

科目名	メディア研究E								年度	2026
英語科目名	Media Studies E								学期	前期
学科・学年	マンガ・アニメーション科四年制 3年次	必/選	選	時間数	60	単位数	4	種別※	講義+演習	
担当教員	阪元 彩		教員の実務経験	有	実務経験の職種		CGデザイナー			
【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】 様々な作品の時代背景や表現技法などの考察から、今後の作品制作の発想力を養います。										
【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5 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い魅力に欠ける。			
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】 参考書・参考資料等は授業中に指示する										
【参考資料】 特になし										
【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E			年度	2026	
英語表記		Media Studies E			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付ける	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付ける	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付ける	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付ける	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付ける	3	
6	Live2D作品制作	Live2Dの制作方法理解する。	1	Live2Dでのデフォーマの設定を学ぶ。	Live2Dの実践的スキルを身に付ける	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付ける	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付ける	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付ける	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付ける	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付ける	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付ける	3	
13	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	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付ける	3	
14	After Effect作品制作	Live2Dの制作方法理解する。	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付ける	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