

2021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	
ゲーム数学 2	
第 4 回	三角関数2 グラフと任意の点の回転：三角関数のグラフと任意の点の回転方法を理解する。
第 5 回	復習と理解度の確認：ここまでの授業の振り返りと理解度確認テストを実施する。
第 6 回	ベクトル1 基本演算：ベクトルの考え方・加算・減算・スカラー倍・ノルムなどの基本計算を理解する。
第 7 回	ベクトル2 正規化・内積・外積：ベクトルの正規化・内積・外積などの計算方法を理解する。
第 8 回	ベクトルの利用1 点と線分の距離：点と線分の距離の計算方法を理解する。
第 9 回	ベクトルの利用2 線分と線分の交点：線分と線分の交点の計算方法を理解する。
第 10 回	ベクトルの利用3 反射：反射ベクトルの計算方法を理解する。
第 11 回	ベクトルの利用4 線形補間：線形補間の計算方法を理解する。
第 12 回	まとめ：授業振り返りを行い、理解度確認テストを行う。