

年間教授計画 2024年度 (4月～2月)

科目	対象	担当	教科書	授業数	年間授業時間
イラスト応用	クラス:2年J組 学科:クリエイター コース:全	原	なし	4 時間/週	120

授業概要	イラスト制作にプラスになる表現方法を学ぶ
最終到達目標	Live2Dやさまざまな方法を駆使して、自身の作品の幅を広げ、就職のポートフォリオにも役立てる

月	週	単元	内容および授業方法				
前期 (4月～9月)	1	Live2D演習1	導入、課題説明、基本				
	2	Live2D演習2	モデル作成の準備1				
	3	Live2D演習3	モデル作成の準備2				
	4	Live2D演習4	動かす準備と表情付け				
	5	Live2D演習5	体の動きをつける				
	6	Live2D演習6	顔のXYの動き付けとモーション				
	7	Live2D演習7	組み込み用モデルの準備、物理演算設定				
	8	Live2D演習8	モーションと表情の準備、組み込みデータの書き出し				
	9	演習1	オリジナルキャラを動かしてみよう-1、アイデアスケッチとキャラクター制作				
	10		オリジナルキャラを動かしてみよう-2、モデル作成の準備				
	11		オリジナルキャラを動かしてみよう-3、制作				
	12		オリジナルキャラを動かしてみよう-4、制作の続き				
	13		オリジナルキャラを動かしてみよう-5、動きつけ				
	14		オリジナルキャラを動かしてみよう-6、動きつけと検証				
		15	提出	オリジナルキャラを動かしてみよう-7、修正と提出			
後期 (10月～2月)	1	オリジナルキャラクター制作	計画とアイディアスケッチ				
	2		計画書提出				
	3		実制作開始				
	4						
	5						
	6						
	7						
	8						
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
		15	完成・提出	完成と提出			
成績評価方法	項目 ※1	授業内試験	小テスト	課題内容	出欠状況	授業態度	その他 ()
	割合	前期	30%	60%	5%	5%	
		後期		90%	5%	5%	
備考 ※2							

※1 授業内試験:期間内の総まとめの試験/小テスト:単元ごとのテスト等/課題内容:課題提出および課題の出来具合
 その他:()に具体的内容を記載。(例)外部実習評価
 ※2 備考については、資格取得に対する加点、学習に当たっての留意事項等、上記以外の項目に記載すべきものがある場合に記入。