

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2024年度)

| | | | | | | | | | | |
|----------------|---|------------------------|-----------------|------|-----------------|----|---------|---------|----|-----|
| 専門分野区分 | ゲームデザイン | 科目名 | 2Dアニメーション基礎 | | | | 科目コード | D0355A1 | | |
| 配当期 | 後期 | 授業実施形態 | 通常 | | | | 単位数 | 2 単位 | | |
| 担当教員名 | 奥田 竜成 | 履修グループ | 1I(GD/MD/SD/SL) | | | | 授業方法 | 演習 | | |
| 実務経験の内容 | 専門学校卒業後すぐフリーランスとして活動。 と同時に専門学校でアシスタントを経験後非常勤講師へ ・非常勤講師アシスタント ・専門学校での非常勤講師7年。 ・TCGキャラクターデザイン ・ソーシャルゲームキャラクターデザイン ・大人向けおもちゃなどのパッケージデザイン・グッズイラスト ・台湾などでのワークショップ・ライブペイント | | | | | | | | | |
| 学習一般目標 | Live2Dの基礎基本的な操作を覚える。 | | | | | | | | | |
| 授業の概要および学習上の助言 | 講義ではLive2Dについてのこれからの需要、重要性などを説明していきます。 実習ではLive2Dの基礎基本的な操作を一通り操作する。 | | | | | | | | | |
| 教科書および参考書 | | | | | | | | | | |
| 履修に必要な予備知識や技能 | | | | | | | | | | |
| 使用機器 | PC | | | | | | | | | |
| 使用ソフト | Live2D Cubism | | | | | | | | | |
| 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 | live2D全体を理解する | | | | | | | | |
| | 2 | Live2Dの操作性を理解することができる | | | | | | | | |
| | 3 | 積極的に授業に参加する | | | | | | | | |
| | 4 | 魅力のあるキャラクターを企画することができる | | | | | | | | |
| | 5 | 仕事に対する楽しさをまなび、継続力をつける。 | | | | | | | | |
| 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 | | | | | 70 | | | |
| | | 2.思考・判断 | | | | | | | | |
| | | 3.態度 | | | | | | | | |
| | | 4.技能・表現 | | | | | | | | |
| | | 5.関心・意欲 | | | | | | | 30 | 30 |
| | 総合評価割合 | | | | | | | | | 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 | 授業内での課題、作品のクオリティ |
| ポートフォリオ | |
| その他 | 授業に対する姿勢や課題提出、取り組みの姿勢で判断します。 |

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 | 自己紹介カードの作成 Live2Dの説明 | Live2Dの大まかな説明、なにができるのか作品例をみせる | |
| 第2回 | ツール説明 | 使用するソフトのツールやショートカットキーの説明 パーツ分け説明の説明も行う | |
| 第3回 | ①モデリング | こちらが用意したキャラクターでのパーツ分けやアートメッシュやデフォーマーの作成 | |
| 第4回 | ②モデリング | こちらが用意したキャラクターでの表情の変形 | |
| 第5回 | ②モデリング | こちらが用意したキャラクターでの表情の変形 | |
| 第6回 | ③モデリング | 体や髪の毛に動きをつける | |
| 第7回 | ③モデリング | 体や髪の毛に動きをつける | |
| 第8回 | ③モデリング | 体や髪の毛に動きをつける | |
| 第9回 | ④モデリング | 物理演算 | |
| 第10回 | ④モデリング | 物理演算 | |
| 第11回 | ④モデリング | 物理演算 | |
| 第12回 | ⑤モデリング | モーションの作成 | |
| 第13回 | ⑤モデリング | モーションの作成 | |
| 第14回 | ⑤モデリング | モーションの作成 | |

