

■ 基本情報

科目番号： GB13704 (情報科学類科目：コンピュータグラフィックス基礎)
GC23304 (情報メディア創成学類科目：CG 基礎)
BC12624 (国際総合学類科目：コンピュータグラフィックス基礎)

開講時限： 春学期 AB 金曜 3, 4 限

教室： 3 限 (講義)：3A202 4 限 (演習)：3C113、(3C205、3C206)
*本年度は教室での講義は行わず manaba において講義の動画を配信

担当教員： コンピュータサイエンス専攻
遠藤結城 (endo@cs.tsukuba.ac.jp)
三谷純 (mitani@cs.tsukuba.ac.jp)
金森由博 (kanamori@cs.tsukuba.ac.jp)

TA: 加藤優弥 (kato@cgg.cs.tsukuba.ac.jp)
松田祐紫 (matsuda@cgg.cs.tsukuba.ac.jp)
山口智史 (yamaguchi@cgg.cs.tsukuba.ac.jp)

■ 学習の目標

コンピュータグラフィックスの基本原理を理解する。グラフィックスライブラリ OpenGL を用いて、CG を使用したプログラムの開発を行えるようにする。

■ 参考書



コンピュータグラフィックス (改訂新版)
CG-ARTS 協会
ISBN 978-4-903474-49-6 (3,600 円+税)

■ 授業用ページ

授業用 Web ページ <http://www.cgg.cs.tsukuba.ac.jp/~endo/lecture/2020/cgbasics/> に、授業資料、課題内容などのファイルを置く。諸注意も掲載しているので、必ず目を通すこと。第一回目の授業の履修後には、manaba でコースの登録を行うこと(登録キー 4477074)。

■ 授業資料

授業ページから各自で必要に応じて入手しておくこと。

■ 課題の提出

原則として毎回授業ごとに課題を出すので、行った課題は Word ファイルにまとめて manaba で提出する (Word 以外を使用したい場合は PDF にして提出すること)。期限は次の授業開始まで (遅れての提出も受け付けるが減点対象となる)。提出物には次の内容を含めること (※授業用ページに記載の諸注意も確認すること)。

- ・プログラムコード、実行結果 (必要に応じてスクリーンショットの画像を入れる)
- ・(もしあれば) コメント、感想など

※裏面も参照

■ 成績評価

・ 1) 毎回の授業時に課す演習問題および 2) 学期末評価により評価を行う。A+~C の評点は、1) の点数を 60%、2) の点数を 40% として行う。単位を取得するには合計で満点の 60% 以上をとること。

※学期末評価についてはレポートを出題する予定です。決まり次第授業のページでアナウンスします。