

2024 年度		カリキュラム 科目概要			実務家教員	担当教師	渡邊洋平	
科	ファッション	授業名	ファッションデザイン画 I			単位数	3	単位
コース	ファッションクリエイター	講義	演習	実習	実技	コマ数	24	コマ
学年	1年	10%	20%	35%	35%	授業期間	通期	
概要	人体構造の理解、基礎画材での技法習得、服飾素材の表現、観察眼を養う。デザイン画に関する基礎技術と表現手段を習得する。新しいファッションのデザインを創造し具現化する力を身に付けます。							
到達目標	人物のスケッチを自由に描けるようにする。自分のイメージやデザインの思考をファッションデザイン画として表現できるようにする。コンテストに挑戦しクリエイティブな感性を養います。							
実務家教員	ファッションデザイナーの経験より、現代的なデザイン・技術・理論を総合的に教授する。デザインを思考する質と幅を深めて、デザイン画の表現方法を指導する。							
コマ数	授業日	内容						
1	4/9	ファッションデザイン画とは・参照画紹介・画材紹介。クリエイターにとって絵を描くことがなぜ必要なのかについて学びます。YKKオンライン説明会(11:00-12:00)						
2	4/16	・人物構造について・人物クロッキー(以降、毎授業冒頭に人物クロッキー)。人体の構造について把握します。手を動かすことになっていきます。・YKK ラフデザイン・機能面について考察する。						
3	4/23	・人物シルエット・重心。イメージとポージング。的確に早く、量感を取ることに慣れる。YKK デザイン画・コンセプトシート作成2 使用するファスナーの特性を活かしたデザインを行う。						
4	4/30	人物構造とファッションシルエット①。基本的なシルエットを学び、実際に画材を使い立体的に表現する。YKK デザイン画作成3 着彩【GW課題 ドレメデザイン画 リサーチ& ラフスケッチ提出】						
5	5/7	直線・曲線・幾何学/モノトーン・バイカラー・マルチカラー①。課題CHECK。構造と素材を意識してアイデアスケッチを行う。YKKデザイン画提出4 送付(5/9必着)						
6	5/14	直線・曲線・幾何学/モノトーン・バイカラー・マルチカラー②。形やフォルムを意識してアイデアスケッチを行う。ドレメ・全国ファッションデザインコンテスト1 デザイン画・ラフ案作成						
7	5/21	素材と形状①(透けるもの・光るものなど)。それぞれの特性を捉えスケッチし、画材を用いて描いていきます。ドレメコンテスト2 デザイン画作成、様々な手法・アプローチで作品を表現する。						
8	5/28	素材と形状②(透けるもの・光るものなど)。それぞれの特性を捉えスケッチし、画材を用いて描いていきます。ドレメコンテスト3 デザイン画作成、着彩。(ドレメ1・2年合同講評会)						
9	6/4	素材と形状③(アームホールや襟・ファスナーなど)。それぞれの特性を捉えスケッチし、画材を用いて描く。ドレメコンテスト4 講評会からの修正 デザイン画作成。テーマ・コンセプトまとめ						
10	6/11	絵の部分ではなく、デザイン画を1枚の作品としてどう構成するかの講義と考察。コレクションのリサーチ、スケッチ、コラージュによる作品作成。ドレメコンテスト5 デザイン画作成・着彩。						
11	6/18	素材と形状④(ファーやニット)それぞれの特性を捉えクロッキーによるタッチで描いていきます。ドレメ6 デザイン画作成、着彩。(ドレメ1・2年合同講評会作品CHECK)						
12	6/25	素材と形状⑤(ファーやニット)それぞれの特性を捉えスケッチし、画材を用いて描いていきます。ドレメコンテスト⑦最終 デザイン画作成、着彩。まとめ・仕上げ 応募作品提出(6月末着)						
13	7/2	人物構造とファッションシルエット②。ファッションの基本的なシルエットを学び実際に画材を使います。シルエットの表現に似合う画材やストロークを研究します。千年大賞1 リサーチアイデア出し						
14	7/9	千年大賞2 ユニフォームデザイン画 テーマコンセプトの設定。新しい時代のユニフォームとは各自のデザイン画をチェックし進行状況に応じてアドバイス、構成をしていきます。						
15	8/27	制作展デザイン① テーマ・コンセプト デザイン画 素材イメージ、CHECK						

コマ数	授業日	内容
16	9/3	細部の表現と構造（靴を描く）それぞれの特性を捉えスケッチし、画材を用いて描いていきます。細部を観察することにより、より構造的な考え方や見方を身につけます。千年大賞3デザイン画作成
17	9/10	人物構造とファッションシルエット③。ファッションの基本的なシルエットを学び実際に画材を使います。シルエットの表現に似合う画材やストロークを研究します。千年大賞4デザイン画作成
18	9/17	千年大賞5 ユニフォームデザイン画デザイン画仕上げ・提出。 各自のデザイン画をチェックし進行状況に応じてアドバイス、仕上げをしていきます。
19	9/24	服飾学校ファッションデザイン画コンクール1 ラフ・デザイン画作成。各自のデザイン画の表現に対して進行状況に応じてアドバイス、使用する技法を意識して構築。制作展デザイン画CHECK②
20	10/1	服飾学校ファッションデザイン画コンクール2 デザイン画作成。各自のデザイン画をチェックし進行状況に応じてアドバイス、作品の描きこみ。70%以上が衣装の表現となるように進める。
21	10/8	服飾学校ファッションデザイン画コンクール3 デザイン画着色。各自のデザイン画をチェックし進行状況に応じてアドバイス、仕上げをしていきます。（1・2年合同講評会 学内選考）
22	10/15	服飾学校ファッション画コンクール4 デザイン画作成。70%以上が衣装の表現となるように書き込み。ブラッシュアップ 作品提出（10月下旬）
23	10/22	服飾学校ファッション画コンクール5 デザイン画ブラッシュアップ 制作展デザイン③ 着色デザイン画（FRONT・BACK）、プリントデザイン、素材イメージ、プレゼン資料作成。
24	10/29	服飾学校ファッション画コンクール6 ブラッシュアップ作品送付 制作展デザイン③ 着色デザイン画（FRONT・BACK）、プリントデザイン、素材イメージ、プレゼン資料作成。

評価方法	課題制作品提出(納期・技術力・表現力・クオリティetc.)、出席状況、学習態度を総合評価
主要教材	
資格・検定	

校長	教務	教科主任	担当教師