

2021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	
実践実習 4 B	
第7回	ゲームエンジンの"BluePrint"と呼ばれる技術について学び、その基本概念を理解する
第8回	ゲームエンジンの"BluePrint"と呼ばれる技術について学び、実際に作成して理解する
第9回	ゲームエンジンの"BluePrint"と呼ばれる技術について学び、実際に作成し、応用を展開してより理解を深める
第10回	プレイアブル時の衝突判定・揺れものアセットの設定手法について学び、理解する
第11回	第10回の内容を実装したオリジナルキャラクタをゲームエンジン上に構築し、その手法を理解する
第12回	第10回の内容を実装したオリジナルキャラクタをゲームエンジン上に構築し、その手法を理解する
第13回	第10回の内容を実装した背景データをゲームエンジン上に構築し、その手法を理解する
第14回	第10回の内容を実装した背景データをゲームエンジン上に構築し、その手法を理解する
第15回	完成作品を発表・講評を受け、今後の改善点について理解し、ブラッシュアップの計画を検討する