

2023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 ゲームプログラマーコース	
ゲームプログラミング実習 3	
第4回	スタティックメッシュの作成①：グラフィックスAPIを活用してスタティックメッシュを描画できるようになる。
第5回	スタティックメッシュの作成②：プログラマブルシェーダーを使ってスタティックメッシュを描画できるようになる。
第6回	スキニングメッシュの作成：スキニングに対応できるメッシュクラスを作成できるようになる。
第7回	スケルトンクラスの作成：階層構造を持ったボーンの制御が作成できるようになる。
第8回	アニメーションクラスの作成：ボーンのアニメーション制御ができるようになる。
第9回	スキニングメッシュシェーダーの作成：スキニングメッシュを描画するシェーダーが作成できるようになる。
第10回	メッシュファイルコンバータの作成：メッシュファイルのコンバータが作成できるようになる。
第11回	アニメーションファイルコンバータの作成：アニメーションファイルのコンバータが作成できるようになる。
第12回	2Dスプライトの作成：2D画像を表示できるようになる。
第13回	ビルボードの作成：ビルボードを表示できるようになる。
第14回	スカイボックスの作成：スカイボックスを表示できるようになる。
第15回	まとめ：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。