

学科名	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
授業科目	ゲームプログラミング2
必選	必
年次	2年次
実施時期	後期
種別	講義+演習
時間数	30
単位数	2
担当教員	山本 佑平
実務経験	有
実務経験職種	ゲームプログラマー
授業概要	ParticleSystemを実装し、画面を華やかにできるようにする。☒
到達目標	1. Blend処理を行えること 2. ParticleSystemを実装し、ゲームで使えるようになること 3. Blinn/Phongライティングを理解し、実装できること 4. assimpを利用し、ある程度複雑なモデルでも読み込んで利用できるようになること
授業方法	- 確認課題の期限を提示し、個人ごとに達成の確認を行う - 評価課題でその単元の習得具合を評価する - 授業で質疑応答を行う
成績評価方法	確認課題： 授業ごとに習得すべき課題の提出を求める 評価課題： 単元ごとに習得した能力を評価するための課題の提出を求める 筆記試験： 学期末付近に筆記試験を行う
履修上の注意	授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習や予習を心がけること。社会人として正しいルールや態度を身に付けるために、遅刻、欠席は厳禁とする。万一、遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回授業までに入手し、放課後開放などで必ず確認しておくこと。ただし、授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができない。
教科書・教材	最初に全期間分の授業テキストする。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。

授業計画	
第1回	この授業について
第2回	BlendMode / いろいろなBlend / 2値抜き
第3回	たくさんの板ポリを出そう
第4回	Particleに動きをつけよう
第5回	常にカメラ視線
第6回	発生源
第7回	場
第8回	境界をふわっとさせよう
第9回	Phong reflection model / Blinn-Phong reflection model
第10回	非均一スケール
第11回	PointLight / SpotLight
第12回	丸影に応用してみる
第13回	いろんなフォーマットのモデルが読み込もう
第14回	assimpでモデルデータを読んでみよう
第15回	MultiMesh対応 / MultiMaterial対応 / RigidAnimation対応