

2025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											
高度専門スキル4											
対象	4年次	開講期	後期	区分	必	種別	実習	時間数	45	単位	1
担当教員	鈴木大樹			実務 経験	有	職種	VFXアーティスト				
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											
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。											
授業方法											
教室にて対面授業。											
成績評価方法											
授業内容の理解度を課題やその他提出物を提出して評価する。また積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。											
履修上の注意											
課題提出締め切り日を厳守してください。社会人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											
参考書・参考資料等は授業中に指示する											
回数	授業計画										
第1回	ビジュアル制作ソフトの理解										
第2回	ビジュアル制作ソフトの理解										
第3回	ビジュアル制作ソフトの理解										

2025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	
高度専門スキル4	
第4回	モデリングを中心にビジュアル制作を実施する
第5回	モデリングを中心にビジュアル制作を実施する
第6回	モデリングを中心にビジュアル制作を実施する
第7回	モデリングを中心にビジュアル制作を実施する
第8回	テクスチャを中心にビジュアル制作を実施する
第9回	テクスチャを中心にビジュアル制作を実施する
第10回	テクスチャを中心にビジュアル制作を実施する
第11回	レイアウトを中心にビジュアル制作を実施する
第12回	レイアウトを中心にビジュアル制作を実施する
第13回	レイアウトを中心にビジュアル制作を実施する
第14回	レイアウトを中心にビジュアル制作を実施する
第15回	レイアウトを中心にビジュアル制作を実施する