

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 ゲームプランナーコース	
ゲームエンジン1	
第4回	2Dゲームの開発において必須と言えるスプライトに制作方法について理解する。
第5回	キーボードやマウスイベントの受け取り方について学び、ゲームオブジェクトの挙動へと反映させる方法を理解する。
第6回	rigidbodyやcolliderについて学び、オブジェクト同士が接触した際の処理について理解する。
第7回	GameControllerの役割について学び、GameControllerが担うゲーム進行中の処理について理解する。
第8回	UIやCanvasといったオブジェクトについて学び、ゲーム情報の表示方法について理解する。
第9回	テキストデータの取り扱いについて学び、読み込んだテキストデータをUIへ反映させる方法について理解する。
第10回	音声データの取り扱いについて学び、ゲームにBGMや音声を実装する方法について理解する。
第11回	WebGL形式でビルドすることで、Unityのビルドについて理解する。
第12回	前期授業の振り返りを行い、後期授業に向けての導入を行う。