

2026年度 日本工学院八王子専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制 キャラクターデザインコース											
キャラクターデザイン実習F											
対象	4年次	開講期	後期	区分	選7	種別	実習	時間数	240	単位	8
担当教員	北川豪也			実務 経験	有	職種	イラストレーター				
授業概要											
キャラクターデザインやイラスト制作の応用テクニックの習得とゲーム制作に必要なデザインスキルを習得します。											
到達目標											
エンターテインメント、アートの観点から考える力を蓄えるとともに考えた物事をデザインとして表現できるようになることを目標とします。											
授業方法											
教室にて対面授業。また、その時代の業界トレンドに応じたゼミを実施する場合もある。											
成績評価方法											
作品提出および授業態度。時限出席率75%以下は課題提出しても不合格となります。											
履修上の注意											
課題提出締め切り日を厳守してください。社会への移行を前提としたマナーで授業に参加してください。 授業理解度・課題制作の進捗状況等により授業内容を変更することがあります。											
教科書教材											
筆記用具、ノート、PC											
回数	授業計画										
第1回	作画知識の向上										
第2回	人体作画の向上1										
第3回	人体作画の向上2										

2026年度 日本工学院八王子専門学校

マンガ・アニメーション科四年制 キャラクターデザインコース

キャラクターデザイン実習F

第4回	人体作画の向上3
第5回	背景作画の向上（人工物）1
第6回	背景作画の向上（人工物）2
第7回	背景作画の向上（人工物）3
第8回	背景作画の向上（自然現象）1
第9回	背景作画の向上（自然現象）2
第10回	背景作画の向上（自然現象）3
第11回	作画応用編（前行程の複合技術）1
第12回	作画応用編（前行程の複合技術）2
第13回	応用編（短期間での効率的な修正）1
第14回	応用編（短期間での効率的な修正）2
第15回	制作物に対する講評