



2022年度 日本工学院専門学校	
ゲームクリエイター科四年制／ゲームプログラマーコース	
ゲームエンジン 1	
第6回	先週の続き（公式チュートリアル Survival Shooterを使い3D機能について学ぶ）
第7回	Unityの簡易的なモデリングツールProbuilderを使い方を理解する
第8回	オンラインゲーム制作の基本実装を理解する
第9回	オンラインゲーム制作の基本実装を理解する
第10回	オンラインゲーム制作の応用の実装方法を理解する
第11回	課題制作を行い実装の導入を理解する
第12回	課題制作を行い実装の導入を理解する
第13回	エディタ拡張の導入を理解する
第14回	エディタ拡張の応用を理解する
第15回	前期取り上げた内容について復習してまとめて理解する