

2025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	
表現研究2	
第4回	キャリアガイダンス9：専門職別研究講義9（関連業界）
第5回	キャリアガイダンス10：専門職別研究講義10（関連業界）
第6回	課題制作3-1 前授業まで学習した内容をもとにとAfter EffectsとMayaを用いた課題制作
第7回	課題制作3-2 前授業まで学習した内容をもとにとAfter EffectsとMayaを用いた課題制作
第8回	課題制作3-3 前授業まで学習した内容をもとにとAfter EffectsとMayaを用いた課題制作
第9回	課題制作3-4 前授業まで学習した内容をもとにとAfter EffectsとMayaを用いた課題制作
第10回	課題制作3-5 前授業まで学習した内容をもとにとAfter EffectsとMayaを用いた課題制作
第11回	課題制作4-1 前授業まで学習した内容をもとにとAfter EffectsとMayaを用いた課題制作
第12回	課題制作4-2 前授業まで学習した内容をもとにとAfter EffectsとMayaを用いた課題制作
第13回	課題制作4-3 前授業まで学習した内容をもとにとAfter EffectsとMayaを用いた課題制作
第14回	課題制作4-4 前授業まで学習した内容をもとにとAfter EffectsとMayaを用いた課題制作
第15回	課題制作4-5 前授業まで学習した内容をもとにとAfter EffectsとMayaを用いた課題制作