

制作研究 3A

対象	3年次	開講期	前期	区分	選6	種別	実習	時間数	45	単位	1
担当教員	阪元彩			実務 経験	有	職種	CGデザイナー				

授業概要

スキルアップのための技法研究やイラスト制作を行い、学習成果をまとめます。

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。社会人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

参考書・参考資料等は授業中に指示する。

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。

制作研究 3 A

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。