

2023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	キャラクターデザイン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	
<b>[実務経験歴]</b>			
<p>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。</p>			
	時間数☒	配当時期	必修・選択
2 単位（30回）	60 時間	通年	選択
<b>[授業の目的・ねらい]</b>			
<p>線画による絵の理解。 キャラクター論（造形、意味設定）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。</p>			
<b>[授業全体の内容の概要]</b>			
<p>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。</p>			
<b>[授業終了時の達成課題(到達目標)]</b>			
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。			
<b>[準備学習の具体的な内容]</b>			
<p>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。</p>			
[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。	
<b>[授業の日程と各回のテーマ・内容・授業方法]</b>			
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