



2024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	
ゲームエンジン 1	
第4回	入力機能：各種入力（キーボード、マウス、タッチパネル、ジョイパッド）を扱う方法を学ぶ
第5回	カメラ：Unityのカメラ機能について学ぶ。自作のスク립トでカメラを制御する方法を学ぶ。
第6回	UGUI①：Unity組み込みのUI作成システムであるUGUIの基礎について学ぶ
第7回	UGUI②：Unity組み込みのUI作成システムであるUGUIの応用的な使い方について学ぶ
第8回	Tweenモーション：DOTweenを使い、Tweenモーションを使った演出について学ぶ
第9回	ProBuilder：Unityエディター内で3DモデリングおよびテクスチャマッピングができるProBuilderについて学ぶ
第10回	NavMesh：経路探索を実現する機能であるNavMeshを理解し、使えるようになる
第11回	ステルスゲーム作成：NavMeshを実際のゲームに組み込んで、ステルスゲームの敵AIを作成する
第12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