

令和6年度 シラバス兼授業計画書

学科名	文化芸術学科	科目名	マンガ概論Ⅰ		
授業種類	講義	履修区分	必修	履修時期	通年
授業時間	60単位時間	担当教員	神尾 亜季		
授業内容	《授業概要》				
	<p>まずは基礎的な漫画絵の描き方、話の作り方を説明、実践をさせる。 ネームをひとまずのゴールとして設定。 ネームが作れるようになったら、プラスアルファでペンなどを使った描き方を練習。</p>				
授業内容	《学習の到達目標》				
	<p>1 作劇の技能向上 精度の高いストーリーを作る</p> <p>2 経験を積む 一本の漫画作品を作り上げるまでの一連を経験する</p>				
授業計画					
前期			後期		
1	カイトンス	16	2作品目のネームを考える。		
2	プロセス1.どんな漫画が描きたいかを考える。	17	ネームをブラッシュアップ。		
3	プロセス2.身近な人を念頭にキャラクター作りを考	18	下絵(絵の描き方)レクチャー。		
4	プロセス3.プロットを考える。	19	ペン入れ(メイン)レクチャー。		
5	プロセス4.プロットを基礎にネームを考える。	20	ペン入れ(周囲)レクチャー。		
6	プロセス5.ネームをブラッシュアップ。	21	ペン入れ(効果)レクチャー。		
7	ネーム添削。	22	背景の描き方レクチャー。		
8	プロセス6.コマ割りに関して考える。	23	ベタ、トーンの入力方レクチャー。		
9	プロセス7.漫画の道具の使い方を講義。	24	仕上げの仕方レクチャー。		
10	プロセス8.ネームから下絵へシミュレーション。	25	扉絵の描き方レクチャー。		
11	プロセス9.小ページの漫画を想定してみる。	26	デジタル制作の説明。		
12	提出課題。第5回で作ったネームで漫画を作る①。	27	デジタルで描いてみる講義。		
13	提出課題。第5回で作ったネームで漫画を作る②。	28	デジタルで漫画を作るレクチャー。		
14	提出課題。第5回で作ったネームで漫画を作る③。	29	作った漫画でディスカッション。		
15	完成作添削。	30	デジタル漫画テクニック紹介と演習		
前期試験			後期試験		
教科書 参考書	授業の特性上、決まった教科書はなし。自分が目標とする漫画本を常時用意				
成績評価	授業内の取り組み姿勢、課題の提出期限を守る、クオリティなどで評価します。 漫画作品の到達度90点以上でS、80点以上でA、70点以上でB、60点以上でC、60点未満を不合格F評価とします。				
履修上の 留意点	紙原稿とデジタル原稿の両輪での授業取り組みとなるため、双方の知識と道具に関する知識と用途について、詳しく解説する。その上で実際に使いこなせているかどうかを留意する。				