



|                            |                                                   |
|----------------------------|---------------------------------------------------|
| 2022年度 日本工学院八王子専門学校        |                                                   |
| ゲームクリエイター科四年制 ゲームプログラマーコース |                                                   |
| ゲームプログラミング実習 4             |                                                   |
| 第4回                        | ポストエフェクトシェーダー④：被写界深度・フォグ                          |
| 第5回                        | ポストエフェクトシェーダー⑤：ディゾルブ・ディストーションの作成                  |
| 第6回                        | 物理ベースシェーダー①：物理ベースシェーダー概要・リニアカラー空間・アルベド・メタリック・ラフネス |
| 第7回                        | 物理ベースシェーダー②：正規化ランバート・クックトランスの鏡面反射モデル              |
| 第8回                        | 物理ベースシェーダー③：イメージベースドライティング                        |
| 第9回                        | 物理ベースシェーダー④：アルベド・メタリックスモースネス・アンビエントオクルージョンテクスチャ   |
| 第10回                       | ディファードシェーディング①：ディファードシェーディングの仕組み                  |
| 第11回                       | ディファードシェーディング②：ディファードシェーディングによる物理ベースシェーダー         |
| 第12回                       | ディファードシェーディング③：ディファードシェーディングによる平行光源・点光源・スポットライト   |
| 第13回                       | シャドウマップ①：シャドウマップマッピングの実装                          |
| 第14回                       | シャドウマップ②：ディファードシェーディングによるシャドウマップの実装               |
| 第15回                       | まとめ：授業の振り返りと課題の確認                                 |