

学科名	マンガ・アニメーション科四年制
コース名	マンガコース
授業科目	制作研究 3C
必選	選8
年次	3年次
実施時期	前期
種別	実習
時間数	45
単位数	1
担当教員	内田 央
実務経験	有
実務経験職種	映像クリエイター
授業概要	スキルアップのための技法研究やアニメ・イラスト・マンガの制作を行い、学習成果をまとめます。
到達目標	A. アニメーション、イラストレーション、マンガ制作に関する高度な技術の習得 B. 個々の作品に合わせた表現方法とスタイルの開発 C. 制作プロセスの管理と効率化 D. 批評的思考を用いた自己および他者の作品の分析と評価 E. プロジェクト完遂に向けた計画立案と実行能力
授業方法	実習中心の授業: 学生はアニメ、イラスト、マンガの制作プロジェクトに取り組み、実践的な技術を習得します。 講義とデモンストレーション: 専門的な技術や表現方法に関する講義を行い、教員が実際にデモンストレーションを行います。 グループワークとディスカッション: 学生はグループを組み、アイデアの共有や協働を通じて創造的な解決策を学びます。
成績評価方法	制作物の評価: 学生が制作したアニメ、イラスト、マンガの作品を主な評価の対象とします。 プロセスと進捗の記録: 制作過程、研究、実践の各ステップでの努力と進捗を評価します。 口頭発表とプレゼンテーション: 学生は自身の作品や研究についてプレゼンテーションを行い、その内容と発表スキルを評価します。
履修上の注意	制作研究では、技術的なスキルアップだけでなく、自身の表現方法を深化させることが重要です。授業中は様々な技法を積極的に試し、教員やクラスメートからのフィードバックを受け入れ、柔軟な発想と批評的な視点を持つことが求められます。
教科書・教材	配布資料

授業計画	
第1回	イラストの基礎: 線の描き方、基本的な形状、比率
第2回	マンガの基礎: コマ割り、ページ構成、物語の流れ
第3回	アニメーションの基礎: 基本的な動き、フレームの理解、タイミング
第4回	色彩学: 色の理論、配色、影響
第5回	キャラクターデザイン: キャラクター造形の基本、表情、ポーズ
第6回	高度なイラスト技術: 透視法、高度な陰影
第7回	マンガの進級技術: 効果的なネーミング、キャラクター開発
第8回	アニメーションの進級技術: 複雑な動き、リップシンク
第9回	デジタルツールの使用: CLIP STUDIO、Adobe Photoshopの応用
第10回	スタイル開発: 個人のスタイルの発見と発展
第11回	プロジェクト計画: アイデアの生成、プロジェクトの概要
第12回	キャラクターと世界構築: 設定開発、バックストーリー
第13回	ストーリーボードとレイアウト: シーンの構成、カメラの動き
第14回	アニメーションのプリプロダクション: キーアニメーション、インベトウween
第15回	ペン入れとカラーリング: デジタルペン入れ、基本的な色付け