

科目名	ドローイング1						年度	2025	
英語科目名	Drawing 1						学期	前期	
学科・学年	マンガ・アニメーション科 マンガコース 2年次	必/選	選4	時間数	60	単位数	2	種別※	実習
担当教員	水野裕佳	教員の実務経験	有	実務経験の職種	デッサン指導員				
【科目の目的】 様々なツールを駆使して高度なマンガ制作可能な技術を身につけることを目的とします。おもにblenderを使用します。									
【科目の概要】 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。									
【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。									
【授業の注意点】 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。 授業理解度・課題制作の進捗状況等により授業内容を変更することがあります。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力				
到達目標 A	高度な技術、細部への注意、正確な形状と比例	良好な技術、ほとんどの細部が正確	基本的な技術、いくつかの形状や比例に問題あり	不十分な技術、多くの形状や比例に誤り	未熟な技術、形状や比例に顕著な誤り				
【教科書】 筆記用具、ノート、PC									
【参考資料】 特になし									
【成績の評価方法・評価基準】 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。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		ドローイング1			年度	2025
英語表記		Drawing 1			学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標=修得するスキル	評価方法	自己評価
1	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	1 マンガ制作に使用するツールの紹介	ツールの基本的な機能と使用方法を理解する	3	
2	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	1 基本的なスケッチテクニック、キャラクターの構成要素	シンプルなキャラクターをスケッチできるようになる	3	
3	3Dキャラクターモデリング	踏み込んだツールの理解	1 Blenderを使用した詳細なキャラクターモデリング技術	基本的な3Dキャラクターモデルを作成する	3	
4	3D背景制作	Clipstudioとの連携①	1 Blenderを使用した背景と環境のモデリング	簡単な3D背景を制作する	3	
5	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	1 Blenderでのライティングとテクスチャの適用	3Dモデルにリアルなテクスチャとライティングを適用する	3	
6	デジタルインキング	グリースペンシルの理解	1 blenderを使ったデジタルインキング技法	デジタルでの基本的なインキング技術を習得する	3	
7	デジタルカラーリング	マテリアルについての理解	1 blenderを用いたカラーリング技法	基本的なデジタルカラーリングを行うことができる	3	
8	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	1 表情と身体のポーズの描き方	キャラクターの感情を表現するための技術を習得	3	
9	マンガのページレイアウト	Clipstudioとの連携②	1 効果的なコマ割りとページ構成	マンガのページレイアウトを理解し、適用する	3	
10	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	1 ダイアログと効果音の配置とフォントの選択	テキストと効果音を効果的にマンガに組み込む	3	
11	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	1 アクションシーンと動的なコマの描き方	動きのあるシーンを表現する技術を習得する	3	
12	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	1 マンガのシーン構成とストーリーテリング	効果的なストーリーテリングのためのシーン構成を理解する	3	
13	デジタル特殊効果	エフェクトのつけかたを理解する①	1 blenderを使った特殊効果の作成	デジタル特殊効果をマンガに適用する	3	
14	プロジェクトレビュー	作品を発表する	1 学生の作品のレビューと個別フィードバック	自身の作品を分析し、改善する方法を理解する	3	
15	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	1 完成した作品のポートフォリオ作成と発表	完成した作品をプロフェッショナルな形式で発表する	3	

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他
自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった
備考 等