

科目名	コンピュータグラフィックスII	英文表記	Computer Graphics II	平成25年2月20日			
科目コード	5301						
教員名:太田 佐栄子 技術職員名:				作成			
対象学科/専攻コース	学年	必・選	履修・学修	単位数	授業形態	授業期間	
メディア情報工学科	5年	必	学修	2単位	講義	前期	
科目目標	・CGプログラミングを使ってモデリング, ウォークスルーアニメーション, マウス・キーイベント, シェーディング処理, 光源設定ができる ・CGプログラミングを使ってインタラクティブなコンテンツを作成できる						
総合評価	課題1を18%, 課題2を18%, 課題3を24%, 課題4を8%, 課題5を12%, 自由制作課題を20%で総合評価する。総合評価点の60%以上を合格とする						
科目目標達成度とJABEE目標との対応	科目達成度目標(対応するJABEE教育目標)		達成度目標の評価方法		目標割合		
	①	科CGプログラミングを使ってモデリング, ウォークスルーアニメーション, マウス・キーイベント, シェーディング処理, 光源設定ができる(A-3)	⇒	各処理ができるかどうか, 課題1~5で評価する	80%		
	②	CGプログラミングを使ってインタラクティブなコンテンツを作成できる(A-3)	⇒	作成できるかどうか, 自由制作課題で評価する	20%		
本科・専攻科教育目標	1	2	3	4	JABEEプログラム名称	メディア情報工学	
	○		◎		JABEEプログラム教育目標	A-3 (メディアコンテンツ)	
評価方法と評価項目および関連目標に対する評価割合							
	目標との関連	定期試験	小テスト	レポート	その他(演習課題・発表・実技・成果物等)	総合評価	セルフチェック
評価項目		0	0	100	0	100	
基礎的理解	①			80		80	
応用力(実践・専門・融合)	②			20		20	
社会性(プレゼン・コミュニケーション・PBL)						0	
主体的・継続的学修意欲						0	
授業概要、方針、履修上の注意	OpenGLを使った3DCGアニメーションを作成する方法を学びます。例題で運動などのアニメーション手法やキーフレームアニメーション手法を学び、それらを応用した自由制作を行います。本科4年「コンピュータグラフィックスI」で習得した知識を使うので、その教科書も参考にしてください。各単元の復習となる課題を出しますので、必ず自分でプログラムを作成して期限までに提出してください。課題の積み重ねが自由制作課題につながります。						
教科書・教材	プリントを配布します。参考図書: OpenGLによる3次元CGプログラミング(コロナ社)、3次元CGアニメーション(オーム社)						

授 業 計 画					
週	授 業 項 目	時間	授 業 内 容	自学自習 (予習・復習)内容	セルフ チェッ ク
1	CGプログラミングの基本	2	3次元図形の描画を理解する		
2	CGプログラミングの基本	2	隠面処理を理解する		
3	CGプログラミングの基本	2	モデリングを理解する	課題1	
4	CGプログラミングの基本	2	アニメーションを理解する	課題2	
5	CGプログラミングの基本	2	イベント処理を理解する	課題3	
6	CGプログラミングの基本	2	シェーディング、表面属性の設定を理解する	課題4	
7	CGプログラミングの基本	2	光源の設定方法を理解する	課題5	
8	CGプログラミングの基本	2	テクスチャマッピングを理解する		
9	CGプログラミングの基本	2	質感の設定を理解する	自由制作課題	
10	CGプログラミングの基本	2	光源と影の設定を理解する	自由制作課題	
11	自由制作課題	2	3DCGコンテンツの作成	自由制作課題	
12	自由制作課題	2	3DCGコンテンツの作成	自由制作課題	
13	自由制作課題	2	3DCGコンテンツの作成	自由制作課題	
14	自由制作課題	2	発表と相互評価		
15	自由制作課題	2	発表と相互評価		
期末					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
期末	期末試験				
学習時間合計		30	実時間	22.5	
自学自習(予習・復習)内容(学修単位における自学自習時間の保証)				標準的所用時間(試行)	
①	課題1から5			各2時間×5回	
②	自由制作課題			各4時間×5回	
備考欄					
(共通記述) ・ この科目はJABEE対応科目である。 その他必要事項は各コースで決める。 (各科目個別記述) ・ この科目の主な関連科目はメディア情報工学実験II(3年)、コンピュータグラフィックスI(4年) その他必要事項は各コースで決める。					

学習時間は、実時間ではなく単位時間で記入する。(45分=1、90分=2)