

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	
ゲームエンジン2	
第4回	アニメーション④：UnityのAnimation機能であらゆるオブジェクトを制御する方法を理解する
第5回	ParticleSystem①：ParticleSystemの基礎を理解する。練習として煙エフェクトを作成する。
第6回	ParticleSystem②：ParticleSystemをより実践的に使っていく。練習として爆発エフェクトを作成する。
第7回	Standard Shader：UnityのStandardシェーダーを使いこなし、リッチな表現ができるようになる
第8回	Lighting：ライトの仕組みを理解する。Global Illuminationについて理解し、綺麗にベイクするコツを掴む
第9回	ポストエフェクト：ポストエフェクトの概念を理解し、Post Processing Stackを使えるようになる
第10回	AudioMixer：Audiomixer機能でBGMや効果音を別々に制御する方法や、エフェクトをかける方法などを学ぶ
第11回	TextMeshPro：TextMeshProを使ってゲーム内のテキストを装飾する方法を学ぶ
第12回	まとめ：後期授業の振り返りを行い、今後の授業に向けての導入を行う