

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四年制 ゲームCGデザイナーコース	
デジタル演習 2	
第4回	レベル2 金貨のアニメーション1：モデリング～シェーディング、Photoshopを用いたテクスチャリング（初歩）を理解する
第5回	レベル2 金貨のアニメーション2：アニメーション、ライティングの基礎を理解する
第6回	レベル3 宝箱のショートムービー1：モデリング、UV展開、テクスチャリングの基礎を理解する
第7回	レベル3 宝箱のショートムービー2：前回に引き続き、テクスチャリング、ライティングの基礎を理解する
第8回	レベル3 宝箱のショートムービー3：Premiereを用いた映像編集、MA（音声効）の基礎の理解した上、前期CG作品課題説明を行う
第9回	前期CG作品課題 企画チェック：前期課題の制作手順について説明を行う
第10回	レベル4 ゲームモデル／リグ1：ハンマーのモデリング、UV展開の基礎を理解する
第11回	レベル4 ゲームモデル／リグ2：引き続き、盾のモデリング、UV展開基礎を理解する
第12回	レベル4 ゲームモデル／リグ3：盾のモデリング、UV展開を完了する
第13回	前期CG作品課題 中間講評：前期CG作品課題 中間講評を行う
第14回	レベル4 ゲームモデル／リグ4：夏季課題提出、テクスチャ仕上げを完了するした上、後期短期課題説明を行う
第15回	前期CG作品課題 講評会