

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
ゲームクリエイター科 ゲームプログラマーコース											
ゲームプログラミング 2											
対象	2 年次	開講期	後期	区分	必	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	大圖 衛玄			実務 経験	有	職種	ゲームプログラマー				
授業概要											
3Dアクションゲームに必要なキャラクタのモーション制御のプログラムを学習し、前期のゲームプログラミング1で作成した3Dアクションゲームのフレームワークと組み合わせ、簡単な3Dアクションゲームを制作する。											
到達目標											
・ 3Dゲームのフレームワークを理解する。 ・ 3Dキャラクタのモーション制御ができるようになる。 ・ 状態遷移を持ったゲームキャラクターを実装できるようになる。 ・ 3Dアクションゲームを制作できるようになる。											
授業方法											
ゲーム制作に必要なプログラミングスキルは、単に授業を見る・聞くだけでは身につかないため、講義だけでなく、プログラミングワークを行いながら授業を進める。積極的にかつ主体的に取り組み、各回の内容を理解できるように努力が必要である。自身のスキルアップまた、ゲーム業界就職のための礎を築けるよう取り組むこと。											
成績評価方法											
試験・課題 (80%)：課題の提出状況によって評価する 平常点 (20%)：積極的な授業参加度、授業態度によって評価する											
履修上の注意											
授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習や予習を心がけること。社会人として正しいルールや態度を身につけるために、遅刻、欠席は厳禁とする。万一、遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回授業までに入手し、放課後開放などで必ず確認しておくこと。ただし、授業時限数の 4 分の 3 以上出席しない者は評価を受けることができない。											
教科書教材											
毎回レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第 1 回	前期科目の振り返りと準備 前期に作成した3Dアクションゲームの振り返りを行い、後期授業のガイダンスと準備を行う。										
第 2 回	キャラクタのモーション制御1：アニメーション付きメッシュクラスを作成できるようになる。										
第 3 回	キャラクタのモーション制御2：複数のアニメーションを持ったプレーヤクラスを作成できるようになる。										

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
ゲームクリエイター科 ゲームプログラマーコース	
ゲームプログラミング 2	
第4回	キャラクタのモーション制御3：状態遷移をもったプレーヤクラスを作成できるようになる。
第5回	キャラクタのモーション制御4：モーションブレンド機能を持ったアニメーション付きメッシュクラスを作成できるようになる。
第6回	キャラクタのモーション制御5：状態遷移を持った敵クラスを作成できるようになる。
第7回	キャラクタのモーション制御6：手に武器を持たせるなど、ボーン単位のワールド変換行列を活用できるようになる。
第8回	3Dアクションゲームの作成課題1：フレームワークとモーション制御を組み合わせ、3Dアクションゲーム制作の準備をする。
第9回	3Dアクションゲームの作成課題2：プレーヤクラス・敵クラスを完成させる。
第10回	3Dアクションゲームの作成課題3：タイトルシーン・ゲームプレイシーン・リザルトシーンなどシーン遷移を追加する。
第11回	3Dアクションゲームの作成課題4：オリジナル要素などの追加をして3Dアクションゲームを完成させる。
第12回	まとめ：後期授業の振り返りを行う。完成した3Dアクションゲームの提出を行う。