

2022年度 日本工学院八王子専門学校	
ゲームクリエイター科四年制 ゲームプランナーコース	
ゲーム数学 2	
第4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5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6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7回	まとめ：ベクトルの内容の振り返りを行い、理解度確認テストを行う。
第8回	行列とは：行列とその計算（加算・減算・スカラー倍）を理解する。
第9回	行列の掛け算：行列の掛け算の計算方法を理解する。
第10回	座標変換行列と逆行列：行列を使った座標変換と逆行列を理解する。
第11回	転置行列と座標変換行列の合成：転置行列と座標変換行列の合成を理解する。
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。