

学科名	ゲームクリエイター科四年制
コース名	ゲームプログラマーコース
授業科目	ゲームプログラミング実習 2
必選	必
年次	2年次
実施時期	後期
種別	実習
時間数	120
単位数	4
担当教員	藤澤 伸治
実務経験	有
実務経験職種	ゲームプログラマー
授業概要	3Dゲームを作る際に必要となる3Dデータの読み込みと当たり判定について学ぶ。
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. .objファイルを読み込んで3Dモデルを描画できるようになること 2. 一般的な当たり判定について知り、3Dでの当たり判定を検出すること 3. 最低限の3Dゲームを制作できるようになること
授業方法	<ul style="list-style-type: none"> - 確認課題の期限を提示し、個人ごとに達成の確認を行う - 評価課題でその単元の習得具合を評価する - 授業で質疑応答を行う
成績評価方法	<p>確認課題： 授業ごとに習得すべき課題の提出を求める</p> <p>評価課題： 単元ごとに習得した能力を評価するための課題の提出を求める</p> <p>筆記試験： 学期末付近に筆記試験を行う</p>
履修上の注意	授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習や予習を心がけること。社会人として正しいルールや態度を身に付けるために、遅刻、欠席は厳禁とする。万一、遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回授業までに入手し、放課後開放などで必ず確認しておくこと。ただし、授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができない。
教科書・教材	最初に全期間分の授業テキストする。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。

授業計画	
第1回	.objを読み込む テクスチャなし
第2回	.objを読み込む テクスチャなし
第3回	.objを読み込む テクスチャあり
第4回	.objを読み込む テクスチャあり
第5回	.objを読み込む 習得確認
第6回	球の当たり判定
第7回	球の当たり判定
第8回	レイの当たり判定
第9回	レイの当たり判定
第10回	個人制作：3Dゲーム
第11回	個人制作：3Dゲーム
第12回	個人制作ゲームのプレイ会
第13回	当たり判定応用
第14回	当たり判定応用
第15回	当たり判定応用