

## ■ [学習動画] 一覧

※学習の閲覧や質問の際にご利用ください。閲覧が終了した動画をチェックして、学習の進行状況を確認しましょう！

講座名	Unity 基礎編_UNT21F	合計時間	6時間03分
講義ID	講義名	詳細情報	講義時間
<b>Step01 基本的な操作と構造、制作の流れ</b>			
	Unityでの作業の大まかな流れ	動画配信型	10分
	プロジェクトとは？	動画配信型	8分
	エディターのレイアウトと機能_File・Editメニュー	動画配信型	9分
	エディターのレイアウトと機能_Assets～メニュー	動画配信型	3分
	エディターのレイアウトと機能_Window・Helpメニュー	動画配信型	3分
	オブジェクトとPrefab(プレファブ)	動画配信型	10分
	スクリプトとその役割	動画配信型	1分
<b>Step02 スクリプティングの基礎</b>			
	Visual Studioの説明とスクリプト基礎	動画配信型	7分
	C#スクリプトの基本	動画配信型	4分
	よく使用するC#の構文例_実例 回転 Rotate	動画配信型	10分
	よく使用するC#の構文例_実例 移動 Translate	動画配信型	3分
	よく使用するC#の構文例_実例 移動 position	動画配信型	4分
	よく使用するC#の構文例_実例 回転 rotation	動画配信型	6分
	よく使用するC#の構文例_実例 条件文 if(){}	動画配信型	3分
	よく使用するC#の構文例_実例 メソッドの呼び出し	動画配信型	3分
	よく使用するC#の構文例_実例 メソッドの呼び出し応用	動画配信型	6分
<b>Step03 シェーディング、ライティング</b>			
	シェーディング、ライティング・シェーダーとは	動画配信型	9分
	ライティングについて 平行光源	動画配信型	10分
	ライティングについて 点光源	動画配信型	3分
	ライティングについて スポットライト	動画配信型	3分
	ライティングについて エリアライト	動画配信型	8分
<b>Step04 キャラクター1</b>			
	モデルのインポート 説明	動画配信型	9分
	モデルのインポート Unity説明	動画配信型	6分
	シェーディング、テクスチャー調整・Mecanim	動画配信型	5分
<b>Step05 キャラクター2</b>			
	アニメーションステイトマシン・Animator	動画配信型	9分
	アニメーションの遷移方法	動画配信型	7分
<b>Step06 キャラクター3</b>			
	アニメーションステイトの変更	動画配信型	9分
	簡易キャラクターコントローラーの設定	動画配信型	4分
	動きの制御r	動画配信型	10分
	当たり判定_設定	動画配信型	7分
	当たり判定_スクリプティング	動画配信型	11分
<b>Step07 テライン</b>			
	地形	動画配信型	9分
	木	動画配信型	7分
	木の配置	動画配信型	5分

講義ID	講義名	詳細情報	講義時間
	草	動画配信型	5分
Step08	エフェクト		
	煙	動画配信型	12分
	光	動画配信型	4分
	炎	動画配信型	3分
	岩	動画配信型	4分
	オーラ	動画配信型	6分
Step09	ガジェット作成		
	光、炎、岩、目的地のガジェットオブジェクト作成	動画配信型	9分
	エフェクト追加	動画配信型	13分
Step10	シーン構成UI		
	キャラクター調整	動画配信型	7分
	ガジェットを含んだ調整	動画配信型	7分
	初期位置のランダム入れ替えスクリプト	動画配信型	10分
	フィジックマテリアルを作成し各オブジェクトにアサイン	動画配信型	9分
	ゴール設定	動画配信型	13分
	UI(ユーザーインターフェイス)	動画配信型	9分
	コンプリートを表示	動画配信型	7分
	シーン遷移	動画配信型	13分
	ゲームの終了	動画配信型	5分
Step11	基礎編課題		
	課題_出題	動画配信型	2分
	課題_回答	動画配信型	4分

## ■ [学習動画] 一覧

※学習の閲覧や質問の際にご利用ください。閲覧が終了した動画をチェックして、学習の進行状況を確認しましょう！

講座名	Unity 実践編_UNT21P	合計時間	3時間50分
講義ID	講義名	詳細情報	講義時間
<b>Step00 全体の概要</b>			
	全体の概要	動画配信型	4分
<b>Step01 ゲームの企画と流れ</b>			
	ゲームの企画・設計・実装・デバッグ	動画配信型	9分
<b>Step02 背景制作、テライン</b>			
	設計図・テライン（地形、木、草）	動画配信型	9分
	建築物	動画配信型	6分
	空	動画配信型	5分
	水	動画配信型	4分
	家のライティング	動画配信型	5分
	洞窟のライティング	動画配信型	4分
<b>Step03 キャラクター</b>			
	主人公	動画配信型	7分
	家の住人	動画配信型	4分
	ボス	動画配信型	5分
<b>Step04 アニメーション</b>			
	各キャラクターのAnimationインポート設定	動画配信型	7分
	Animation State設定_少女のアニメーション遷移	動画配信型	12分
	Animation State設定_少女のコントローラー	動画配信型	5分
	Animation State設定_家の住人	動画配信型	3分
	Animation State設定_ボス	動画配信型	7分
<b>Step05 エフェクト</b>			
	キラキラ系 箱を開けたとき	動画配信型	7分
	煙	動画配信型	5分
	剣の軌跡	動画配信型	4分
	剣のダメージ	動画配信型	4分
	ハンマーの軌跡	動画配信型	3分
	ハンマーのダメージ	動画配信型	3分
	ユーザーのダメージ画面	動画配信型	4分
<b>Step06 ガジェット、ライティング</b>			
	宝箱内のガジェット配置	動画配信型	3分
	アニメーション設定	動画配信型	7分
	FX設定	動画配信型	6分
<b>Step07 シーン構築、スクリプティング、UI</b>			
	スタート設定	動画配信型	12分
	UI設定	動画配信型	7分
	宝箱設定	動画配信型	10分
	家の住人設定	動画配信型	11分
	洞穴設定	動画配信型	12分
	戦いのシーンを作成	動画配信型	10分
	コンプリート設定 説明	動画配信型	4分

講義ID	講義名	詳細情報	講義時間
	コンプリート設定 Unity説明	動画配信型	13分
	最後にPLAY、コメント	動画配信型	3分
Step08	課題		
	実践：課題	動画配信型	2分
	実践：解答	動画配信型	4分