

ポストエフェクト ルーブリック評価

ポストエフェクト講座の演習点は、プログラム提出、及び、チェック依頼を行い、授業中にレビューが行われることで評価される。提出やチェック依頼が無い場合は、演習点はなしとする。
また、評価点は、以下の通り、技術演習そのものよりも、口頭による説明、技術の理解度による比重を置く。

評価項目	S. 期待以上にできている (10点)	A. よくできている (8点)	B. できている (7点)	C. 一応できている (6点)	D. 評価無し (0点)
①ポストエフェクト機能、及びクラス実装の技術演習	[Aに加えて] ポストエフェクト機能が、適切にクラス化されている。 実用的なポストエフェクトが実装できている。	[Bに加えて] 合計2種類以上のポストエフェクト機能が、取り合えずクラス化されている。	[Cに加えて] 合計2種類のポストエフェクトが実装、ゲーム内に演出できている。	1種類のポストエフェクトが実装、ゲーム内に演出できている。	プログラム未提出 または、 レビュー依頼無し
②ピクセルシェーダの理解説明	[Aに加えて] 複数種のポストエフェクトを使用するにあたり、処理速度面でのアプローチを説明できる。	[Bに加えて] 作成したピクセルシェーダの詳細な処理内容を説明できる。	[Cに加えて] ピクセルシェーダとは何か、技術的な要点を押さえた上で説明できる。	ピクセルシェーダとは何か、取り合えず説明できる。	プログラム未提出 または、 レビュー依頼無し
③シェーダ機能を実装したクラス設計の口頭説明	[Aに加えて] 頂点シェーダを使用する際の設計拡張の説明ができる。(ピクセルシェーダと、ほぼ同じ機能として仮定する)	[Bに加えて] 実装した定数バッファの機能について説明でき、汎用性における説明もできる。	[Cに加えて] クラス化したことでのメリット/デメリットを説明できる。	クラス化した箇所を説明できる。	プログラム未提出 または、 レビュー依頼無し