

Министерство науки и высшего образования Российской  
Федерации

Федеральное государственное бюджетное образовательное  
учреждение  
«Сибирский государственный индустриальный  
университет»

высшего образования  
Университетский колледж

## **ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ**

**ПРОЕКТ**  
по дисциплине: «Проектная деятельность 1»

на тему: «Основные методики разработки комиксов»

Выполнили: студенты группы К-СВК-21

Сидоров А.С., Яковлев С.С.

Руководитель проекта: преподаватель

УК

Сутормин С.О

Новокузнецк, 2022

# Содержание

1. Актуальность темы

2. Цели и задачи проекта

3. Паспорт проекта

4. Устав проекта

5. Диаграмма Ганта

6. Зоны ответственности

7. Теоретическая часть проекта

8. Жизненный цикл проекта

9. Разработка продукта проекта

10. Представление продукта

проекта

12. Список

11. Выводы  
литературы

*Актуальность*

*проекта*

**Актуальность** проекта заключается в том, чтобы показать людям как пишут японские комиксы.

Решение данной проблемы заинтересовало нас, поэтому

**мы**

решили сделать комикс.

*Цель, задачи*

*проекта*

## **Цель:**

Основываясь на основных методиках создать комикс.

## **Задачи**

1. Изучить что такое японский комикс .
2. Рассмотреть историю японских комиксов.
3. Узнать кто рисует японские комиксы
4. Нарисовать комикс действуя по плану

# Паспорт проекта

№ п/п	Наименование	Описание
1	Тема проекта	Основные методики разработки комиксов
2	Авторы проекта	Сидоров Андрей Сергеевич Яковлев Семен , студенты группы К-СВК-21.
3	Фамилия, имя, отчество руководителя проекта, Учебная степень, ученое звание, должность и место работы	Сутормин Сергей Олегович, преподаватель Университетского колледжа.
4	Актуальность проекта	Актуальность нашего проекта заключается в том, чтобы показать людям как пишут японские комиксы.
5	Проблема, которую решит проект	Данный проект даст возможность людям без каких-либо навыков создавать комиксы.
6	Объект проекта	Японский комикс.
7	Предмет проекта	Основные методики построения комиксов.
8	Цель	Основываясь на основных методиках создать комикс
9	Гипотеза(для исследовательского проекта)	Мы предположили, что если изучить основные методики разработки комиксов то их можно сделать самому
10	Задачи	– изучить что такое японский комикс; –рассмотреть историю японских комиксов; –узнать кто рисует японские комиксы; – нарисовать комикс действуя по плану.
11	Методы проектной работы	Анализ и обобщение источников информации, индукцию и дедукцию
12	Практическая значимость	Информация предназначена для всех людей,с целью помочь найти необходимую информации о манге.

## Устав проекта

Наименование проекта	Основные методики разработки комиксов
Команда проекта	Яковлев Семен Сергеевич, Сидоров Андрей Сергеевич
Срок выполнения проекта	4 месяца
Заказчик проекта	
Руководитель проекта	Сутормин Сергей Олегович
Предпосылки проекта	
Цель проекта	Основываясь на основных методиках создать комикс
Ресурсы проекта	
Требования к проекту	
Результат проекта	Разработка комикса
Продукт проекта	Комикс

# Диаграмма

Виды работ	Даты проведения занятий																					
	12.01 – 16.01	17.01 – 23.01	24.01 – 30.01	31.01 – 06.02	07.02 – 13.02	14.02 – 20.02	21.02 – 27.02	28.02 – 06.03	07.03 – 13.03	14.03 – 20.03	21.03 – 27.03	28.03 – 03.04	04.04 – 10.04	11.04 – 17.04	18.04 – 24.04	25.04 – 01.05	02.05 – 08.05	09.05 – 15.05	21.05 – 22.05	23.05 – 29.05	30.05 – 05.06	06.06 – 12.06
Выбор темы	■	■																				
Постановка цели, задачи Устав проекта Паспорт проекта		■	■																			
Сбор, систематизация, изучение литературы				■																		
Разработка и согласование структуры Распределение ролей и функций Составление диаграммы Ганта					■																	
Подготовка титульного листа, введения проекта						■																
Подготовка общей части проекта (Глава 1)						■	■	■	■	■												
Подготовка практической части проекта (Глава 2), заключения										■	■	■	■	■	■							
Окончательное оформление пояснительной записки, сдача проекта руководителю Оформление продукта проекта Создание мультимедийной презентации Подготовка доклада к защите проекта																■	■	■	■	■	■	■
Защита курсового проекта																						■

График промежуточной аттестации

# Зоны

ответственности

Сидоров  
А.С.

Титульный лист

Устав проекта

Диаграмма Ганта

Разработка коммикса

Слайды презентации  
1-7

Яковлев С.  
С.

Введение

Список литературы

Разработка коммикса

Паспорт проекта

Слайды презентации  
8-15



# Теоретическая часть

## проекта Основные

**Концепция:** рисованные истории, рассказы в картинках. Комикс сочетает черты таких видов искусства, как литература и изобразительное искусство. Среди других названий этого вида искусства и отдельных его разновидностей -- рисованные истории, для масштабных комиксов - графические романы (они же графические новеллы), для коротких - стрипы. В некоторых странах с развитой индустрией рисованных историй для них есть своё название. Так, во Франции это называется "банда dessinée" (или "bande dessinée") (рисовки, графика) и в Японии это называется "манга".

**Фронтальная Манга** (буквально называлась "манга" (или "манга") (рисовки, графика) и в Японии это называется "манга").

появился в Европе в 1814 году для названия своих сатирических рисунков на повседневные темы. Впоследствии термин закрепился за японскими комиксами.

# Основные черты персонажей в

## комиксах

Персонажи/Черты характера	Целеустремленность	Доброта	Скромность	Общительность
Джо	■	■	□	■
Тенцую Куроко	■	■	□	■
Макуноучи Иппо	■	■	■	□
Хината Шоё	■	■	□	■

Таким образом мы можем выделить большинства общих черт для персонажа манг:  
Целеустремленность, доброта и общительность-вот типичный персонаж большинства манг.  
Но не все так просто для создания главного персонажа, и иногда чтобы завлечь аудиторию  
чем то новым мангаки делают главного героя нейтральным , а иногда даже злодеем.

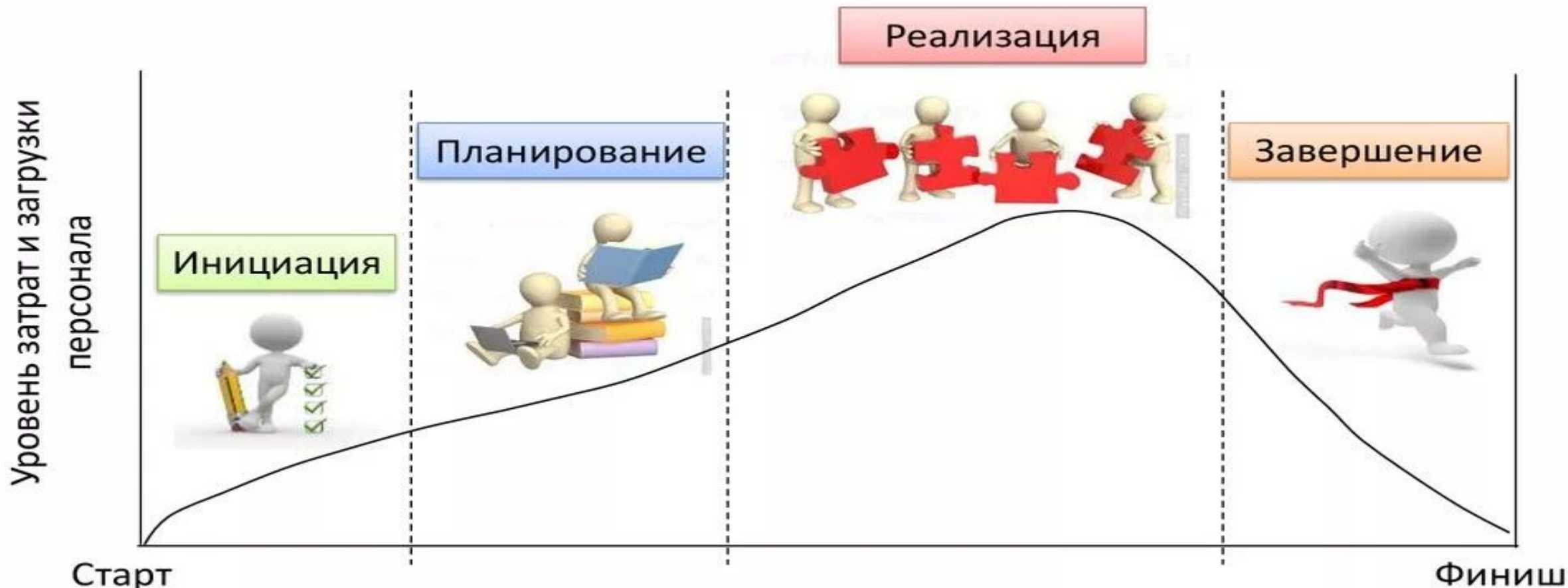
# Жизненный цикл

## проекта

Жизненный цикл продукта (Product Life Cycle) – набор упорядоченных идей, решений и действий, с момента зарождения идеи продукта до снятия его с производства.

Проект разбивается на фазы для улучшения управления им. Каждая из фаз жизненного цикла

ограничена во времени и включает в себя работы и показатели, характеризующие



# Разработка продукта

## проекта

Разработка продукта проекта осуществлялась с помощью обычных карандашей и бумаге

Существует специальная бумага для рисования манги. Эта бумага имеет нужную фактуру и достаточную плотность, чтобы ничем не мешать творческому процессу. Для рисования манги художники выбирают бумаги формата В5 или В4. К сожалению, в России бумагу для манги продают с тройной накруткой, поэтому подобная покупка весьма расточительна, и мы решили остановиться на обычной офисной бумаге.

Большинство художников рисуют свои произведения карандашом, прежде чем подойти к ним с чернилами или специализированными маркерами, ручками. Это не сделает рисунок лучше. Единственный способ сделать рисунок лучше - это тренироваться. И так как мы только начинающие художники, мы решили остановиться на обычном карандаше.

После всех приготовлений начинается разработка сюжета и после переноса всё придуманное на бумагу, делая наброски.

# Разработка продукта

## проекта

Наброски комикса



# Представление продукта

## проекта

В результате выполнения проекта, получен комикс , позволяющий помочь молодым людям нарисовать собственный мангу.



## *Выводы*

В результате выполнения проекта, получен комикс, позволяющий помочь молодым людям нарисовать собственную мангу.

С нашей помощью людям может понравиться рисовать комиксы, и возможно его будущая профессия будет связана с рисованием, таким образом мы сделаем больше творческих людей в нашем мире.

# Список

## литературы

- 1 Кацусика Хокусай. Журнальная статья, [https://ru.wikipedia.org/wiki/Кацусика\\_Хокусай](https://ru.wikipedia.org/wiki/Кацусика_Хокусай)
- 2 Осаму Тэдзуко; книга, 1951 по 1968 г, 358 стр, «Mighty Atom»  
[https://readmanga.io/astroboi\\_moguchii\\_atom/vol1/1](https://readmanga.io/astroboi_moguchii_atom/vol1/1)
- 3 Матико Хасэгава; книга, 1946г, «Sazae-san»
- 4 FURUDATE Haruichi; книга, 407 гл., 2012 г., «Волейбол» <https://mangalib.me/haikyu?section=info>
- 5 SAKUMA Chikara; книга, 2018 г., «Мегалобокс » <https://mangalib.me/megalo-box-shukumei-no-souken?section=info>
- 6 Фудзимаки Тадатоси; книга, 30 т., 2008г., «Баскетбол Куроко» [https://readmanga.io/basketbol\\_kuroko](https://readmanga.io/basketbol_kuroko)
- 7 KISHIMOTO Masashi; книга, 700 гл., 1999 г., «Наруто» <https://mangalib.me/naruto?section=info>
- 8 ODA Eiichiro; книга, 1997 г., «One Piece» <https://mangalib.me/one-piece?section=info>



Спасибо за  
внимание!