

2021年度 日本工学院八王子専門学校	
ゲームクリエイター科 ゲームプログラマーコース	
ゲームグラフィック 2	
第4回	基本操作④：テクスチャを使ったモデルの作成方法を知る。
第5回	基本操作⑤：UV展開を理解する。
第6回	基本操作まとめ：これまで学んだことで自由制作。
第7回	応用①：キャラクターの作成方法を知る。
第8回	応用②：キャラクターに骨を入れる作成方法を知る。
第9回	アニメーション基礎①：キャラクターにアニメーションを入れる方法を知る。
第10回	アニメーション基礎②：ロゴアニメーションの作成方法を知る。
第11回	制作：これまで学んだことで自由制作。
第12回	まとめ：後期の授業の振り返りを行う。