

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 4B											
対象	3年次	開講期	後期	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作品制作を行い、学習成果をまとめます。											
到達目標											
複雑な3Dモデリング、アドバンスドなレンダリング技術、詳細なキャラクターと背景の描写、ストーリーテリングの技術を駆使して、プロフェッショナルなマンガ作品を完成させる能力を習得する。											
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	Blenderを用いた詳細なキャラクターモデリング Blenderの高度な機能を使いこなし、リアルで詳細なキャラクターモデルを作成する技術を習得する。										
第2回	テクスチャとマテリアルの高度な適用 UVマッピングとサブサーフェスキャタリングを含む高度なテクスチャリング技術を学び、リアリズムを追求したモデリングを行う。										
第3回	3D環境とセットデザイン Blenderを使用して複雑でリアルな3D背景とセットをデザインし、物語性の高いシーン構成を理解する。										

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 4B	
第4回	高度なライティングとレンダリング シーンにリアリズムと深みを加えるための高度なライティングとレンダリング技術を習得する。
第5回	Blenderによるアニメーション制作 Blenderを使用して基本的なアニメーションを作成し、動的なシーンを表現する能力を開発する。
第6回	Blenderの動画編集とコンポジティング Blenderの動画編集とコンポジティングツールを活用し、完成度の高いアニメーション映像を制作する。
第7回	デジタルインキングとペイントの応用 Clip Studio PaintやPhotoshopでの高度なデジタルインキングとペイント技術を習得し、細部に渡る美術作品を作成する。
第8回	詳細なカラーリング技法 カラーテオリーを深く理解し、複雑なカラーリングとシェーディング技術を習得する。
第9回	詳細なストーリーボード作成 より複雑なストーリーの流れとビジュアル表現を計画するための高度なストーリーボードとレイアウト技術を学ぶ。
第10回	キャラクターアニメーション 表情とボディランゲージを通じてキャラクターに感情を吹き込むためのアニメーション技術を習得する。
第11回	Blenderにおけるクロスシミュレーション Blenderのクロスシミュレーションとダイナミクスを利用して、リアルな動きを再現する技術を学ぶ。
第12回	パーティクルとビジュアルエフェクト Blenderのパーティクルシステムを駆使して、ビジュアルエフェクトを作成し、シーンにリアリティを加える。
第13回	自主制作① 学生が自らのプロジェクトに取り組み、個人のアイデアとスタイルを反映したマンガ作品を進行させる。
第14回	自主制作② プロジェクトの成果を効果的に伝えるためのプレゼンテーションとポートフォリオ作成の技術を習得する。
第15回	最終プロジェクトの発表 最終プロジェクトの成果を発表し、自己評価と他者からのフィードバックを通じて、作品の質をさらに向上させる。