2025年度 授業計画(シラバス) 日本コンピュータ専門学校

学科名	学年 授業のタイトル(科目名)	
工業専門課程 デジタルクリエイター科	1	キャラクタデザインI
授業の種類	授業担当者	実務経験
講義と演習	新沢 靖雄	有

[実務経験歴]

少年マガジン、ヤングマガジンで佳作等受賞。

週刊少年サンデー(小学館)、マガジンFRESH(講談社)に作品掲載、通算掲載数5本。

企業広告イラスト、企業広告漫画(ウェブ、紙媒体)多数。

	時間数⊠	配当時期	必修・選択
2 単位 (30 回)	60 時間	通年	選択

[授業の目的・ねらい]

線画による絵の理解。

キャラクター論(造形、意味・関係設定)を理解する。

様々な題材を使ってオリジナルキャラクターを作成する。

「授業全体の内容の概要」

人体もしくは動物、機械等、素材の構造をある程度把握し、線画による描写、またデフォルメによる変換でキャラクター 化する感覚を養う。

動物や乗り物等、既存のキャラクターを通じてオリジナルキャラ作りの実習。

自分以外の人が作ったキャラクターを応用する。

[授業終了時の達成課題(到達目標)]

可能な限りオリジナルキャラクターを作成させ、また他のキャラクターに対する理解力を養う。

[準備学習の具体的な内容]

授業ごとに前回の作品を批評し、皆で確認する。

作成実習中に個別指導を行う。

[使用テキスト]	[単位認定の方法及び評価の基準]	
使用テキスト	定期試験と出席日数の両方が次の規定に達した場合に認定する。	
無し	・試験の点数は60点以上を合格点とする。	
	・全出席日数の4分の3以上の出席が必要。	
参考文献	評価基準	
必要に応じて授業の中で紹介する。	定期試験80%、平常点(出席、講義の参加度)20%とする。	

[授業の日程と各回のテーマ・内容・授業方法]

1回 キャラクターとは何か(〔オリエンテーション)
----------------	-------------------	---

2回 人物の顔を線画で描写する

3回 テンプレートを使って顔を描写する1

4回 テンプレートを使って顔を描写する2

5回 写真から似顔絵を作成する

6回	写真とは違うアングルで似顔絵を作成する
7回	写真にアレンジを加えた似顔絵を作成する
8回	まとめと振り返り
9回	クラスメイトの似顔絵を作成する
10回	クラスメイトの似顔絵をアレンジして作成する
11回	自画像を作成する
12回	自画像をアレンジして作成する
13回	自画像を使ってCDジャケットを作成する
14回	自画像を使ってスタンプを作成する
15回	まとめと振り返り
16回	動物をマーク化して描く
17回	動物をキャラクター化して描く 1
18回	動物をキャラクター化して描く 2
19回	乗り物をキャラクター化して描く 1
20回	乗り物をキャラクター化して描く 2
21回	無生物をキャラクター化して描く
22回	まとめと振り返り
23回	民話からキャラクターを分担して描き、紙芝居化する 1
24回	民話からキャラクターを分担して描き、紙芝居化する 2
25回	民話からキャラクターを分担して描き、紙芝居化する3
26回	民話からキャラクターを分担して描き、紙芝居化する4
27回	民話からキャラクターを分担して描き、紙芝居化する 5
28回	民話からキャラクターを分担して描き、紙芝居化する 6
29回	民話からキャラクターを分担して描き、紙芝居化する 7
30回	まとめと振り返り