

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2023年度)

専門分野区分	ゲームプログラミング	科目名	3Dゲームプログラミング基礎				科目コード	T3220A1		
配当期	前期	授業実施形態	通常				単位数	4 単位		
担当教員名	申 宰 暎	履修グループ	3E(SP)				授業方法	演習		
実務経験の内容	ゲームやアプリ企業で10年間プログラム開発、管理を行いました。その実務経験に基づき3Dゲーム開発に必要な基本知識やスキルを指導致します。									
学習一般目標	3Dゲームプログラミングに必要な基礎知識を学習する。ゲームプログラミングに必要な3Dモデルの表示・ベクトル、行列の計算・カメラ、ライトの設定など基礎知識の習得と、専用ライブラリを利用した簡単な3Dゲームを作成できるようになることを目標とする。									
授業の概要および学習上の助言	専用のライブラリを利用して3Dゲームプログラミングに必要な3Dモデルの表示・ベクトル、行列の計算・カメラ、ライトの設定などの学習と、サンプルゲームの作成をおこなう。基本的なプログラミング技術をしっかりと押さえながら、サンプルゲーム・課題を作成することで、3Dゲームを作るための手順を理解してもらいたい。									
教科書および参考書	3D Game Programming1									
履修に必要な予備知識や技能	2Dゲームプログラミング、ゲーム数学の内容を復習しておくこと。3Dグラフィックスについて予習しておくことが望ましい。									
使用機器	実習室 Windows PC (Windows 10)									
使用ソフト	Microsoft Visual Studio 2019 (C++)、専用ライブラリ(mof)									
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が到達すべき行動目標								
	1/2	3Dゲームプログラムに必要な深度バッファなどの描画設定を理解し処理を作成できる。								
	1/2	ベクトルや行列を用いたプログラムができる。								
	1/2	3Dシーンにカメラ・ライトを設定し、3Dレンダリングをおこなうことができる。								
	1/2/4	簡単な3Dシューティングゲームが作ることができる。								
	5	講義とプログラム実習に意欲をもって取り組むことができる。								
達成度評価	評価方法	試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計	
	学部DP	1.知識・理解			30					30
		2.思考・判断			20					20
		3.態度							10	10
		4.技能・表現			20					20
		5.関心・意欲							20	20
	総合評価割合				70				30	100
評価の要点										
評価方法		評価の実施方法と注意点								
試験										

小テスト	
レポート	授業中に出题する課題の提出
成果発表(口頭・実技)	
作品	
ポートフォリオ	
その他	出席・授業への参加等を考慮し判断する。

### 授業明細表

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	授業概要・シラバスの説明 教科書 Chapter1 3Dプログラミング基礎知識 Chapter2 メッシュの表示	講義・実習	
第2回	教科書 Chapter3 ベクトルと行列	講義・実習	ベクトル・行列を使った3D描画
第3回	教科書 Chapter4 カメラ Chapter5 ライト	講義・実習	
第4回	教科書 Chapter6 マテリアル Chapter7 プリミティブ	講義・実習	マテリアル
第5回	教科書 Chapter8 接触判定 Chapter9-1 シューティングゲーム ・プレイヤーとカメラ	講義・実習	
第6回	教科書 Chapter9-2 ・ステージ Chapter9-3 ・プレイヤー弾の発射	講義・実習	
第7回	教科書 Chapter9-4 ・敵の作成 Chapter9-5 ・当たり判定	講義・実習	
第8回	教科書 Chapter9-6 ・敵弾の発射 Chapter9-7 ・ボスの実装	講義・実習	シューティングゲーム
第9回	教科書 Chapter10 メッシュアニメーション Chapter11 描画設定	講義・実習	
第10回	教科書 Chapter12-1 パーティクル Chapter12-2 ビルボード Chapter12-3 エミッター	講義・実習	
第11回	教科書 Chapter12-4 Zソート Chapter12-5 メッシュの利用	講義・実習	

第12回	教科書 Chapter13-1 ダイアログの作成 Chapter13-2 タブコントロールの作成 Chapter13-3 パラメーターの変更	講義・実習	
第13回	教科書 Chapter13-4 コンボボックスとチェックボックス Chapter13-5 リソースの読み込み Chapter13-6 保存と読み込み	講義・実習	
第14回	課題解決方授業第1回目 ・ベクトルとカメラワーク	遠隔 実施時期:2期	ベクトルとカメラワーク
第15回	課題解決方授業第2回目 ・シューティングゲーム応用	遠隔 実施時期:4期	シューティングゲーム