

2020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 マンガコース											
マンガ制作1											
対象	1年次	開講期	前期	区分	選3	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	井上			実務 経験	有	職種	コンテンツ制作業				
授業概要											
マンガ制作における作画プロセスや基礎的な作画技法などを学ぶ。											
到達目標											
ClipstudioPaintをはじめ、Blenderをメインに、各種デジタルツールを使いこなし、コンテンツサイト全般または各メディアに投稿可能な、次世代のコンテンツ制作を行える力を養う。											
授業方法											
デジタル機材とツールを使用し、デジタルコンテンツを作成する。											
成績評価方法											
提出課題により評価を行う。											
履修上の注意											
デジタル機材およびインターネットを使用するため、取り扱いに注意すること。											
教科書教材											
データ形式で配布。											
回数	授業計画										
第1回	Blender①漫画制作におけるBlenderの使用価値について。グリースペンシル①										
第2回	Blender②グリースペンシル②										
第3回	Blender③スカルプト①										

マンガ制作1

第4回	Blender④スカルプト②
第5回	Blender④スカルプト③
第6回	Blender⑤ポリゴンモデリング①
第7回	Blender⑥ポリゴンモデリング②
第8回	Blender⑥ポリゴンモデリング③
第9回	Blenderまとめ。データのClipstudioPaintへの書き出しについて。
第10回	AdobeIllustrator①Illustratoeでできること。ベジェ曲線について。
第11回	AdobeIllustrator②ベジェ曲線②
第12回	AdobeIllustrator③ベジェ曲線③
第13回	UnrealEngine4①
第14回	UnrealEngine4②
第15回	UnrealEngine4③