

科目名	3Dプログラミング応用Ⅰ・Ⅱ（ゲーム開発演習Ⅲ・Ⅳ）
実施年度	2018
実施時期	後期
対象学科・学年	ゲームクリエイタ専攻科2年、ゲームクリエイタ科2年、ゲームクリエイタ専攻科3年 Cクラス
単位数	12 単位
時間数	90 コマ
学習目標 (到達目標)	1. C++言語でのゲームプログラミング手法を習得する 2. 3Dを使ったゲーム作品を完成させる
評価方法	課題提出
	<p>(授業詳細)</p> <p>1 週 オリエンテーション。C++言語によるゲームのひな型を作成する。</p> <p>2 週 2Dゲームの作成。</p> <p>3 週 3DゲームPG(プリミティブオブジェクト)</p> <p>4 週 3DゲームPG(カメラの設定)</p> <p>5 週 3DゲームPG(モデルの姿勢制御)</p> <p>6 週 3DゲームPG(カメラの姿勢制御)</p> <p>7 週 3DゲームPG(フィールドの制御)</p> <p>8 週 3DゲームPG(当たり判定)</p> <p>9 週 3DゲームPG(オリジナルゲームの企画)</p> <p>10 週 3DゲームPG(制作Ⅰ)</p> <p>11 週 3DゲームPG(α版チェック、ソースレビュー)</p> <p>12 週 3DゲームPG(制作Ⅱ)</p> <p>13 週 3DゲームPG(β版チェック、ソースレビュー)</p> <p>14 週 評価版アップ、ドキュメント制作</p> <p>15 週 マスターアップ</p>