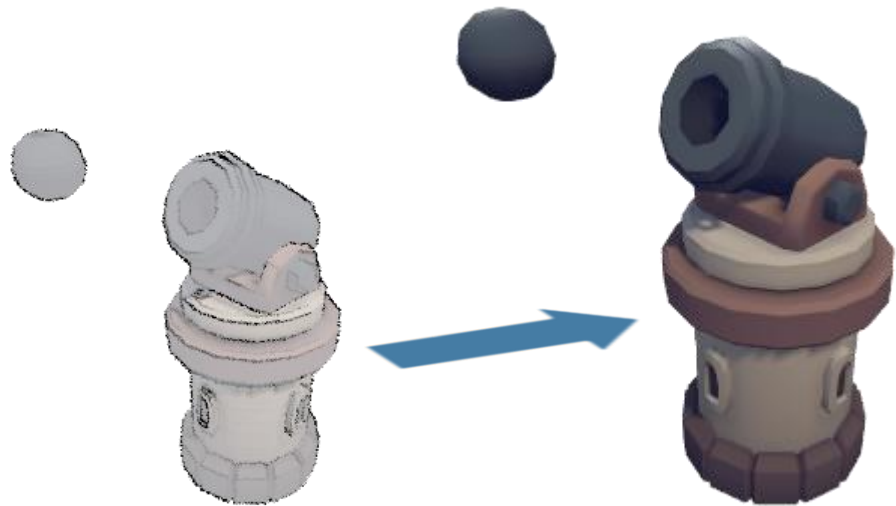


3D Cannon

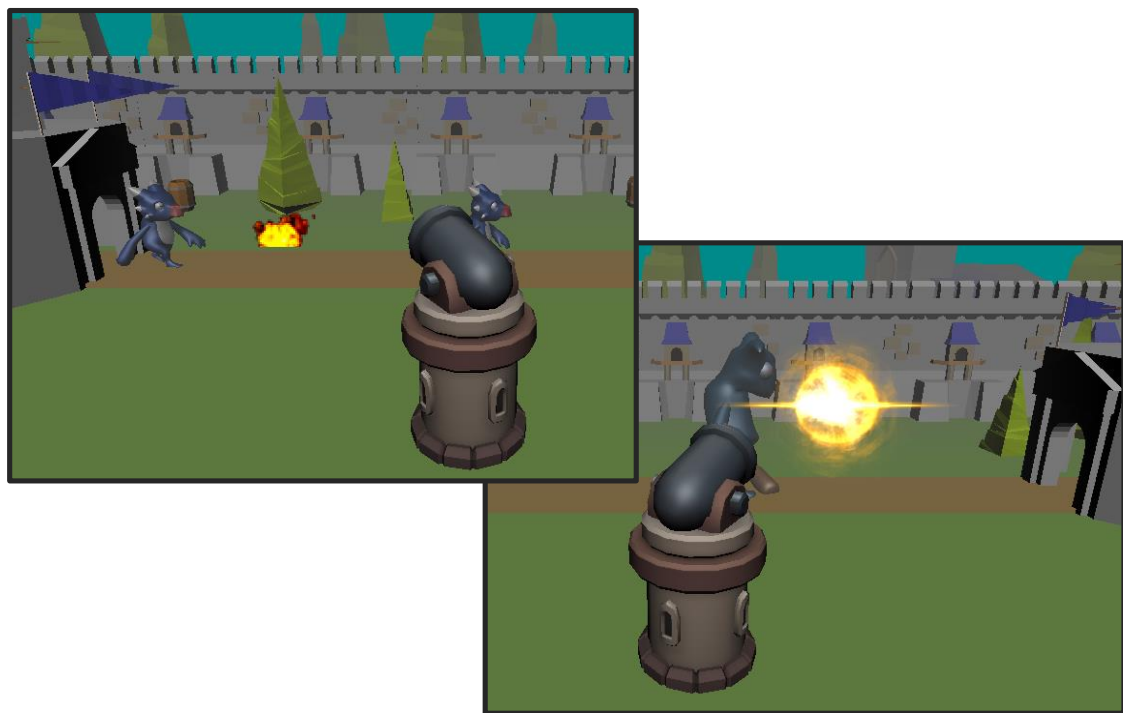


---- 2Dから3Dへ Evolution

目的(ゴール！)

- ・ XYZの座標、回転、方向をイメージできる
- ・ カメラの存在をイメージできる
- ・ 3Dの設定・技術がたくさんあることを知る
- ・ 3Dゲームを作ろうというやる気が出た

授業の進め方



簡単なラインディフェンスゲームを制作していく中で、3Dの基礎技術を学んでいきましょう。

新しいワード

モデル、カメラ、ライト、ラスタライズ、シェーダ、
ポリゴン、カリング、Zバッファ、行列(回転、平行移動)、
カプセル、アニメーション、FBX、mvl、
ラジアン、デルタタイム、AABB。。。

たくさんですが、一度に覚えようとせず、
作りながら慣れていきましょう。

成績評価

- ・ 出席等の平常点
- ・ 最終的なプログラムの提出による課題点
⇒ プラス要素で加点

別課題と合算して

D、C、B、A、Sで最終評価。

評価Dは単位無しとなってしまいます。