

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7	
第4回	グラフィックアセットモデリング Landscapeを用いたオープンワールド表現の理解
第5回	物理ベースレンダリング PBRの原理、シェーダデザインの基礎知識、設定方法の理解
第6回	リアルタイムレンダリングのテクニック Unreal Engine4 でのリアリスティックライティングの設定方法の理解
第7回	リアルタイムレンダリングのテクニック Unreal Engine4 によるリフレクション、ポストプロセスの設定方法の理解
第8回	アニメーションテクニック Unreal Engine4 によるアクションパターン実装、AIテクニックの理解
第9回	アニメーションテクニック Unreal Engine4 によるパーティクルエフェクトの設定方法の理解
第10回	アニメーションテクニック Unreal Engine4へのアニメーションのインポート、アクションパターン実装方法の理解
第11回	インタラクションデザイン Unreal Engine4 におけるキー入力・イベントのデザイン手法の理解
第12回	インタラクションデザイン シネマティクスによるシーン構築の理解