

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2025年度)

専門分野区分	専門エクステンション	科目名	クリエイティブラボⅡ					科目コード	S3017J1	
配当期	後期	授業実施形態	集中					単位数	2 単位	
担当教員名	濱田 享	履修グループ	選択					授業方法	演習	
実務経験の内容	プログラマーとしてゲーム系企業で16年間、またフリーランスとしても活動し、ゲームを中心に様々なアプリの開発に従事。これらの実務経験に基づきゲーム開発に必要なプログラミングの知識やスキルを指導する。									
学習一般目標	DirectX11環境HLSLでのシェーダープログラミングを学び、今後も発展していくグラフィックに対応していくための技術を学習する。 シェーダーとはなにか、3Dゲームプログラミング応用でおこなったシェーダー関連の復習、Mofライブラリを利用したゲームプログラムとシェーダープログラムの連携方法、レンダリングターゲットを利用したポストエフェクト、バンプマップなどのよく使われるシェーダーの作成をおこなう。 その他、必要なサウンド、インプット等、いくつかのテーマを提示する。自らの制作授業の状況に合わせて、課題を見つけ選択し、取り組む姿勢を持ち、提供される環境以外での技術を学んでいくことを目標とする。									
授業の概要および学習上の助言	基礎知識を踏まえたいうでの実践での応用知識を習得する。 そのため自主的に現在までに他の講義で行ってきた内容以上のものを学習していくことが望まれる。 現在では3Dグラフィックスを扱う上でシェーダーは必要不可欠のものとなっている。ゲームに限らずシェーダーを学習することで、デジタルコンテンツのグラフィックスを提案できる力を身に付けてほしい。 基本概要はシェーダーとするが、定期的にはヒアリングを行いテーマを決め、講義内容は変更していく、自ら課題を見つけ意欲を持ってやりたい内容を主張して欲しい。									
教科書および参考書	3D Game Programing1, 2									
履修に必要な予備知識や技能	C、C++の基礎知識、3Dゲームプログラミングの基礎知識、シェーダーの概要を理解していること。									
使用機器	Windows PC (Windows 10 or Windows11)									
使用ソフト	Microsoft Visual Studio 2022 (C++)、専用ライブラリ(mof)									
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が到達すべき行動目標								
	1/2	頂点シェーダーの仕組みを理解し作成できる。								
	1/2	ピクセルシェーダーの仕組みを理解し作成できる。								
	1/2	Mofライブラリでシェーダーを利用したプログラムを作成できる。								
	1/2	レンダリングターゲットを使用してテクスチャに描画をおこない、ポストエフェクトを活用できる。								
	5	主体性を持って、課題を選び意欲をもって取り組むことができる。								
達成度評価	評価方法	試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計	
	学部DP	1.知識・理解			30					30
		2.思考・判断			10					10
		3.態度								
		4.技能・表現								
		5.関心・意欲							60	60
	総合評価割合	0	0	40	0	0	0	60	100	

評価の要点

評価方法	評価の実施方法と注意点
試験	
小テスト	
レポート	テーマに沿った課題プログラムを提出する。(計3回を予定)
成果発表(口頭・実技)	
作品	
ポートフォリオ	
その他	授業への出席、取り組みなどを含め総合的に判断する。

授業明細表

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	授業概要・シラバスの説明 ヒアリング 3Dゲームプログラミングの復習 Chapter18 シェーダー	講義・実習	
第2回	ゲームプログラムからシェーダープログラムへ変数・テクスチャを渡す	講義・実習	
第3回	レンダリングターゲットを利用したポストエフェクト1	講義・実習	
第4回	レンダリングターゲットを利用したポストエフェクト2	講義・実習	
第5回	バンプマップとディスプレイメントマップ	講義・実習	
第6回	ポイントライトとディファードレンダリング	講義・実習	