

课时	时间	技能-章节	知识点（大致涉及内容）		类别			
初始资料	2017.01.07	前期资料	UE4.12的第一人称和VR游戏模板文件 材质参数表格（随时更新） 模板文件的使用方法，布置第一堂课作业		资料发放			
第一周	2017.01.07	CG基础（01章共4节）	RGBA通道原理解析		基础			
			PS，AE处理图像		基础			
			UE4基础操作，特效实现原理		基础			
		蓄能特效（02章共4节）	基础材质编辑器，基础节点		材质编辑器			
			基础粒子编辑器，基础节点		材质编辑器			
			基础材质类型，add，trans等		材质编辑器			
			DepthFade原理		材质编辑器	原理精讲		
			Orbit原理		粒子编辑器	原理精讲		
			材质Instance，万能材质模板		材质编辑器			
			Sin函数精讲，万能材质添加闪烁		材质编辑器	原理精讲		
	2017.01.14之前	提交作业内容 提交遇到的问题	制作一个属性的蓄能粒子特效，一个蓄能完毕特效 *选作作业：利用所学材质和粒子编辑器原理，制作一团静止的火焰		提交作业			
	2017.01.15	讲师根据作业和问题 进行答疑与点评	点评学生作业和疑难问题答疑 强调下周课程的重点，布置下周作业		在线课			
第二周	2017.01.16	技能1：魔法飞弹（03章共4节）	Switch节点，万能材质判断功能		材质编辑器			
			Panner原理解析，UV流动的多重方法		材质编辑器			
			显卡基于UV的渲染研究		材质编辑器	原理精讲		
			贴图扭曲（冷扭曲）原理		材质编辑器	原理精讲		
			为万能材质整合冷扭曲效果		材质编辑器			
			Drag节奏控制		粒子编辑器			
			特效的衔接和余韵		特效表现手法			

	2017.01.21 之前	提交作业内容 提交遇到的问题	完善万能材质，并使用该材质及instance 充分利用UV贴图原理，制作魔法飞弹弹头和爆炸效果 *选作作业：利用冷扭曲原理发挥创意，制作一团飘渺的雾气		作业			
	2017.01.22	讲师根据作业和问题 进行答疑与点评	点评学生作业和疑难问题答疑 强调下周课程的重点，布置下周作业		在线课			
第三周	2017.01.23	技能2：火球术 (04章共6节)	subUV贴图的初步应用		材质编辑器			
			万能材质整合subUV贴图		材质编辑器			
			SubUV序列图制作		基础			
			折射本质和原理		材质编辑器	原理精讲		
			法线贴图原理		材质编辑器	原理精讲		
			利用法线和折射关系创造合理扭曲效果		材质编辑器			
			特效的明暗组合提升体积感		特效表现手法			
	2017.01.28 之前	提交作业内容 提交遇到的问题	完成万能材质，并使用该材质及instance 充分利用折射原理和SubUV贴图，制作火球术弹头和爆炸效果 *选作作业：利用UV原理和扭曲原理发挥创意，制作水材质		作业			
	2017.01.29	讲师根据作业和问题 进行答疑与点评	点评学生作业和疑难问题答疑 强调下周课程的重点，布置下周作业		在线课			
第四周	2017.01.30	技能3：传送 (05章共5节)	后期处理基础		材质编辑器			
			后期处理材质		材质编辑器			
			极坐标原理和用用		材质编辑器	原理精讲		
			EdgeFade自制节点		材质编辑器			
			径向模糊原理，节点方式实现实时径向模糊		材质编辑器	原理精讲		
		施法范围特效 (06章共3节)	Maya制作FBX模型		基础			
			顶点色的使用		材质编辑器			
			交叉模型边缘发光技巧		材质编辑器			

			Fresnel算法精讲		材质编辑器	原理精讲		
	2017.02.04 之前	提交作业内容 提交遇到的问题	成传送后期特效 充分理解Fresnel原理，制作一个施法范围特效 *选作作业：尝试用后期材质发挥创意，制作全屏残血警告特效		作业			
	2017.02.05	讲师根据作业和问题 进行答疑与点评	点评学生作业和疑难问题答疑 强调下周课程的重点，布置下周作业		在线课			