デジタルマンガ制作演習

科目ナンバー　3D232
専門　　選択　　1単位

佐々木　茂

1. 授業の概要（ねらい）

マルチメディアコンテンツの開発は、素材であるデジタル画像の制作と、素材を用いたマルチメディアコンテンツ制作から成ります。デジタル画像制作はPhotoshopやCLIP　STUDIO　PAINT等のペイントソフトを使い、レイヤーを複数使った画像制作手法を身につけます。マルチメディアコンテンツ制作ではUnityを使い、Webやスマートフォンで閲覧するゲームアプリのようなアニメーションやインタラクティブ性を備えた動的コンテンツの制作手法を身につけます。
この科目は、DP4Mに関連します。

2. 授業の到達目標

(1)デジタルマンガ制作の構成、使われる技術、使用するシステム・ソフトウェア等についての知識を修得する。
(2)デジタル画像としてのマンガ画像が作成できる。
(3)マルチメディアコンテンツとしてデジタルマンガ作品を作成できる。

3. 成績評価の方法および基準

作成した作品(50%)と最終発表(50%)で評価します。
提出された作品と発表に対して評価を返します。

4. 教科書・参考文献

教科書
プリントあるいはUSBメモリで配布するかLMS上に教材を用意します。

5. 準備学修の内容

最初の授業の際に提示する演習内容のPDFファイルを、それぞれの演習の前に熟読しておいてください。これには約1時間ほどかかります。また、授業でやり残した課題は次の授業までに終わらせておくようにしてください。

6. その他履修上の注意事項

文星芸術大学と帝京大学宇都宮キャンパスの演習室で授業を実施します。演習はすべて演習室のPCを利用して行います。

7. 授業内容

【第1回】　ガイダンス、イントロダクション、演習環境の使い方
【第2回】　デジタル画像制作(1) ソフトウェアの基本操作
【第3回】　デジタル画像制作(2) 下描きを描く
【第4回】　デジタル画像制作(3) 線画を描く
【第5回】　デジタル画像制作(4) 下塗りをする
【第6回】　デジタル画像制作(5) 色を塗る
【第7回】　デジタル画像制作(6) 仕上げと調整
【第8回】　マルチメディアコンテンツ制作(1) Unity2Dによる開発の概要
【第9回】　マルチメディアコンテンツ制作(2) シーンとゲームオブジェクト
【第10回】　マルチメディアコンテンツ制作(3) 2D画像によるスプライト
【第11回】　マルチメディアコンテンツ制作(4) アニメーションの基本
【第12回】　マルチメディアコンテンツ制作(5) スクリプトとインタラクティブな操作
【第13回】　マルチメディアコンテンツ制作(6) 物理的な動き
【第14回】　最終発表会
【第15回】　作品相互評価、まとめ