

学科名	マンガ・アニメーション科四年制
コース名	共通
授業科目	制作研究 4 C
必選	選8
年次	3年次
実施時期	後期
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	背景と環境デザイン: 背景の作成、環境の詳細
第2回	ダイアログと音響: 台詞の書き方、効果音の導入
第3回	アニメーションの中間作業: インベトゥイーン、クリーンアップ
第4回	詳細な色付け: 彩度と明度の調整、高度な色彩技法
第5回	ポストプロダクション: 編集、効果、完成
第6回	プロジェクトの仕上げ: 最終チェック、調整
第7回	プレゼンテーションの準備: プレゼンテーション技法
第8回	プロジェクトの発表: クラス内発表、フィードバックの受け取り
第9回	業界の基準と期待: 業界動向、求められるスキル
第10回	ポートフォリオの作成: 作品集の作成と整理
第11回	ポートフォリオレビュー: 教員と業界人のフィードバック
第12回	面接技術: 自己紹介、作品の説明
第13回	業界ネットワーキング: 業界の接点の構築
第14回	フリーランスとしての基礎: 契約、請求、自己管理
第15回	キャリアプランニング: 目標設定、キャリアパスの計画