

|                                                                                                                                    |                                                |                                      |    |      |    |    |     |     |    |    |   |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|--------------------------------------|----|------|----|----|-----|-----|----|----|---|
| 2022年度 日本工学院専門学校                                                                                                                   |                                                |                                      |    |      |    |    |     |     |    |    |   |
| C G映像科                                                                                                                             |                                                |                                      |    |      |    |    |     |     |    |    |   |
| デジタル演習 1 2                                                                                                                         |                                                |                                      |    |      |    |    |     |     |    |    |   |
| 対象                                                                                                                                 | 3 年次                                           | 開講期                                  | 後期 | 区分   | 選択 | 種別 | 実習  | 時間数 | 30 | 単位 | 1 |
| 担当教員                                                                                                                               | 小川 泰                                           |                                      |    | 実務経験 | 無  | 職種 | 美術家 |     |    |    |   |
| 担当教員紹介                                                                                                                             |                                                |                                      |    |      |    |    |     |     |    |    |   |
| 多方面のデザイン現場での活躍経験により、美術と歴史とメディアとの関連に高い専門力を持つ。美術的発想法の指導に加え、ワークショップ指導を得意とする。                                                          |                                                |                                      |    |      |    |    |     |     |    |    |   |
| 授業概要                                                                                                                               |                                                |                                      |    |      |    |    |     |     |    |    |   |
| 株式会社Live2Dが開発した、「2D」イラストを「3D」のように動かすことを可能にしたモーションツール、Live2D Cubismの基本操作と基本概念を習得しLive2D Cubismを使用した作品制作を行う。                         |                                                |                                      |    |      |    |    |     |     |    |    |   |
| 到達目標                                                                                                                               |                                                |                                      |    |      |    |    |     |     |    |    |   |
| 基礎的なLive2D Cubismの操作方法を中心に学習する。<br>原画であるイラストをPhotoshopを使用しLive2D用に素材を分けし、Live2D Cubismを使用したモデリング制作を行いモデルを使用したアニメーションを作成するスキルを習得する。 |                                                |                                      |    |      |    |    |     |     |    |    |   |
| 授業方法                                                                                                                               |                                                |                                      |    |      |    |    |     |     |    |    |   |
| Live2Dの操作方法を解説し、その実践を行う。<br>原画であるイラストをPhotoshopを使用しLive2D用に素材を分けし、Live2D Cubismを使用したモデリング制作を行い、モデルを使用した作品制作を行う                     |                                                |                                      |    |      |    |    |     |     |    |    |   |
| 成績評価方法                                                                                                                             |                                                |                                      |    |      |    |    |     |     |    |    |   |
| 試験・課題<br>平常点                                                                                                                       | 80％<br>20％                                     | 理解度確認のために課題制作を行う<br>積極的な授業態度によって評価する |    |      |    |    |     |     |    |    |   |
| 履修上の注意                                                                                                                             |                                                |                                      |    |      |    |    |     |     |    |    |   |
| この授業では、課題の達成率を重視する。<br>課題の提出や期限を守らない場合は減点、不合格の対象となる。<br>授業時間外での制作も必要となるので注意すること。<br>授業時数の4分の3以上出席しない者は評価しない(不合格とする)。               |                                                |                                      |    |      |    |    |     |     |    |    |   |
| 教科書教材                                                                                                                              |                                                |                                      |    |      |    |    |     |     |    |    |   |
| 課題毎に資料配布を行う<br>参考書・参考資料等は授業中に指示をする                                                                                                 |                                                |                                      |    |      |    |    |     |     |    |    |   |
| 回数                                                                                                                                 | 授業計画                                           |                                      |    |      |    |    |     |     |    |    |   |
| 第1回                                                                                                                                | 「待機モーション作成1」 モデルの基本状態である待機モーションについて理解し、その制作を行う |                                      |    |      |    |    |     |     |    |    |   |
| 第2回                                                                                                                                | 「待機モーション作成2」 モデルの基本状態である待機モーションについて理解し、その制作を行う |                                      |    |      |    |    |     |     |    |    |   |
| 第3回                                                                                                                                | 「ワンショットモーション作成1」 待機モーションから派生するアクションを制作する       |                                      |    |      |    |    |     |     |    |    |   |
| 第4回                                                                                                                                | 「ワンショットモーション作成2」 待機モーションから派生するアクションを制作する       |                                      |    |      |    |    |     |     |    |    |   |
| 第5回                                                                                                                                | 「live2d awardの受賞作鑑賞」 過去の受賞作を鑑賞し、傾向と対策を考える      |                                      |    |      |    |    |     |     |    |    |   |

| 2022年度 日本工学院専門学校 |                                      |
|------------------|--------------------------------------|
| C G映像科           |                                      |
| デジタル演習 1 2       |                                      |
| 第6回              | 「作品制作1」 live2d awardへ出品するための企画書を作成する |
| 第7回              | 「作品制作2」 企画書を基にラフを制作する                |
| 第8回              | 「作品制作3」 live2d awardへ出品するための作品制作を行う  |
| 第9回              | 「作品制作4」 live2d awardへ出品するための作品制作を行う  |
| 第10回             | 「作品制作5」 経過発表をし、スケジュールの確認をする          |
| 第11回             | 「作品制作6」 live2d awardへ出品するための作品制作を行う  |
| 第12回             | 「作品制作7」 live2d awardへ出品するための作品制作を行う  |
| 第13回             | 「作品制作8」 live2d awardへ出品するための作品制作を行う  |
| 第14回             | 「作品制作9」 live2d awardへ出品するための作品制作を行う  |
| 第15回             | 「作品制作10」 クラス内発表を行い最終調整をし、作品を完成させる    |