

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2026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	D0355A2		
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)1K(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DP	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モデリング表情の変形	実習	
第7回	③モデリング表情の変形	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	