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４
必選	必
年次	3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	DCCツールのプラグインを作れるようになる。 個人就職作品用の3Dマップエディタを作成する。
到達目標	1. C++以外の言語がある程度読めるようになること 2. プラグインやアドオン開発についての知識を得ること
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
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
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	毎回レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。

授業計画	
第1回	導入・オリエンテーション
第2回	Blenderのアドオン開発
第3回	Blenderスクリプト
第4回	Blenderアドオン
第5回	Menuの作成
第6回	Operator
第7回	レベルエディタの制作
第8回	ファイル出力
第9回	カスタムプロパティ
第10回	Blenderの描画拡張
第11回	Boxコライダー
第12回	JSON出力
第13回	ローダーの配置
第14回	課題制作
第15回	振り返り