学科名	ゲームクリエイター科
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	大森 健司
実務経験	有
実務経験職種	プログラマー
授業概要	既存のゲームエンジンについて学ぶ。
到達目標	Unityの高度な機能について知ること
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	<p>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。</p>
教科書・教材	<p>毎回資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。</p>

授業計画

第1回	Unity: コイン落としゲーム制作
第2回	Unity: コイン落としゲーム制作
第3回	Unity: コイン落としゲーム制作
第4回	Unity: Chinemachine
第5回	Unity: Chinemachine
第6回	Unity: Chinemachine
第7回	Unity: 色々なカメラ
第8回	Unity: Animator/Animation
第9回	Unity: Animator/Animation
第10回	Unity: Animator/Animation
第11回	デリゲート
第12回	匿名メソッド・ラムダ式・LINQ
第13回	Unity: Timeline
第14回	Unity: IK
第15回	Unity: Volcelデータのインポート