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	2	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。
参考文献	･全出席日数の4分の3以上の出席が必要。
必要に応じて授業の中で紹介する。	評価基準
	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	ゲームや漫画のキャラクタデザインの制作指導。
2回	ゲームや漫画のキャラクタデザインの制作指導。
3回	ゲームや漫画のキャラクタデザインの制作指導。
4回	ゲームや漫画のキャラクタデザインの制作指導。
5回	ゲームや漫画のキャラクタデザインの制作指導。

6回	ゲームや漫画のキャラクタデザインの制作指導。
7回	ゲームや漫画のキャラクタデザインの制作指導。
8回	ゲームや漫画のキャラクタデザインの制作指導。
9回	ゲームや漫画のキャラクタデザインの制作指導。
10回	ゲームや漫画のキャラクタデザインの制作指導。
11回	ゲームや漫画のキャラクタデザインの制作指導。
12回	ゲームや漫画のキャラクタデザインの制作指導。
13回	ゲームや漫画のキャラクタデザインの制作指導。
14回	ゲームや漫画のキャラクタデザインの制作指導。
15回	ゲームや漫画のキャラクタデザインの制作指導。
16回	ゲームや漫画のキャラクタデザインの制作指導。
17回	ゲームや漫画のキャラクタデザインの制作指導。
18回	ゲームや漫画のキャラクタデザインの制作指導。
19回	ゲームや漫画のキャラクタデザインの制作指導。
20回	ゲームや漫画のキャラクタデザインの制作指導。
21回	ゲームや漫画のキャラクタデザインの制作指導。
22回	ゲームや漫画のキャラクタデザインの制作指導。
23回	ゲームや漫画のキャラクタデザインの制作指導。
24回	ゲームや漫画のキャラクタデザインの制作指導。
25回	ゲームや漫画のキャラクタデザインの制作指導。
26回	ゲームや漫画のキャラクタデザインの制作指導。
27回	ゲームや漫画のキャラクタデザインの制作指導。
28回	ゲームや漫画のキャラクタデザインの制作指導。
29回	ゲームや漫画のキャラクタデザインの制作指導。
30回	まとめと振り返り