

スキルシート

福岡情報ITクリエイター専門学校
ゲーム・クリエイターコース
ゲームクリエイター学科2年
浜松 廉斗

各スキルの経験年月(言語)

C言語：2年

配列やポインタ等を駆使してコンソールゲームなどを制作しながら学びました。

C++：2年

ポインタやメモリ管理オブジェクト指向について学びました。そして、DXライブラリを使用したゲーム制作を行い、4作品制作しました。

C#：1年6カ月

インターフェースや非同期処理などの基礎的な知識を学び、Unityを用いたゲーム制作を行い、4作品制作しました。

HTML：2カ月

授業で学習した程度です。

PHP：2カ月

授業で学習した程度です。

各スキルの経験年月(ツール等)

DXライブラリ：2年

C++でゲーム制作をする際に使用し、基礎的なリファレンス等を学びました。

GitHub：2年

基礎的な知識やチーム制作を進めるうえで必要となる知識を学び、チーム制作をするさいにはチーム全体のバージョン管理を行いました。

Unity：1年6カ月

Unityを使用し、C#やベクトルや行列、クォータニオン等のゲーム数学を学びました。そして、ゲーム制作でも使用し、4作品制作しました。

Maya：6カ月

モデリングやモーシヨンの制作を学びました。そして、チーム制作を行う際にモーシヨンを確認する際に使用していました。