

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実習3
必選	必
年次	3年次
実施時期	前期
種別	実習
時間数	120
単位数	4
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	PostEffectを効果的に利用した画作りを可能にし、色についての基礎的な知識を蓄える。 特に昨今LinearWorkflowは必須知識の1つであり、さらには色や光についての理解は今後のグラフィックスの発展を見据えても必須な項目である。
到達目標	1. PostEffectを自作エンジンで使えるようにすること 2. PostEffectを使って、画作りを行うこと 3. LinearWorkflowに留意しつつ、自作エンジンを組み上げること
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
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	offScreenRendering
第2回	Grayscale
第3回	Vignette
第4回	AntiAlias
第5回	GaussianBlur
第6回	RadialBlur
第7回	Bloom
第8回	Noise
第9回	Outline
第10回	Dissolve
第11回	SoftParticle
第12回	Depth of Field
第13回	HSV色空間 / sRGB色空間
第14回	LinerWorkflow
第15回	Tone Map / Tone Curve