

| | | | | | |
|---|--|----------------------------|------------------------|-----------------|------|
| 日本工学院専門学校 | 開講年度 | 2020年度 | 科目名 | ゲームプログラミング応用実習2 | |
| 科目基礎情報 | | | | | |
| 開設学科 | ゲームクリエイター科四年制 | コース名 | ゲームプログラマーコース | 開設期 | 後期 |
| 対象年次 | 4年次 | 科目区分 | 必修 | 時間数 | 60時間 |
| 単位数 | 2単位 | | | 授業形態 | 実習 |
| 教科書/教材 | 毎回レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。 | | | | |
| 担当教員情報 | | | | | |
| 担当教員 | 澤口 奨吾 | 実務経験の有無・職種 | 有・エンジニア | | |
| 学習目的 | | | | | |
| シェーダープログラミングの基礎と応用、知識と実践を習得し、ゲームからノンゲームまで応用できる技術理解を目的とする。 | | | | | |
| 到達目標 | | | | | |
| シェーダープログラミングの知識と技術の習得を目標とする。Unity2018をベースとしてシェーダープログラミングの基本を理解し、ライティング、テクスチャ、ポストエフェクトまで身に付ける。 | | | | | |
| 教育方法等 | | | | | |
| 授業概要 | 授業は要所で小課題の制作を行い、理解度を見る。期末には研究課題に取り組む。 | | | | |
| 注意点 | キャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。遅刻・欠席の際は担任および授業担当者を含め連絡を入れること。授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。 | | | | |
| 評価方法 | 種別 | 割合 | 備 考 | | |
| | 試験・課題 | 50% | 試験と課題を総合的に評価する | | |
| | 小テスト | 25% | 授業内容の理解度を確認するために実施する | | |
| | 平常点 | 25% | 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する | | |
| 授業計画 (1回～12回) | | | | | |
| 回 | 授業内容 | 各回の到達目標 | | | |
| 1回 | シェーダープログラミング基礎① | 環境構築 シェーダーの構成、ライティング基礎をまなぶ | | | |
| 2回 | シェーダープログラミング基礎② | ライティング基礎を学ぶ2 | | | |
| 3回 | シェーダープログラミング基礎③ | ライティング基礎を学ぶ3 | | | |
| 4回 | シェーダープログラミング基礎④ | テクスチャマッピングについて講義を受ける | | | |
| 5回 | シェーダープログラミング基礎⑤ | テクスチャマッピングについて理解を深める | | | |
| 6回 | シェーダープログラミング基礎⑥ | テクスチャマッピングを実践する | | | |
| 7回 | シェーダープログラミング基礎⑦ | ポストエフェクトについて講義を受ける | | | |
| 8回 | シェーダープログラミング基礎⑧ | ポストエフェクトについて理解を深める | | | |
| 9回 | シェーダープログラミング基礎⑨ | ポストエフェクトを実践する | | | |
| 10回 | シェーダープログラミング基礎⑩ | ポストエフェクトを実践し、課題の内容を定める | | | |
| 11回 | 課題制作 | 実践課題に取り組む | | | |
| 12回 | 課題発表 | 発表 | | | |