

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23年3月22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
目標及び評価方法	目標項目			評価方法及びその割合			
	①CGプログラミングを使ってモデリングができる			① (18%) 課題1で提出されたプログラムとワークシートで評価する			
	②CGプログラミングを使ってウォークスルーアニメーションを作成できる			② (18%) 課題2で提出されたプログラムで評価する			
	③CGプログラミングを使ってマウス／キーのイベント処理ができる			③ (24%) 課題3で提出されたプログラムで評価する			
	④CGプログラミングを使ってシェーディング処理ができる			④ (8%) 課題4で提出されたプログラムで評価する			
	⑤CGプログラミングを使って光源設定ができる			⑤ (12%) 課題5で提出されたプログラムで評価する			
⑥CG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			⑥ (20%) 自由制作課題で提出されたレポート、プログラム、発表、取り組み度で評価する				
高専目標	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	
授業概要、方針、履修上の注意	<p>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、それらに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。</p> <p>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。</p>						
教科書・教材	<p>プリントを配布します。</p> <p>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）</p>						
授 業 計 画							
回数	授 業 項 目	時間	授 業 内 容			予 習 項 目	
1	CGプログラミングの基本(1)	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)	2	陰面処理を理解する				
3	CGプログラミングの基本(3)	2	モデリングを理解する				
4	CGプログラミングの基本(4)	2	アニメーションを理解する				
5	CGプログラミングの基本(5)	2	イベント処理を理解する				
6	CGプログラミングの基本(6)	2	シェーディング、表面属性の設定を理解する				
7	CGプログラミングの基本(7)	2	光源の設定方法を理解する				
8	CGプログラミングの基本(8)	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(9)	2	質感の設定を理解する			自由制作コンテンツの仕様	
10	CGプログラミングの基本(10)	2	光源と影の設定を理解する			自由制作コンテンツの仕様	
11	講演会	2	CGに関する最新の話			自由制作コンテンツの役割	
12	自由制作(1)	2	3DCGアニメーションの作成				

13	自由制作(2)	2	3DCGコンテンツの作成	
14	自由制作(3)	2	3DCGアニメーションの作成	
15	自由制作(4)	2	アニメーションの発表と相互評価	
期末	期末試験	[2]		
学習時間合計		30	実時間	25
学修単位における自学自習時間の保証（レポート頻度など） 1～10回の授業で宿題（課題1～5）を課します。				

学習時間は、実時間ではなく単位時間で記入する。(50分=1、100分=2)