

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	造形基礎	
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]			
<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>			
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	通年	選択
[授業の目的・ねらい]			
<p>人物造形を基本とし、人体のパーツを絵にする基礎を学ぶ。 立体を表現する画法を学ぶ。 動物や、一般的な乗り物等、生活に関連したものの観察眼を養う。 生活における人や物を絵にする技術を習得する。</p>			
[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)]			
漫画やウェブデザインにおけるプレゼンテーションに必要な絵を描けるようにする。			
[準備学習の具体的な内容]			
<p>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。</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。	
[授業の日程と各回のテーマ・内容・授業方法]			
1回	クラスメイト似顔絵（オリエンテーション）		
2回	クラスメイト似顔絵（オリエンテーション）		
3回	絵の描き方基礎		
4回	イラストの模写		
5回	イラストの模写		

6回	クルマを描く
7回	動物を描く
8回	グリッドを使って似顔絵を描く
9回	風景と透視法
10回	透視法
11回	折り紙で作った立方体を描く
12回	立方体群を描く
13回	屋外の風景を描く
14回	グリッドでクルマを描く
15回	目を描く
16回	手を描く
17回	髪の毛の描き方
18回	屋内を描く
19回	屋内に人を置く
20回	ペーパークラフト
21回	ペーパークラフトデッサン
22回	自転車を描く
23回	ラーメンを描く
24回	スイーツを描く
25回	肉料理を描く
26回	グリッドでポーズを描く
27回	動物フィギュアを描く
28回	全身速描き1
29回	全身速描き2
30回	まとめと振り返り