

年間教授計画 2026年度 (4月～2月)

実務経験のある教員等による授業

科目	対象	担当	教科書	授業数	年間授業時間	単位数
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 時間	4 単位

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つ
実務経験の活用方法	実社会でのクリエイターとしての業務では、一つのスキルだけでなく、さまざまな手法を通して社会に通用する作品(商品)を発信していく必要がある。その経験をもとに、デザイナーとしての様々なスキルの習得、社会に通用する作品制作。それをどう社会に発信していくかを指導する。

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プレミアプロについて	アニメーションを作るためのプレミアプロを簡単に演習
	10	アフターエフェクトについて	アニメーションを作るためのアフターエフェクトを簡単に演習
	11	作品制作	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
	12		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、実制作の続き
	13		オリジナルキャラを動かしてみよう-3、動きつけ
	14		オリジナルキャラを動かしてみよう-4、動きつけと検証・アニメーションにまとめる
	15		提出・発表

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	計画書提出
	3	制作	実制作開始
	4		実制作と作業報告
	5		実制作と作業報告
	6		実制作と作業報告
	7		実制作と作業報告
	8	中間チェック	中間プレゼンテーション、
	9		実制作と作業報告
	10		実制作と作業報告
	11		実制作と作業報告
	12	最終チェック	仮完成作品のチェックと最終作業
	13	完成・提出・発表	完成と提出、また発信方法への提案や助言など
	14	作品展示・発表会に伴う作業	作品展示・発表会にかかるコンセプトボード、プレゼン資料などの制作
	15	作品展示・発表会	展示と発表

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			90%	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。