

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2025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	1J(DR/DT/MT)					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。 2年後に専門学校でアシスタントを経験後非常勤講師へ ・You Tubeの動画漫画のLive2Dアニメーション制作 ・ソーシャルゲーム及びVtuberのイラストレイヤー分けを担当 ・個人依頼の2Dアニメーション制作									
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 D P	1.知識・理解					70		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	講義実習	
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	実習	
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	実習	
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	実習	
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	実習	
第6回	③モデリング体や髪の毛に動きをつける	実習	
第7回	③モデリング体や髪の毛に動きをつける	実習	
第8回	③モデリング体や髪の毛に動きをつける	実習	
第9回	③モデリング体や髪の毛に動きをつける	実習	
第10回	③モデリング体や髪の毛に動きをつける	実習	
第11回	④モデリング物理演算	実習	
第12回	④モデリング物理演算	実習	
第13回	⑤モデリングモーションの作成	実習	