

2024年度 日本工学院八王子専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制 マンガコース											
制作研究 3B											
対象	3年次	開講期	前期	区分	選7	種別	実習	時間数	45	単位	1
担当教員	井上篤史			実務 経験	有	職種	blender指導員				
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											
主にデジタルツールを用いて高度なマンガ表現ができるようになることを目標とします。											
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	マンガ制作における高度な専門ツールの使い方や制作技法を学びます。 □ツールに対する理解										
第2回	スケッチとキャラクター制作の基礎 ツールの使用法の理解										
第3回	3Dキャラクターモデリング 踏み込んだツールの理解										

2024年度 日本工学院八王子専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制 マンガコース	
制作研究3B	
第4回	3D背景制作 Clipstudioとの連携①
第5回	3Dオブジェクトのライティングとテクスチャリング テクスチャ(UV)の概念の理解
第6回	デジタルインキング グリースペンシルの理解
第7回	デジタルカラーリング マテリアルについての理解
第8回	キャラクターの表情とポーズ モーションについての理解
第9回	マンガのページレイアウト Clipstudioとの連携②
第10回	テキストと効果音の挿入 自分の作品をblenderに読み込み作業できる
第11回	動きの表現 自分の作品をモーションコミックス化できる
第12回	ストーリーテリングとシーン構成 ドラマチックな画面作りを理解できる
第13回	デジタル特殊効果 エフェクトのつけかたを理解する①
第14回	プロジェクトレビュー 作品を発表する
第15回	ポートフォリオとプレゼンテーション 自らの作品を客観的に評価できる