 応用課題(複雑な合成)</li> </ol>
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	アニメ彩色・撮影コース	1年
授業科目名	撮影・特殊効果	授業方法	実習	
年度	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:岸 克芳 フリーランスのCG・アニメーションコンポジター			

## ■授業科目情報

授業内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>・実際に業界で使用されているアフターエフェクトを使用します。</li> <li>・学生に直接アフターエフェクトを操作してもらうことで直観的な学習を促し、複雑な操作が必要な場面では教員がポイントを説明しながら操作する所をモニタに映し、理解度を高めます。</li> </ul>
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・アニメーション撮影における基本的知識と実践的技術の取得</li> <li>・ソフトの基本操作からアニメ制作用語(カメラワーク、撮影指示etc)の把握、映像効果・撮影処理の加え方を身につけることで、現場ですぐに対応できる基礎力の獲得</li> </ul>
教科書	なし
年間授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 AE基本操作</li> <li>2 Fix、SL、カメラワーク解説</li> <li>3 PAN、密着PAN、回り込み</li> <li>4 TU/TB、密着TU、密着TB</li> <li>5 クイックワーク、Rolling</li> <li>6 付けPANとメモリPAN</li> <li>7 ピン送りとゴンドラ</li> <li>8 透過光(T光)</li> <li>9 光受け処理</li> <li>10 カットインとカットアウト</li> <li>11 ストロボ</li> <li>12 波ガラス</li> <li>13 ハリコミ</li> <li>14 ハリコミの応用</li> <li>15 エフェクト処理について(色)</li> <li>16 エフェクト処理について(スタイライズ)</li> <li>17 エフェクト処理について(チャンネルとマット)</li> <li>18 エフェクト処理について(ディストーション)</li> <li>19 エフェクト処理について(ノイズ、ブラー)</li> <li>20 エフェクト処理について(その他)</li> <li>21 エフェクト処理について(描画)</li> <li>22 エフェクト処理について(エクスペレッション制御)</li> <li>23 パーティクル</li> <li>24 波処理(自然描写)</li> <li>25 パース引き</li> <li>26 ストリームブラー</li> <li>27 ラジアルブラー</li> <li>28 フィルター</li> <li>29 個人制作①</li> <li>30 個人制作②</li> </ol>
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。
備考	

# 授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

## ■科目基本情報

学 科 名	アニメ学科	年 次	アニメ彩色・撮影コース	1年
授 業 科 目 名	編集実習	授 業 方 法	実習	
年 度	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: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	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	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 映像制作の流れ</li> <li>2 編集方法・撮影方法</li> <li>3 編集ソフト(Premiere)の操作1</li> <li>4 編集ソフト(Premiere)の操作2</li> <li>5 音や文字の活用</li> <li>6 映画(DVD)を視聴しての講義</li> <li>7 効果的な映像の並べ方</li> <li>8 ストップモーション・アニメーションについて</li> <li>9 ストップモーション・アニメーション制作1</li> <li>10 ストップモーション・アニメーション制作2</li> <li>11 作品講評</li> <li>12 前期課題企画</li> <li>13 前期課題制作1</li> <li>14 前期課題制作2</li> <li>15 作品講評</li> <li>16 シナリオについて</li> <li>17 シナリオ制作</li> <li>18 文字のアニメーション</li> <li>19 図形のアニメーション</li> <li>20 静止画のアニメーション</li> <li>21 後期課題1</li> <li>22 写真を使用したアニメーション</li> <li>23 動画を使用したアニメーション</li> <li>24 後期課題2</li> <li>25 映画(DVD)を視聴しての講義</li> <li>26 オリジナル作品の企画</li> <li>27 オリジナル作品の制作1</li> <li>28 オリジナル作品の制作2</li> <li>29 オリジナル作品の制作3</li> <li>30 作品講評</li> </ol>
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	

# 授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

## ■科目基本情報

学 科 名	アニメ学科	年 次	アニメ彩色・撮影コース	1年
授 業 科 目 名	3DCG実習	授 業 方 法	実習	
年 度	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:関 光晴 (株)デジタルフロンティアでアートディレクターを担当。その他デジタルハリウッド大学にてドローイングアニメーション、(株)サンジゲンにてアニメCGの指導と育成を担当。			

## ■授業科目情報

授 業 内 容	・3dsMaxの基本操作を学びながらアニメCGとして特化した使い方を効率よく習得し、業界でどのように3DCGがいかされているかを学びます。
到 達 目 標	・アニメCGの現場で柔軟に感性を発揮するためのスキルを身につけます。 ・自主制作や課題の中でもこのような考え方を取り入れられることを目的とします。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 基本操作 :UI&amp;ショートカット</li> <li>2 基本操作 :単位設定・グリッド</li> <li>3 モデリング概要:簡易風景1-木、山</li> <li>4 モデリング概要:簡易風景2-ビル、街灯</li> <li>5 モデリング概要:簡易風景3-湖、雲</li> <li>6 モデリング :部屋-テーブル&amp;テレビ &amp;椅子</li> <li>7 モデリング :部屋-ソファ&amp;クッション&amp;棚</li> <li>8 モデリング :部屋-クーラー&amp;カーテン&amp;鉢植え その他</li> <li>9 モデリング :部屋-ドア開閉(上級者-ぬいぐるみ・ピアノ)</li> <li>10 課題制作 :部屋-カメラ&amp;ライト</li> <li>11 課題制作 :部屋-要素別レンダリング</li> <li>12 中間チェック:アフターエフェクトによる要素の合成</li> <li>13 チェックバック:リテイク&amp;ブラッシュアップ1:命名について</li> <li>14 チェックバック:リテイク&amp;ブラッシュアップ2:提出形式について</li> <li>15 講評:*モデラー希望者は再度1~15を行い別のアイデアを作成しポートフォリオ作成</li> <li>16 アニメーション :操作の基本&amp;キーフレームアニメーションについて</li> <li>17 アニメーション :画コンテ&amp;シート、ボールのバウンド</li> <li>18 アニメーション :biped1 ポーズについて</li> <li>19 アニメーション :biped2 ジャンプ&amp;座る</li> <li>20 アニメーション :biped3 その場歩き</li> <li>21 アニメーション :biped4 走り</li> <li>22 課題制作 :アニメータードラフト会議 カット制作A</li> <li>23 課題制作 :アニメータードラフト会議 カット制作A</li> <li>24 課題制作 :アニメータードラフト会議 カット制作B</li> <li>25 課題制作 :アニメータードラフト会議 カット制作B</li> <li>26 チェックバック:リテイク&amp;ブラッシュアップ1</li> <li>27 チェックバック:リテイク&amp;ブラッシュアップ2 :シミュレーション</li> <li>28 チェックバック:リテイク&amp;ブラッシュアップ3 :エフェクト</li> <li>29 チェックバック:リテイク&amp;ブラッシュアップ4 :提出形について</li> <li>30 講評:アニメーター希望者は再度16~30を行い完成 &amp;追加しポートフォリオ作成</li> </ol>
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	アニメ彩色・撮影コース	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	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: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	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 デッサンの重要性の理解</li> <li>2 鉛筆の話</li> <li>3 道具の使い方</li> <li>4 形の取り方と確認方法</li> <li>5 面の平面性と方向性</li> <li>6 明暗の差、影と陰</li> <li>7 クロスハッチング</li> <li>8 縦横のバランスの重要性</li> <li>9 直方体の描き方</li> <li>10 パースについて</li> <li>11 楕円の描き方</li> <li>12 回り込みの表現</li> <li>13 ラベルについて</li> <li>14 硬さの表現</li> <li>15 個々のモチーフの立体感</li> <li>16 画面全体の空間感</li> <li>17 質感の違いの意識</li> <li>18 面の回り込みのより正確な表現</li> <li>19 構図について</li> <li>20 面の方向と明るさ</li> <li>21 立体の認識</li> <li>22 部分と全体</li> <li>23 各パーツの形の捉え方</li> <li>24 立体的表現</li> <li>25 よりの確な質感の表現</li> <li>26 空間の認識</li> <li>27 空間感の表現</li> <li>28 デッサン力の地力としての安定</li> <li>29 総合的な画力の向上</li> <li>30 自身の作品の客観的評価</li> </ol>	<p>課題モチーフ「手」</p> <p>課題モチーフ「ボックス」</p> <p>課題モチーフ「缶」</p> <p>課題モチーフ「ボール」</p> <p>課題モチーフ「紙コップとロープ」</p> <p>課題モチーフ「自画像」</p> <p>課題モチーフ「複合静物」</p>	
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	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 自己分析</li> <li>2 "</li> <li>3 "</li> <li>4 アニメ業界研究</li> <li>5 "</li> <li>6 身だしなみ・言葉遣い</li> <li>7 "</li> <li>8 履歴書・エントリーシートの書き方</li> <li>9 "</li> <li>10 面接トレーニング(全体)</li> <li>11 "</li> <li>12 面接トレーニング(個別)</li> <li>13 "</li> <li>14 "</li> <li>15 前期試験</li> <li>16 プレゼンテーション</li> <li>17 "</li> <li>18 "</li> <li>19 "</li> <li>20 "</li> <li>21 身だしなみ・言葉遣い【実践編】</li> <li>22 "</li> <li>23 自己紹介【実践編】</li> <li>24 "</li> <li>25 コミュニケーション能力向上グループワーク</li> <li>26 "</li> <li>27 "</li> <li>28 働く新人のためのサバイバル講座</li> <li>29 "</li> <li>30 後期試験</li> </ol> <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:1単位」等の学習活動を行う。</p>
成 績 評 価 方 法	<p>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。</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	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	<ol style="list-style-type: none"> <li>1【卒業制作】ミーティング/各スケジュール作成</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>9【卒業制作】動画・仕上げ・撮影作業</li> <li>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</li> <li>11【卒業制作】動画・仕上げ・撮影作業/ED絵コンテコンペ</li> <li>12【卒業制作】動画・仕上げ・撮影作業/3DCGリグ締め切り</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>17【卒業制作】本編リテイク締め切り/ED撮影締め切り</li> <li>18【卒業制作】完成</li> <li>19【卒業制作】プレゼンテーション</li> <li>20【ショートアニメ】キャラクターデザインコンペ</li> <li>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</li> <li>22【ショートアニメ】レイアウト・原画作業</li> <li>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</li> <li>24【ショートアニメ】動画・仕上げ・撮影作業</li> <li>25【ショートアニメ】動画締め切り/仕上げ・撮影作業</li> <li>26【ショートアニメ】仕上げ締め切り</li> <li>27【ショートアニメ】撮影締め切り</li> <li>28【ショートアニメ】完成</li> <li>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</li> <li>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</li> </ol>
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	

# 授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

## 科目基本情報

学科名	アニメ学科	年次	アニメ彩色・撮影コース	2年
授業科目名	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:岸 克芳 フリーランスのCG・アニメーションコンポジター			

## 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"> <li>1 【卒業制作】ミーティング/各スケジュール作成</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>9 【卒業制作】動画・仕上げ・撮影作業</li> <li>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</li> <li>11 【卒業制作】動画・仕上げ・撮影作業/ED絵コンテコンペ</li> <li>12 【卒業制作】動画・仕上げ・撮影作業/3DCGリグ締め切り</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>17 【卒業制作】本編リテイク締め切り/ED撮影締め切り</li> <li>18 【卒業制作】完成</li> <li>19 【卒業制作】プレゼンテーション</li> <li>20 【ショートアニメ】キャラクターデザインコンペ</li> <li>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</li> <li>22 【ショートアニメ】レイアウト・原画作業</li> <li>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</li> <li>24 【ショートアニメ】動画・仕上げ・撮影作業</li> <li>25 【ショートアニメ】動画締め切り/仕上げ・撮影作業</li> <li>26 【ショートアニメ】仕上げ締め切り</li> <li>27 【ショートアニメ】撮影締め切り</li> <li>28 【ショートアニメ】完成</li> <li>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</li> <li>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</li> </ol>
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	アニメ学科	年次	アニメ彩色・撮影コース	2年
授業科目名	撮影・特殊効果	授業方法	実習	
年度	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:村山 琴実 株式会社グラフィニカにて、撮影監督として様々なアニメ作品を手掛ける。			

## ■授業科目情報

授業内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>・1年次の内容を復習しつつ引き続き直接アフターエフェクトを操作しながらより詳しい撮影処理の説明をしていきます。</li> <li>・今まで学習したことを元に自分でエフェクトを考えて追加していきます。</li> </ul>
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・より詳しい撮影処理、アニメ制作用語の把握</li> <li>・最終的な画面を意識した応用的な撮影処理の加え方を身につける</li> </ul>
教科書	なし
年間授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 波処理 1</li> <li>2 波処理 2</li> <li>3 BOOK置き換え 1</li> <li>4 BOOK置き換え 2</li> <li>5 パース引き 1</li> <li>6 パース引き 2</li> <li>7 写り込み 1</li> <li>8 写り込み 2</li> <li>9 ストリームブラー</li> <li>10 ラジアルブラー</li> <li>11 モーショングラフィックス 1</li> <li>12 モーショングラフィックス 2</li> <li>13 モーショングラフィックス 3</li> <li>14 前期復習 1</li> <li>15 前期復習 2</li> <li>16 エフェクトカット演習(フレア) 1</li> <li>17 エフェクトカット演習(フレア) 2</li> <li>18 エフェクトカット演習(フレア) 3</li> <li>19 エフェクトカット演習(ディストーション) 1</li> <li>20 エフェクトカット演習(ディストーション) 2</li> <li>21 エフェクトカット演習(ディストーション) 3</li> <li>22 エフェクトカット演習(ディストーション) 4</li> <li>23 エフェクトカット演習(パーティクル/ノイズ) 1</li> <li>24 エフェクトカット演習(パーティクル/ノイズ) 2</li> <li>25 エフェクトカット演習(パーティクル/ノイズ) 3</li> <li>26 エフェクトカット演習(パーティクル/ノイズ) 4</li> <li>27 エフェクトカット演習(複合) 1</li> <li>28 エフェクトカット演習(複合) 2</li> <li>29 後期復習 1</li> <li>30 後期復習 2</li> </ol>
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> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>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)</li> <li>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。</li> </ul>
備考	

# 授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

## ■科目基本情報

学 科 名	アニメ学科	年 次	アニメ彩色・撮影コース	2年
授 業 科 目 名	編集実習	授 業 方 法	実習	
年 度	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: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	1年時に習得している基本的な知識を活用し、DATフェスタ向けにオリジナルな映像作品(3~5分程度)の制作に取り組む、各自の制作したい作品の内容により個人作品、グループ作品とする。学内だけでなく多くの人に向け作品を発表することにより作品の質を高められる。その後個人作品の制作を行う。
到 達 目 標	アイデアを具体的に表現する方法を身につける事を目標とする。1年時に習得している基礎的な知識を確認しながら、どのような形で実際の作品に反映させるかなど、対話の中でアイデアを形にさせていく。
教 科 書	なし
年 間 授 業 計 画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 制作の基本</li> <li>2 作品企画</li> <li>3 発想表の作成</li> <li>4 制作計画</li> <li>5 シナリオ制作1</li> <li>6 シナリオ制作2</li> <li>7 絵コンテの制作1</li> <li>8 絵コンテの制作2</li> <li>9 素材制作1</li> <li>10 素材制作2</li> <li>11 素材制作3</li> <li>12 素材制作4</li> <li>13 仮編集1</li> <li>14 仮編集2</li> <li>15 中間発表</li> <li>16 本編集1</li> <li>17 本編集2</li> <li>18 作品プレゼンテーション</li> <li>19 作品講評</li> <li>20 作品発表後の自己評価</li> <li>21 映像に関する講義</li> <li>22 映画(DVD)を視聴しての講義</li> <li>23 個人作品企画</li> <li>24 制作計画</li> <li>25 絵コンテの制作</li> <li>26 素材制作1</li> <li>27 素材制作2</li> <li>28 編集1</li> <li>29 編集2</li> <li>30 作品講評</li> </ol>
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	アニメ彩色・撮影コース	2年
授 業 科 目 名	3DCG実習	授 業 方 法	実習	
年 度	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: 関 光晴 (株)デジタルフロンティアでアートディレクターを担当。その他デジタルハリウッド大学にてドローイングアニメーション、(株)サンジゲンにてアニメCGの指導と育成を担当。			

## ■授業科目情報

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