

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	ゲームエンジン2
必選	必
年次	2年次
実施時期	後期
種別	実習
時間数	30
単位数	1
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	前期に身に付けたDirectXを知識で終わらせず、自作ゲームエンジンとしてまとめることで就職作品の下地とする
到達目標	1. 2Dが作れる機能を整備する 2. 3D図形を複数生成、配置する機能を整備する 3. カメラ制御機能を整備する
授業方法	- 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 - 確認課題をクリアしたら、残りの時間は独自の学習に充ててよい
成績評価方法	確認課題： 授業ごとに習得すべき課題の提出を求める 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 筆記試験： 学期末付近に筆記試験を行う
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、授業時間数の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	3Dキャラクターの制御: 3Dキャラクターを表示する
第2回	3Dキャラクターの制御: スキニングメッシュを制御する
第3回	3Dキャラクターの制御: プレイヤを作成する
第4回	3Dキャラクターの制御: ボーンごとの変換行列を制御する
第5回	3Dキャラクターの制御: 敵を作成する
第6回	フィールドの作成
第7回	3Dキャラクターの制御: 衝突判定の作成
第8回	3Dキャラクターの制御: 攻撃判定の作成
第9回	3Dゲームのカメラの制御
第10回	フレームワークの作成
第11回	フレームワークの作成
第12回	エフェクトツールの組み込み
第13回	実習課題①
第14回	実習課題②
第15回	授業のまとめ