

授業科目名	ゲームプログラミングⅡ	科目コード	102008		
開講クラス	情報システム科	コース	ゲームプログラム	学 年	2年
担当教員	木田 達士		実務経験教員 (<input checked="" type="checkbox"/> 有 ・ 無)		
	実務経験内容 社内 SE の経験や、高校生・専門学生にアプリ開発授業を展開している経験から、アプリ・ゲームの作成方法を学生に教える。				
開講時期	<input type="checkbox"/> 前期・後期・通年・特別講義・その他		授業コマ数	120時間	
	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 ・ 選 択 ・ 選択必須		単 位 数	4単位	
使 用 テキスト1	書 名	Unity2021 3D/2D ゲーム開発実戦入門			
	著 者	吉谷幹人			
	出版社	ソシム株式会社			
使 用 テキスト2	書 名				
	著 者				
	出版社				
参考図書					
授業形態	講義 ・ 演習 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 実習 ・ 実験 ・ その他 ()				
<授業の目的・目標> ・ゲームのアルゴリズムを理解する ・2D、3Dの空間の捉え方を正しく理解させる					
<授業の概要・授業方針> ・Unity を使用して、実際に動きを確認しながら学習させる					
<成績基準・評価基準> ・作成物で評価					
<使用問題集・注意事項>					
<授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他>					

授業科目名		ゲームプログラミングⅡ
回	授業内容	備考
1	1年時復習	
2	モバイルアプリ開発環境の準備	
3	モバイルアプリ開発環境の準備	
4	Switch 基礎	
5	Switch 基礎	
6	Switch 基礎	
7	スマホアプリ開発基礎	
8	スマホアプリ開発基礎	
9	スマホアプリ開発基礎	
10	シーン	
11	シーン	
12	シーン	
13	アセット	
14	アセット	
15	アセット	
16	Unity エディター操作	
17	Unity エディター操作	
18	Unity エディター操作	
19	Unity エディター操作	
20	Unity エディター操作	
21	Unity エディター操作	
22	3D シーン組み立て	
23	3D シーン組み立て	
24	3D シーン組み立て	
25	3D シーン組み立て	
26	3D シーン組み立て	
27	3D シーン組み立て	
28	3D シーン組み立て	
29	3D シーン組み立て	
30	3D シーン組み立て	

回	授 業 内 容	備 考
31	色と質感	
32	色と質感	
33	色と質感	
34	シーンのライティング	
35	シーンのライティング	
36	シーンのライティング	
37	シーンのライティング	
38	シーンのライティング	
39	シーンのライティング	
40	スクリプトの実行	
41	スクリプトの実行	
42	スクリプトの実行	
43	スクリプトの実行	
44	スクリプトの実行	
45	スクリプトの実行	
46	シーンの初期化	
47	シーンの初期化	
48	シーンの初期化	
49	Ball オブジェクトの作成	
50	Ball オブジェクトの作成	
51	Ball オブジェクトの作成	
52	Ball オブジェクトの作成	
53	Ball オブジェクトの作成	
54	Ball オブジェクトの作成	
55	ステージの作成	
56	ステージの作成	
57	ステージの作成	
58	ステージの作成	
59	ステージの作成	
60	ステージの作成	

回	授 業 内 容	備 考
61	重力の操作	
62	重力の操作	
63	重力の操作	
64	重力の操作	
65	重力の操作	
66	重力の操作	
67	物理特性の設定	
68	物理特性の設定	
69	物理特性の設定	
70	ホールの作成とトリガーイベントの制御	
71	ホールの作成とトリガーイベントの制御	
72	ホールの作成とトリガーイベントの制御	
73	ホールの作成とトリガーイベントの制御	
74	ホールの作成とトリガーイベントの制御	
75	ホールの作成とトリガーイベントの制御	
76	ゲームクリアの判定	
77	ゲームクリアの判定	
78	ゲームクリアの判定	
79	ゲームクリアの判定	
80	ゲームクリアの判定	
81	ゲームクリアの判定	
82	GIによるグラフィックの最終調整	
83	GIによるグラフィックの最終調整	
84	GIによるグラフィックの最終調整	
85	GIによるグラフィックの最終調整	
86	GIによるグラフィックの最終調整	
87	GIによるグラフィックの最終調整	
88	アセットのインポート	
89	アセットのインポート	
90	アセットのインポート	

回	授 業 内 容	備 考
91	ステージの作成	
92	ステージの作成	
93	ステージの作成	
94	プレハブ作成と利用	
95	プレハブ作成と利用	
96	プレハブ作成と利用	
97	プレハブ作成と利用	
98	プレハブ作成と利用	
99	プレハブ作成と利用	
100	オブジェクトの動的生成と削除	
101	オブジェクトの動的生成と削除	
102	オブジェクトの動的生成と削除	
103	オブジェクトの動的生成と削除	
104	オブジェクトの動的生成と削除	
105	オブジェクトの動的生成と削除	
106	ゲームのコントロール	
107	ゲームのコントロール	
108	ゲームのコントロール	
109	ゲームのコントロール	
110	ゲームのコントロール	
111	ゲームのコントロール	
112	エフェクトの表示	
113	エフェクトの表示	
114	エフェクトの表示	
115	エフェクトの表示	
116	エフェクトの表示	
117	エフェクトの表示	
118	サウンドの再生	
119	サウンドの再生	
120	サウンドの再生	