

2021年度 日本工学院専門学校											
ゲームクリエイター科四年制／ゲームプログラマーコース											
ゲームエンジン 1											
対象	2 年次	開講期	前期	区分	必修	種別	実習	時間数	30	単位	1
担当教員	大森 健司			実務経験	有	職種	エンジニア				
授業概要											
ゲームエンジンUnityに関する基本的な機能について学ぶ。Unityに関するエディタまわりの役割からUnityが持っている機能群を解説する。ゲーム制作を行うためにC#でプログラミングを行う。											
到達目標											
ゲームエンジンUnityに関する基本的な機能を理解し実際にゲーム制作が行えるようになる。そしてチームでゲーム制作を行う際にもゲーム制作が問題なく行えるようなスキルを身に付ける。											
授業方法											
教員が用意した資料を基にハンズオン形式でUnityの基本的な機能について実装と解説を行う。Unityの最新機能で興味深いものについてはその都度紹介する。プログラミング言語C++の基本的なことはわかることを前提に進めるのでプログラミングについて自信がない者は事前に復習されたし。											
成績評価方法											
試験・課題 90% 試験と課題による総合的評価 平常点 10% 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											
キャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。授業時数の 4 分の 3 以上出席しない者は定期試験を受験することができない。授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習を心がけること。この授業ではノート P C を使用する。											
教科書教材											
毎回授業にて資料を提示する 参考書・参考資料等は授業中に指示をする											
回数	授業計画										
第1回	Tilemap機能について理解する										
第2回	Anima2Dを使い2Dのボーンアニメーションについて理解する										
第3回	公式チュートリアル Survival Shooterを使い3D機能について理解する										
第4回	公式チュートリアル Survival Shooterを使い3D機能について理解する										
第5回	公式チュートリアル Survival Shooterを使い3D機能について理解する										
第6回	先週の続き（公式チュートリアル Survival Shooterを使い3D機能について学ぶ）										

2021年度 日本工学院専門学校	
ゲームクリエイター科四年制／ゲームプログラマーコース	
ゲームエンジン1	
第7回	Unityの簡易的なモデリングツールProbuilderを使い方を理解する
第8回	オンラインゲーム制作の基本実装を理解する
第9回	オンラインゲーム制作の基本実装を理解する
第10回	オンラインゲーム制作の応用の実装方法を理解する
第11回	課題制作を行い実装の導入を理解する
第12回	課題制作を行い実装の導入を理解する
第13回	エディタ拡張の導入を理解する
第14回	エディタ拡張の応用を理解する
第15回	前期取り上げた内容について復習してまとめて理解する