

2022年度 日本工学院専門学校	
ゲームクリエイター科四年制／CGデザイナーコース	
デジタル演習 9	
第6回	複数レイヤー間の比較機能について学び、実習する
第7回	透明素材の制作 レンダリング後、“Maya Arnold”にてレンダリングをおこない、アプリケーションの連携について理解する
第8回	自主制作課題 課題の企画/テーマ決定及び準備を行う
第9回	自主制作課題 計画した企画について実践形式で制作を行い、随時教員のアドバイスを受けながら作業を進める
第10回	自主制作課題 計画した企画について実践形式で制作を行い、随時教員のアドバイスを受けながら作業を進める
第11回	自主制作課題 計画した企画の課題を提出、発表し、改善できるポイントを探し、修正方法について検討する
第12回	自主制作課題 計画した企画について実践形式で制作を行い、随時教員のアドバイスを受けながら作業を進める
第13回	自主制作課題 計画した企画について実践形式で制作を行い、随時教員のアドバイスを受けながら作業を進める
第14回	自主制作課題 計画した企画について実践形式で制作を行い、随時教員のアドバイスを受けながら作業を進める
第15回	自主制作課題 計画した企画のレンダリングを提出し、講評を通じて今後の改善点を把握し、前期課題の総括を行う