

ゲームアーキテクチャ

目的

DxLibを使用しつつ、3Dプログラミングの基礎を習得するを目的としています。

3Dゲームを作ろうとすると、たくさんの要素が必要になりますので、

① 3Dビューワの作成

⇒ まずは3Dに慣れる

② 3Dシューティングゲームの作成

⇒ 3D空間における移動や回転を習得する

※そのため、シューティング要素はほぼ無し

③ できれば、、、3Dアクションゲームの作成

スケジュール

09月	10月	11月	12月	01月
3Dビューワの作成				
	3Dシューティング			
			もう1本!	後期 終わり

詳細内容(3Dビューワ)

1	1	3D基礎 3Dビューワ	02_3Dの設定、03_カメラ操作
	2		04_カメラ回転、05_カメラ方向移動
2	3		06_3Dモデルの表示(背景)
	4		07_3Dモデルの表示(人型)とアニメーション
3	5		21_キャラ方向でキャラ移動、22_最適化
	6		23_カメラ方向でキャラ移動
4	7		24_キャラ回転、25_キャラ徐々に回転
	8		31_カメラ追従
5	9		32_注視点の位置調整、41_角度を取得
	10		42_敵の視野
6	11		43_球を飛ばす
	12		51_行列とジンバルロック
7	13		52_移動と回転
	14		予備

詳細内容(3Dシューティング)

8	15	自由旋回 3Dシューティング	XYZ線の表示、タイトルのステージ表示	テキストロール	
	16		Transform、自機の表示	テキストロール	
9	17		自機の移動と、ドームの移動	ダンジョン表示	
	18		追尾カメラ	衝突判定(爆発エフェクト)、ゲームループ	
10	19		自機の旋回	リーダー機と軌跡データ、LerpとSlerp	
	20		自機の旋回	リーダー機と軌跡データ、LerpとSlerp	
11	21		バネ付き追尾カメラ	吹き出し表示(スクリーン座標)	
	22		バネ付き追尾カメラ	吹き出し表示(スクリーン座標)	
12	23		背景岩	ブースト	
	24		背景岩	ブースト	
13	25		パーティクルエフェクト	バトルシーンの作成(継承、リファクタリング)	
	26		パーティクルエフェクト	バトルシーンの作成(継承、リファクタリング)	
14	27		パーティクルエフェクト	バトルシーンの作成(解説)	
	28		パーティクルエフェクト	バトルシーンの作成(解説)	
				弾の生成	
				敵の生成	

詳細内容(もう1本)

23	45	3Dアクション?	
	46		
24	47		
	48		
25	49		
	50		
26	51		
	52		
27	53		
	54		
28	55		
	56		
29	57		
	58		
30	59		
	60		