

科目番号：G-202

科目名		時間数(90分)			
ゲームプログラミング2		講義	演習	実習	合計
		15		45	60
科目概要	Unityについて高度な利用方法を学習し、ゲームを開発する。 なお、本科目はゲーム開発企業でゲームプログラマーとして実務経験を持つ講師が、幅広い知識と研究成果を活かして授業を行う。				
学習到達目標	Unityの機能を生かした、ゲームを完成できるようにする。				
講義計画	回	内容			
	1	科目概要			
	2	各種アセット、SDKの実装と利用			
	3～6	2Dアニメーション			
	7～10	エフェクト処理			
	11～20	UnityとMAYAの連携			
	21～25	UnityとLive2Dの連携			
	26～29	サウンドの実装			
	30～59	ゲーム制作			
	60	作品発表			
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	作って学べる Unity 本格入門 [Unity 2023 対応版]	技術評論社		
	副教材				
実習環境	Unity、VisualStudio MAYA、Live2D、Photoshop、Illustrator				
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	・課題提出 (100%)		<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		