

2026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	キャラクターデザインII
授業の種類	授業担当者	実務経験
<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input type="checkbox"/> 演習 <input checked="" type="checkbox"/> 実習	新沢靖雄	<input checked="" type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無

[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。（Panasonic、ダスキン、DAIKEN、ZePlusなど）

単位数（授業の回数）	時間数	配当時期	必修・選択
2 単位 (30 回)	60 時間	<input type="radio"/> 前期 <input type="radio"/> 後期 <input checked="" type="radio"/> 通年	<input type="radio"/> 必修 <input checked="" type="radio"/> 選択

[授業の目的・ねらい]

人物造形の再学習。人体パーツの構造及び動きの基礎の理解と描画法を学ぶ。

[授業全体の内容の概要]

基本、レクチャーの後、課題のデッサンを通じて、個別に指導を行う。

[授業終了時の達成課題(到達目標)]

人物をイラスト的な手法で描画できる。

[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。
課題作成中に個別指導を行う。

[使用テキスト]

使用テキスト

参考文献

必要に応じて授業の中で紹介する。

[単位認定の方法及び評価の基準]

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。
・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。
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	オリエンテーション、既成イラスト模写
2回	クラスメート3面図
3回	頭部の構造
4回	光源の定まった頭部の回転
5回	骨格と頭蓋骨と首と重心

6回	目の構造、眼窩
7回	耳、鼻、口
8回	髪
9回	年代別男女の顔
10回	年代別男女の体型
11回	15、20歳男女の体型アングル
12回	動物画
13回	車道、シェイド、トーン、照り返し、ハイライト
14回	手、腕
15回	ボディ、胸、腹、骨盤
16回	足
17回	人体の衣服と動き
18回	歩く、走る
19回	投げる
20回	重い荷物を持つ
21回	椅子に座る
22回	パース
23回	広角と望遠（画角・圧縮）
24回	車と人物
25回	街並みと人物
26回	紙芝居1
27回	紙芝居2
28回	紙芝居3
29回	紙芝居4
30回	まとめと振り返り