

科目名	ゲーム開発 A							年度	2025
英語科目名	TD1							学期	前期
学科・学年	ゲームクリエイター科 2年次	必／選	選	時間数	60	単位数	2	種別※	実習
担当教員	幸田 健志		教員の実務経験		有	実務経験の職種		プロデューサー	
【科目の目的】 3Dアクションゲームの制作を通して、C++によるオブジェクト指向プログラミングを学習する。また、ゲームプログラミングに必要なスキルを身に付け、業界就職のための基礎を習得することを目的とする。									
【科目の概要】 実践的知識を習得し、ゲーム制作に生かします。									
【到達目標】 A. 3Dアクションゲームのプレイヤキャラクタの制御ができるようになる B. 3Dアクションゲームの敵キャラクタの制御ができるようになる C. オクトリー・スカイボックスなど3Dゲームのフィールドを作成できる D. 3Dゲームのフレームワークを作成できる									
【授業の注意点】 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。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル 5	レベル 4	レベル 3	レベル 2	レベル 1				
	優れている	よい	ふつう	あと少し	要努力				
到達目標 A	オリジナルのプレイヤを作成できる		授業資料どおりのプレイヤを作成できる		授業資料を見てもプレイヤを作成できない				
到達目標 B	オリジナルの敵を作成できる		授業資料どおりの敵を作成できる		授業資料を見ても敵を作成できない				
到達目標 C	オリジナルのフィールドを作成できる		授業資料どおりのフィールドを作成できる		授業資料を見てもフィールドを作成できない				
到達目標 D	フレームワークを独自拡張できる		授業資料どおりのフレームワークを作成できる		授業資料を見てもフレームワークを作成できない				
到達目標 E									

【教科書】 特になし								
【参考資料】 毎回レジュメ・授業資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。								
【成績の評価方法・評価基準】 試験・課題(80%)：課題を総合的に評価する 平常点(20%)：積極的な授業参加度、授業態度によって評価する								
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。								
科目名		ゲーム開発A				年度	2025	
英語表記						学期	前期	
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容		到達目標＝修得するスキル		評価方法	自己評価
1	3Dキャラクタの制御①	3Dキャラクタを表示する	1	メッシュの表示	3Dのメッシュが描画できる		2	
			2	アニメーション	3Dキャラクタのアニメーションができる			
			3	プレーヤの移動	プレーヤの移動処理を作成できる			
2	3Dキャラクタの制御②	スキニングメッシュを制御する	1	アニメーション制御	スキニングメッシュが制御できる		2	
			2	アニメーションの補間	アニメーション間の補間ができる			
3	3Dキャラクタの制御③	プレーヤを作成する	1	プレーヤの作成	プレーヤクラスを作成できる		2	
			2	状態遷移を作成	プレーヤの状態遷移を制御できる			
			3	動作確認テスト	プレーヤの動作テストをして完成させる			
4	3Dキャラクタの制御④	ボーンごとの変換行列を制御する	1	ボーンの変換行列	ボーン毎の変換行列を制御できる		2	
			2	武器を持たせる	手のボーンの位置に武器を表示できる			
5	3Dキャラクタの制御⑤	敵を作成する	1	状態遷移作成	敵の状態遷移を制御できる		2	
			2	敵のAIを作成	敵AIの動作を作成できる			
			3	動作確認テスト	敵AIの動作テストをして完成させる			
6	フィールドの作成	3Dアクションゲームのフィールドを作成する	1	オクトリーの描画	オクトリーを描画できる		2	
			2	スカイボックスの描画	スカイボックスを描画できる			
			3	フィールドとの衝突判定	フィールドとの衝突判定ができる			
7	3Dキャラクタの制御⑥	衝突判定の作成	1	フィールド上を移動	キャラクタがフィールド上を移動できる		2	
			2	ダメージ処理	キャラクタのダメージ処理を作成できる			
			3	衝突リアクション	キャラクタ同士の衝突リアクションを作成できる			
8	3Dキャラクタの制御⑦	攻撃判定の作成	1	プレーヤの弾を作成	プレーヤが発射する弾を作成できる		2	
			2	弾を発射する	プレーヤが弾を発射できる			
			3	敵の攻撃	敵が攻撃できる			
9	3Dゲームのカメラの制御	様々な種類のカメラを作成する	1	定点カメラ	定点カメラが作成できる		2	
			2	1人称カメラ	1人称カメラが作成できる			
			3	3人称カメラ	3人称カメラが作成できる			
10	フレームワークの作成	3Dアクションゲームのフレームワークを作成する	1	各クラスの整理	汎用的に使えるクラスを整理できる		2	
			2	シーン管理	シーン管理用をクラスを追加できる			
			3	動作確認テスト	フレームワークの動作テストを行う			
11	フレームワークの拡張	3Dアクションゲームのフレームワークを拡張する	1	シェーダー	物理ベースシェーダー機能を動作させる		2	
			2	シャドウマップ	シャドウマップを利用して影を描画できる			
			3	ライトマップ	ライトマップを表示できる			
		エフェクト機能をフ	1	エフェクトの組み込み	エフェクトツール用のライブラリを組み込める			

12	エフェクトツールの組み込み	レームワークに組み込む	2 エフェクトの作成	エフェクト確認用のプログラムを作成できる	2
			3 動作確認テスト	エフェクトの動作テストを行う	
13	実習課題①	オリジナルのプレイヤの作成	1 プレイヤ作成	オリジナルのプレイヤが作成できる	2
14	実習課題②	オリジナルの敵の作成	1 敵作成	オリジナルの敵が作成できる	2
15	授業のまとめ	授業のまとめと実習課題の提出	1 まとめ	キャラクタの制御の方法を理解できている	2
			2 課題提出	独自のプレイヤ・敵を作成できる	
評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他					
自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった					
備考 等					