

学科名	ゲームクリエイター科
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実習2
必選	必
年次	2年次
実施時期	後期
種別	実習
時間数	120
単位数	4
担当教員	大森 健司
実務経験	有
実務経験職種	プログラマー
授業概要	既存のゲームエンジンについて学ぶ。
到達目標	1. Unityでプログラムを使いながら、質感を自由に変えられるようにすること
授業方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 確認課題の期限を提示し、個人ごとに達成の確認を行う</li> <li>- 評価課題でその単元の習得具合を評価する</li> <li>- 授業で質疑応答を行う</li> <li>- 確認課題をクリアしたら、残りの時間は独自の学習に充ててよい</li> </ul>
成績評価方法	<p>確認課題： 授業ごとに習得すべき課題の提出を求める</p> <p>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</p>
履修上の注意	<p>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。</p>
教科書・教材	毎回資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。

授業計画

第1回	シェーダとは？
第2回	塗りつぶしシェーダー・陰影(Diffuse)・鏡面反射(Specular) Phone反射モデル・トゥーンシェーダー・リムライト
第3回	ライティング
第4回	リニアワークフロー
第5回	ガウジアンブラー
第6回	HDR・トーンマッピング
第7回	ブルーム
第8回	クロスフィルタ
第9回	深度バッファ・被写界深度
第10回	ポストエフェクト
第11回	アルファブレンド・テクスチャマッピング2・描画の破棄
第12回	ディゾルブ・カリング・マルチパスレンダリング
第13回	ステンシルバッファ
第14回	ノイズ
第15回	ノーマルマップ