

2024年度 日本工学院八王子専門学校											
マンガ・アニメーション科											
メディア研究3											
対象	2年次	開講期	前期	区分	選	種別	演習	時間数	60	単位	4
担当教員	付饒			実務 経験	有	職種	デザイナー				
授業概要											
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。											
授業方法											
講義と演習にて実施予定											
成績評価方法											
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。											
履修上の注意											
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。											
教科書教材											
筆記用具、ノート、PC											
回数	授業計画										
第1回	ガイダンスLive2D Live2Dの概念を知る										
第2回	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										
第3回	Live2D作品制作 Live2Dの機能を理解する。										

2024年度 日本工学院八王子専門学校	
マンガ・アニメーション科	
メディア研究3	
第4回	Live2D作品制作 Live2Dの制作方法理解する。
第5回	Live2D作品制作 Live2Dの制作方法理解する。
第6回	Live2D作品制作 Live2Dの制作方法理解する。
第7回	Live2D作品制作 Live2Dの制作方法理解する。
第8回	Live2D作品制作 Live2Dの制作方法理解する。
第9回	Live2D作品制作 Live2Dの制作方法理解する。
第10回	Live2D作品制作 Live2Dの制作方法理解する。
第11回	Live2D作品制作 Live2Dの制作方法理解する。
第12回	After Effect作品制作 AdobeEffectを使って特殊効果の付け方を学ぶ。
第13回	After Effect作品制作 AdobeEffectを使って特殊効果の付け方を学ぶ。
第14回	After Effect作品制作 編集および音声を合わせてムービー作成の方法を学ぶ。
第15回	講評 課題提出と講評。