

2025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 4	
第4回	テクスチャ：テクスチャを使った様々な表現を習得する。
第5回	アルファカットオフ：アルファカットオフを使ったシェーダー、ディゾルブなどの演出を習得する。
第6回	半透明：半透明描画の仕組みを理解し、半透明描画を行えるようになる。ディザリングによる半透明も学ぶ。
第7回	頂点変形：頂点シェーダーにて頂点位置を移動させ、オブジェクトを変形させる演出について学ぶ。
第8回	マルチパス：マルチパスのシェーダーを学ぶ。例えば、アウトライン描画などを学ぶ。
第9回	Depth Texture、Opaque Texture：Depth Textureを使って、深度値に基づいた演出を作る。また、Opaque Textureを使って、画面を加工するテクニックを学ぶ。
第10回	グローバル変数：グローバル変数を用いた、シーン全体に影響を及ぼすエフェクトの作り方を学ぶ。
第11回	Render Texture応用：Render Textureを応用し、地面にインクを塗るような表現の実現方法を学ぶ。
第12回	複雑な頂点変形：複雑な頂点変形を行い、市販ゲームで見られるような凝った演出を作るテクニックを学ぶ。
第13回	水面の表現：反射や屈折を駆使して、水面を描画するテクニックを学ぶ。
第14回	フルスクリーンエフェクト：Shader Graphを使って、フルスクリーンエフェクト（ポストエフェクト）を作成する方法を学ぶ。様々なフルスクリーンエフェクトのアルゴリズムを習得する。
第15回	まとめ：後期授業の振り返りを行う。