

ビジネススキル1

対象	2年次	開講期	通年	区分	選5	種別	講義+実習	時間数	45	単位	3
担当教員	井上篤史			実務経験	有	職種	漫画家				

授業概要

関連業界における仕事の種類や内容を理解します。

到達目標

自分が望む表現を実現することができるようになります。また、この授業で学んだ知識や技術を応用し、自分の作品をより高いクオリティで制作することができるようになります。

授業方法

PC教室にて実習授業。

成績評価方法

講義の出席、各課題の作品提出、作品の出来によって加点および授業態度で評価。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。授業内での作業が基本です。当授業の課題は最低数であり、より高度な技術や真剣に就職を考える生徒には個別で課題を展開します。状況により授業内容が変更になる場合があります。

教科書教材

Blender、Adobe Photoshop、CLIP STUDIO等。

回数	授業計画
第1回	blenderの基本操作とUVスクロール。自分が描いたキャラの立ち絵があつたらデータを持参してください。
第2回	UVスクロールの応用について学びます。
第3回	モディファイヤの種類とそれぞれの特徴。

ビジネススキル1

第4回	レンダリングの設定とカメラ操作の基本。
第5回	マテリアルのテクスチャ設定とノードエディタの使い方。
第6回	シェーディングの設定とテクニック。
第7回	グリースペンシルの使い方とテクニック。
第8回	パーティクルの基本設定と使い方。
第9回	パーティクルのアニメーションと設定の調整。
第10回	シミュレーションの基本的な設定と使い方。
第11回	煙と火の設定とアニメーションについて。
第12回	流体シミュレーションの設定と使い方。
第13回	画像生成AIと著作権について。クラウド環境でのAIの使用。
第14回	前期作品制作①
第15回	前期作品制作②