

■ [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	Unreal4講座	合計時間	12時間01分
講義ID	講義名	詳細情報	講義時間
Chapter01 Unreal 4エンジン紹介			
1	挨拶	動画配信型	4分
2	EpicGamesLauncher	動画配信型	6分
3	プロジェクトセットアップ	動画配信型	4分
4	Unreal4インターフェース(1)	動画配信型	7分
5	Unreal4インターフェース(2)	動画配信型	8分
6	データのインポート(1)	動画配信型	8分
7	データのインポート(2)	動画配信型	5分
Chapter02 プレイヤーキャラクター創作			
8	スケルトンメッシュセットアップとブループリント紹介	動画配信型	8分
9	キャラクターメッシュセットアップ	動画配信型	8分
10	ゲームモードとプレイヤーのスタート創作	動画配信型	6分
11	ゲームカメラ	動画配信型	8分
12	イベントとインプットイベント	動画配信型	12分
13	移動とジャンプ	動画配信型	10分
14	キャラクターアニメーションとブループリントインターフェー	動画配信型	7分
15	ジャンプと移動理論	動画配信型	8分
16	ジャンプと移動アニメーション	動画配信型	12分
17	変数とリファレンス	動画配信型	4分
18	ブレンドスペースアニメーション	動画配信型	8分
19	ボーナス(1)	動画配信型	7分
20	ボーナス(2)	動画配信型	8分
Chapter03 マテリアル紹介			
21	マテリアル紹介	動画配信型	7分
22	PBR	動画配信型	9分
23	シェーダーの種類(1)	動画配信型	12分
24	シェーダーの種類(2)	動画配信型	8分
25	基礎シェーダーノード(1)	動画配信型	10分
26	基礎シェーダーノード(2)	動画配信型	5分
27	基礎シェーダーアニメーション(1)	動画配信型	7分
28	基礎シェーダーアニメーション(2)	動画配信型	7分
29	効用シェーダー(1)	動画配信型	8分
30	効用シェーダー(2)	動画配信型	6分
Chapter04 パーティクル紹介			
31	パーティクル紹介	動画配信型	4分
32	パーティクルの必修モジュール解説(1)	動画配信型	8分
33	パーティクルの必修モジュール解説(2)	動画配信型	8分
34	パーティクルマテリアル創作	動画配信型	10分
35	花火パーティクル創作(1)	動画配信型	8分
36	花火パーティクル創作(2)	動画配信型	7分
37	パーティクルの使い方(1)	動画配信型	8分
38	パーティクルの使い方(2)	動画配信型	9分
Chapter05 インタラクティブオブジェクト創作			
39	アクターブループリント紹介	動画配信型	4分
40	コンポーネントとアクターイベント	動画配信型	7分

講義ID	講義名	詳細情報	講義時間
41	クラス階層	動画配信型	5分
42	重なり合うイベントセットアップ	動画配信型	6分
43	カスタムイベントと親子ブループリント	動画配信型	6分
44	マスターマテリアル創作(1)	動画配信型	9分
45	マスターマテリアル創作(2)	動画配信型	11分
46	コイン創作(1)	動画配信型	5分
47	コイン創作(2)	動画配信型	7分
48	コイン創作(3)	動画配信型	8分
49	タイムラインアニメーション(1)	動画配信型	7分
50	タイムラインアニメーション(2)	動画配信型	8分
51	タイムラインアニメーション(3)	動画配信型	10分
Chapter06 敵AI創作			
52	敵のブループリント創作(1)	動画配信型	7分
53	敵のブループリント創作(2)	動画配信型	8分
54	敵のブループリント創作(3)	動画配信型	7分
55	敵移動と変数準備	動画配信型	13分
56	敵がぶつかる時のセットアップ	動画配信型	6分
57	敵を倒す行動創作(1)	動画配信型	7分
58	敵を倒す行動創作(2)	動画配信型	6分
59	敵を倒す行動創作(3)	動画配信型	5分
60	敵のマテリアル創作	動画配信型	5分
61	ブループリントマテリアルアニメーション紹介	動画配信型	7分
Chapter07 シーンセットアップ			
62	ランドスケープ紹介	動画配信型	9分
63	ランドスケープスカルプト	動画配信型	12分
64	ライトビルド	動画配信型	7分
65	ランドスケープマテリアル創作(1)	動画配信型	7分
66	ランドスケープマテリアル創作(2)	動画配信型	9分
67	ランドスケープ植物ペイント	動画配信型	7分
68	ランドスケープ草	動画配信型	8分
69	草の最適化	動画配信型	6分
70	スカイスフィア創作	動画配信型	6分
71	光(1)	動画配信型	13分
72	光(2)	動画配信型	6分
73	霧	動画配信型	8分
74	ポストプロセッシング紹介(1)	動画配信型	6分
75	ポストプロセッシング紹介(2)	動画配信型	13分
76	水と反射のキャプチャー	動画配信型	4分
Chapter08 ゲームUI			
77	UIの紹介	動画配信型	4分
78	準備の最適化(1)	動画配信型	7分
79	準備の最適化(2)	動画配信型	10分
80	UIをプレイヤーに応用する方法	動画配信型	6分
81	UIアニメーション	動画配信型	10分
82	プレイヤーブループリントアップデート(スコア)	動画配信型	13分
83	プレイヤーブループリントアップデート(ダメージ)	動画配信型	4分
84	プレイヤーブループリントアップデート(タイマー)	動画配信型	7分
85	UIとプレイヤーを連動する(1)	動画配信型	11分
86	UIとプレイヤーを連動する(2)	動画配信型	11分
87	敵にダメージを与える機能を追加する	動画配信型	8分

講義ID	講義名	詳細情報	講義時間
88	ゲームオーバーの画面を作成する	動画配信型	8分
Chapter09 シェーディングの紹介			
89	ポストプロセッシングマテリアルの紹介	動画配信型	11分
90	ドットシェーディング	動画配信型	11分
91	アニメーションシェーディング(1)	動画配信型	10分
92	アニメーションシェーディング(2)	動画配信型	8分
93	アニメーションシェーディング(3)	動画配信型	7分
94	さいごに	動画配信型	1分