

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2022年度)

専門分野区分	専門エクステンション	科目名	2Dアニメーション(Live2D)				科目コード	S3543J1		
配当期	後期	授業実施形態	集中				単位数	2 単位		
担当教員名	坂部 和実	履修グループ	選択				授業方法	演習		
実務経験の内容	デザイナーとしてゲーム会社に10年間のアーケード・コンシューマーゲームの開発経験と、フリーランスとして10年間、コンシューマーゲーム・ソーシャルゲーム・書籍・マンガ等、多岐にわたってのイラストレーション・デザイン等を担当した経験を活かし、デザイン制作に関しての知識・考え方や、基礎的なデッサン力・構成力について実践的に講義する。									
学習一般目標	Live2Dでのアニメーションの制作手順を習得する。ゲームに使用される、キャラクターアニメーションを中心に、オリジナルキャラクターの作成からアニメーションまでの制作を実習を通して学ぶ。									
授業の概要および学習上の助言	ゲーム業界・クリエイティブ業界でのLive2Dアニメーター等の専門就職を目指す学生を対象としています。									
教科書および参考書	資料の配布等、参考書として「Live2Dの教科書」があると良い。									
履修に必要な予備知識や技能	キャラクターの上半身(胸から上)のイラストを事前に用意しておくこと。 作画・分解の際にフォトショップを使用するので、フォトショップのオペレーション知識を予習・復習しておく。									
使用機器										
使用ソフト	Live2D									
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が到達すべき行動目標								
	1	ツールを理解し、制作に取り組むことができる。								
	2	キャラクターの動きを明確に設定することができる。								
	3	意欲を持って取り組むことができる								
	4	キャラクターの特徴を理解し、独自性や技術をアピールすることができる。								
	5	各作品において、制作意図を論理的に説明することができる。								
達成度評価	評価方法	試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計	
	学部DP	1.知識・理解					20			20
		2.思考・判断					20			20
		3.態度					20			20
		4.技能・表現					20			20
		5.関心・意欲					20			20
	総合評価割合						100			100
評価の要点										
評価方法		評価の実施方法と注意点								
試験										

小テスト	
レポート	
成果発表(口頭・実技)	
作品	授業内で制作する作品を提出する。課題に対する理解度・完成度から評価を行います。
ポートフォリオ	
その他	授業に対する姿勢や課題に対する取り組み、出席状況

### 授業明細表

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	Live2Dの活用事例、制作の流れの紹介 チュートリアル① Live2D用のイラストデータの作成	講義・実習	目標確認 オペレーション
第2回	チュートリアル② キャラクターの簡単なモデリング キャラクターの簡単なアニメーション	講義・実習	オペレーション
第3回	キャラクター素材作成① キャラクターイラストの分解	講義・実習	事前にキャラクターイラスト (上半身)を作成
第4回	キャラクター素材作成② キャラクターイラストの分解	講義・実習	
第5回	アートメッシュの作成	講義・実習	アートメッシュの理解
第6回	デフォーマ・親子関係の設定	講義・実習	デフォーマ・親子関係の理解
第7回	表情の設定①	講義・実習	眉毛・目・口の動きを作成
第8回	表情の設定②	講義・実習	眉毛・目・口の動きを作成
第9回	髪の設定①	講義・実習	髪の動きを作成
第10回	髪の設定②	講義・実習	髪の動きを作成
第11回	髪の設定①	講義・実習	キャラクターのアニメーション を作成する
第12回	髪の設定②	講義・実習	キャラクターのアニメーション を作成する
第13回	提出・まとめ	講義・実習	全体講評