

| | | | | | | | | | |
|---|--|-----|---------|-----------------------------------|---------|------------------------|---|---------------------------|-------|
| 科目名 | メディア研究3 | | | | | | | 年度 | 2026 |
| 英語科目名 | Media Studies3 | | | | | | | 学期 | 前期 |
| 学科・学年 | マンガ・アニメーション科 2年次 | 必/選 | 選 | 時間数 | 60 | 単位数 | 4 | 種別※ | 講義+演習 |
| 担当教員 | 付饒/井上篤史/寒川歩 | | 教員の実務経験 | 有 | 実務経験の職種 | デザイナー/スクリプトライター/アニメーター | | | |
| 【科目の目的】 Live2Dの基礎とアニメーション動画制作の基礎を習得する。 | | | | | | | | | |
| 【科目の概要】 キャラクターデザインを広く展開し、発想力を広げながらイラストに描きおこし、アニメーションを付ける。 | | | | | | | | | |
| 【到達目標】 Live2Dの基礎とアニメーション動画制作の基礎を習得する。 | | | | | | | | | |
| 【授業の注意点】 課題提出締め切り日を厳守してください。社会への移行を前提としたマナーで授業に参加してください。 | | | | | | | | | |
| 評価基準＝ルーブリック | | | | | | | | | |
| ルーブリック評価 | レベル3 優れている | | | レベル2 ふつう | | | | レベル1 要努力 | |
| 到達目標 A | テクスチャや色彩が効果的に使用され、キャラクターが魅力的で視覚的に引き込まれるものとなっている。 | | | ディテールが充実しており、キャラクターの特徴がよく表現されている。 | | | | キャラクターの特徴が出ていなく魅力に欠ける。 | |
| 到達目標 B | アニメーションが滑らかで自然であり、キャラクターの動きがリアルである。 | | | アニメーションが自然に表現されている。 | | | | アニメーションが不自然になっている。 | |
| 到達目標 C | 設定されたスケジュールに合わせて適切な進展が見られる。 | | | 設定されたスケジュールに合わせて進展が見られる。 | | | | 設定されたスケジュールに合わせて進展が見られない。 | |
| 到達目標 D | | | | | | | | | |
| 到達目標 E | | | | | | | | | |
| 【教科書】 筆記用具、ノート、PC | | | | | | | | | |
| 【参考資料】 | | | | | | | | | |
| 【成績の評価方法・評価基準】 作品提出および授業態度。時限出席率75%以下は課題提出しても不合格となります。 | | | | | | | | | |
| ※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。 | | | | | | | | | |

| 科目名 | | メディア研究3 | | | 年度 | 2026 | |
|------|------------------|-----------------------------|------|------------------------------|---------------------------|------|--|
| 英語表記 | | Media Studies3 | | | 学期 | 前期 | |
| 回数 | 授業テーマ | 各授業の目的 | 授業内容 | 到達目標＝修得するスキル | 評価方法 | 自己評価 | |
| 1 | ガイダンスLive2D | Live2Dの概念を知る | 1 | キャラクター企画を作成。 | Live2Dの実践的スキルを身につける | 3 | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| 2 | クリップスタジオを用いた作成 | Live2Dの概念を理解したデザイン制作 | 1 | クリップスタジオにてパーツ作成を行う。 | Live2Dの実践的スキルを身につける | 3 | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| 3 | Live2D作品制作 | Live2Dの機能を理解する。 | 1 | 素材の制作方法を学ぶ。 | Live2Dの実践的スキルを身につける | 3 | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| 4 | Live2D作品制作 | Live2Dの制作方法理解する。 | 1 | Live2Dへのデータ取り込み方法を学ぶ。 | Live2Dの実践的スキルを身につける | 3 | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| 5 | Live2D作品制作 | Live2Dの制作方法理解する。 | 1 | Live2Dでのメッシュ | Live2Dの実践的スキルを身につける | 3 | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| 6 | Live2D作品制作 | Live2Dの制作方法理解する。 | 1 | Live2Dでのデフォームの設定を学ぶ。 | Live2Dの実践的スキルを身につける | 3 | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| 7 | Live2D作品制作 | Live2Dの制作方法理解する。 | 1 | Live2Dでのアニメーション方法を学ぶ。 | Live2Dの実践的スキルを身につける | 3 | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| 8 | Live2D作品制作 | Live2Dの制作方法理解する。 | 1 | Live2Dにて作品制作を行う。 | Live2Dの実践的スキルを身につける | 3 | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| 9 | Live2D作品制作 | Live2Dの制作方法理解する。 | 1 | Live2Dにて作品制作を行う。 | Live2Dの実践的スキルを身につける | 3 | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| 10 | Live2D作品制作 | Live2Dの制作方法理解する。 | 1 | Live2Dにて作品制作を行う。 | Live2Dの実践的スキルを身につける | 3 | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| 11 | Live2D作品制作 | Live2Dの制作方法理解する。 | 1 | リップシンクの方法と書き出し方法を学ぶ。 | Live2Dの実践的スキルを身につける | 3 | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| 12 | After Effect作品制作 | AdobeEffectを使って特殊効果の付け方を学ぶ。 | 1 | After Effectを使って特殊効果の付け方を学ぶ。 | After Effectの実践的スキルを身につける | 3 | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| 13 | After Effect作品制作 | AdobeEffectを使って特殊効果の付け方を学ぶ。 | 1 | After Effectを使って特殊効果の付け方を学ぶ。 | After Effectの実践的スキルを身につける | 3 | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| 14 | After Effect作品制作 | 編集および音声に合わせてムービー作成の方法を学ぶ。 | 1 | 編集および音声に合わせてムービー作成の方法を学ぶ。 | After Effectの実践的スキルを身につける | 3 | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| 15 | 講評 | 課題提出と講評。 | 1 | 課題提出と講評。 | 作品の講評を通して作品の質を向上させる。 | 3 | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

評価方法：1.小テスト、2.パフォーマンス評価、3.その他
自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった
備考 等