



プログラマーのお勉強の仕方について

ひとまず、自分がどういう立場なのか認識しましょう。

最初に言うておくことは、勉強の仕方は人それぞれだということです。

Aくんの勉強法がBくんに適切とは言えません。だから俺の勉強法も押し付けるつもりはない。基本的には自分で模索して、自分にベストな勉強法を見つけて欲しい。

①授業が遅すぎてくそつまんねーってひとは…



これはすまない。日本の教育の限界だと思ってくれたまえ。

幸運なことに君のためにいくつかのテキストを

[¥132sv¥gakuseigamero¥rkawano¥過去のpdf¥プログラミング¥3D](#)

に用意している。活用してくれたまえ。

なお、これすらもマスターしてしまう超天才の君はもはや僕を超えてしまったのだ。もはや俺に頼っても無駄である!!!

<http://cedil.cesa.or.jp/>

ここの論文でも見るか、

<http://hexadrive.jp/lab/demo/>

このデモを自分で作って動かしてみるか…

…おっとすまない。ついついやりすぎてしまったようだ。悪い癖だ。

たぶん、このサイトがまずはちょうどいいのではないか

<http://marupeke296.com/DirectXMain.html>

んで、ここが余裕になってきたらちょっと研究的なサイト

<https://sites.google.com/site/monshonosuana/directxno-hanashi-1>

とか

<http://maverickproj.web.fc2.com/pg00.html>

この辺でも見て、さっさとセンセーを超えてください。

おすすめの本は

[Shader GURU](#)

です…でも高いです。小さい本なのに7000円近くします。お勧めなんだけど、オススメしません。

次に

[ゲームエンジン・アーキテクチャ](#)

です。

高い上に重たいです。お勧めです。でもオススメしません。

レベル高い本でこういうのばっかしやね……インターネットのサイトのほうがお勧めです。

②なんとか授業にはついてきてて、理解はしているんだけど…



不安でしょーがねえーんだよおおお!!!
って人は…

まずは基礎的なところから固めましょう。基礎的なところに自信を持てば応用もできるし自信も持てる。できれば他人に教えるつもりで勉強しましょう。

なお、一番最初に鍛えるべき部分はやっぱり言語的なところ、『何書いてあるかわかんねー』だとプログラム組むときに不安になっちゃうので、きっちり言語的な木曾固めをしましょう。

とりあえず今やってんのがC++なのでここはおさえておきましょう。

http://www.kumei.ne.jp/c_lang/index_cp.html

有名な『ぬこでもわかるC++』やね。とりあえずひと通りやったらそれなりの力はつくのではないのでしょうか？

あとはWisdomの人でしょうか…

<http://wisdom.sakura.ne.jp/programming/cpp/>

シンプルでそっけない…だがそれがいい。



次に

<http://homepage2.nifty.com/well/Index.html>

ここはみづらいHP だけどかなりいいこと書いてあるので、読んで色々と実験してみると

いいよ。

あと、このレベルの最もおすすめページは
<http://www7b.biglobe.ne.jp/~robe/cpphtml/>

これはいいよ…

で、DirectX9 を学ぶにはやっぱりここ…『ゲームつくるー』
<http://marupeke296.com/DirectXMain.html>

もしくは
<http://sky.geocities.jp/kmaedam/directx9/directx9.htm>
ここね…うーん、割りと好みがわかれるところだけど…好きにしてくれよ。

あと、Windows プログラミングとしてはやっぱり猫プロ
http://www.kumei.ne.jp/c_lang/index_sdk.html

かなあ…ただ、ここは Windows プログラミングとしては悪くないんだけど DirectX やるときには若干じゃまになる部分もあるので、今のところはおすすめではない。

このレベルの場合…書籍紹介するのも('A')マントクセ

そして最後によくわかんねーひと…

③にんともかんとも…ニンニンな人は…



だめぽよ…とか言って諦めるのはまだ早い。だいたい「俺は頭わりーんだ」とかって諦めてる奴はもうちょっと根性を見せていただきたい。

「無責任なこと言うなー!!!」

と思うかもしれないけど、大丈夫!!!

ゲーム会社に行けた歴代のボンクラーズの話をしよう…。とりあえず上の絵だと3人なんだけど、僕が知る限り2人…明らかに実力不足だったけど、とある方法を利用してなんとか学業もこなして、ゲーム会社に行ったのだあ!!!

解決法その1

●他人を頼る

自分の実力不足ならば、その自分の頭だけで悩んでもしかたがないのだから。他人…とにかく友達をつくろう。そして、分からないところや解決策を教えてもらおう



天才じゃなくてもいい…。

何人が集まれば、なんとか解決策は導き出せるものだ。だから友達をつくろう。上辺だけの友情でもいい。

地を這う虫のように生きるくらいならば、友情を利用し尽くしてやろう。

今までいたパターンとしては、本人ショボイんだけど、すっげーできる学生の横にいつもいていつも…30分毎くらいに教えてもらっていた…「あんたちょっとは自分で考えろよ」レベル。ここで注意すべきなのは「嫌われてはならない」ということで「愛されるキャラ」は研

突しておこう。

解決法その2

- とにかく反復する



一航戦誇りの反復横跳び

面倒だろうけど仕方がない。しかたがないのだ。
しかしそこまでやらなければ人間変われないのだ…頑張ろう。辛いのはわかる…わかるが仕方がない…。

あのな？もし今まで書いてきたコードが上手く行かなかったとする。

その場合、そのコードは捨ててしまえ。

練習だと思って1からやり直すのだ。その際にも周囲に聞くのを忘れないように。

で、これを可能にするために『タイピングスピード』は上げておこう。

本当に、本当に、プログラマのスキルは書いたコードの量に比例すると思ってくれ…もちろん勉強もしなければならぬが、それで足りない分は反復練習だ。

つらすぎるって…？

もうそこはね愛…愛しかないよ!!!



どんなに辛いことも愛があれば乗りきれろのだ。君がゲーム科に来た以上は、ゲーム制作に関する愛はあるだろう？もしくはあったらう？

それと呼び覚ますのだ。それしかない。

あと、裏技として…というか、最近の傾向を見ていると、ど〜〜みても実力的にアシな学生でもゲーム会社にいられていることがある……そいつの特徴はたいがい



「元気で明るい」です。
強いですねー、やっぱり。
ゲーム科には少ないと思いますがこういうパーソナリティは大事にすべきだと思います。
…まあ、あまりいない人材だからこそ「雇っとうかうか〜」って思われるんでしょうけど。