

科目名	ドローイング2							年度	2025
英語科目名	Drawing 2							学期	後期
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】 高度なデジタルツールを活用し、独自のスタイルと表現方法で完成度の高いマンガ作品を制作する。									
【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】 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	リアリズムと創造性が高く、極めてプロフェッショナルなレベル。	ほとんどのディテールが適切で、リアリズムが感じられる。	主要なディテールは適切だが、いくつかの細部で改善の余地あり。	形状や比例にいくつかの問題があり、リアリズムが不足。	形状や比例に大きな問題があり、プロフェッショナルな水準に達していない。				
【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2			年度	2025
英語表記		Drawing 2			学期	後期
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	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。	1 高度な3Dモデリング技術、リグ設定	詳細な3Dキャラクターを制作する	3	
2	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スキヤット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。	1 UVマッピング、サブサーフェススキヤットリング、リアルなテクスチャ作成	リアルな質感を持つ3Dモデルを制作する	3	
3	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。	1 都市景観、自然環境などの複雑な3D背景制作	多層的な背景をデザインする	3	
4	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。	1 HDRIライティング、レンダリング設定、ポストプロセス	リアルでダイナミックなレンダリングを作成する	3	
5	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。	1 キーフレーム、モーショントラック、アニメーションの基本	基本的なアニメーションシーンを制作する	3	
6	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。	1 ビデオ編集、エフェクト、カラーグレーディング	短いアニメーション映像を完成させる	3	
7	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。	1 高度なインキングとペイント技法	高度なデジタルインキングとペイントを行う	3	
8	詳細なカラーリング技法	カラー理論を深く理解し、複雑なカラーリングとシェーディング技術を習得する。	1 カラー理論、多層カラーリング、特殊効果	高度なカラーリング技法を習得する	3	
9	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。	1 シーンの流れ、ペーシング、視覚的なストーリーテリング	効果的なストーリーボードを作成する	3	
10	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。	1 表情アニメーション、ボディランゲージ	表情豊かなキャラクターアニメーションを制作する	3	
11	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。	1 リアルタイムクロスシミュレーション、ダイナミクスの利用	リアルなクロスシミュレーションを作成する	3	
12	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。	1 パーティクルシステム、煙、火、水などのエフェクト	パーティクルと特殊効果を使ったシーンを作成する	3	
13	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。	1 自分のプロジェクトに取り組む	自分のプロジェクトを進行させる	3	
14	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。	1 自分のプロジェクトを完成させる	作品を完成させる	3	
15	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。	1 学生による最終プロジェクトの発表とフィードバック	完成したマンガプロジェクトをプレゼンテーションし、評価を受ける	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