

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	Webマンガ2		
授業種類	演習	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	花田千愛		
授業 内容	《授業概要》				
	1年次に学んだWEBマンガを踏襲し、より実践向けに授業を展開する PC操作スキルをより確実なものにする マンガ、イラストの完成作品を目標とする				
	《学習の到達目標》				
	1	Webマンガ制作のハウツーを網羅			
	2	指定されたテーマに合わせてまんが・イラストレーションの技法を使って表現できる			
3	独創的な作品作りができる				
4	完成作品を作ること				
授業計画					
前期			後期		
1	カイツンス	16	プレゼンテーション/講評/次回の課題の説明		
2	自分に適した作業方法の確立	17	メタセコイアを用いてのイラスト制作		
3	自ら設定した方法を用いてのマンガ・イラスト制作	18	メタセコイアを用いてのイラスト制作2		
4	マンガ・イラスト制作2	19	メタセコイアを用いてのイラスト制作3		
5	マンガ・イラスト制作3	20	メタセコイアを用いてのイラスト制作4		
6	マンガ・イラスト制作4	21	メタセコイアを用いてのイラスト制作5		
7	レベルを高めたマンガ・イラスト制作	22	メタセコイアを用いてのイラスト制作6		
8	レベルを高めたマンガ・イラスト制作2	23	メタセコイアを用いてのイラスト制作7		
9	レベルを高めたマンガ・イラスト制作3	24	Live2Dを用いてのイラスト制作		
10	サイズを大きく想定したマンガ・イラスト制作	25	Live2Dを用いてのイラスト制作2		
11	サイズを大きく想定したマンガ・イラスト制作2	26	Live2Dを用いてのイラスト制作3		
12	サイズを大きく想定したマンガ・イラスト制作3	27	Live2Dを用いてのイラスト制作4		
13	サイズを大きく想定したマンガ・イラスト制作4	28	blenderを用いてのイラスト制作		
14	サイズを大きく想定したマンガ・イラスト制作5	29	blenderを用いてのイラスト制作2		
15	サイズを大きく想定したマンガ・イラスト制作6	30	blenderを用いてのイラスト制作3		
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。参考書は随時授業中に説明する。				
成績評価	授業内の取り組み姿勢(50%) 課題の提出(10%) 課題のクオリティ(40%)で評価をする。学習目標の到達度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評価とする。				
履修上の留意点	授業に必要な漫画道具・PCなど授業開始時まで各自で準備すること。他に必要なものは授業時に指示する。				