

学科名	情報学科							
科目名	コンピュータグラフィックス							
科目区分	専門科目	単位数	2	開講時期	前期			
必修・選択の別	選択必修科目(ネットワークコース)／選択科目(ソフトウェアコース)							
担当者	森 正壽							
授業の到達目標 (シラバスから)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ CGおける基本的な事項であるデジタル画像、濃淡画像、カラー画像、表色系、混色法などを理解できる。</li> <li>・ 座標系を理解し、回転、鏡映変換などの各種2次元幾何変換を理解できる。</li> <li>・ 2次曲線・2次曲面を使ったサーフェイスモデルなどの立体の表現法を理解できる。</li> <li>・ 専用ソフトを使うことによって、隠面処理や各種シェーディングを実行できる。</li> </ul>							
日程と内容	<p>4月14日・1. 概説、成績の説明他</p> <p>4月21日・2. 色と表色系、マンセル立体色</p> <p>4月28日・3. 幾何変換、回転、鏡映、反転、移動</p> <p>5月19日・4. 多面体(サーフェイス、ソリッドモデル)</p> <p>5月22日・5. 演習1. 円、円弧、曲線等</p> <p>5月26日・6. 曲線・曲面</p> <p>6月2日・7. 隠線・隠面処理1</p> <p>6月5日・8. 補間曲線：ベジェ曲線、スプライン曲線</p> <p>6月9日・9. 演習2. 単面シェーディング</p> <p>6月16日・10. 可視化：ポリウムレンダリング他</p> <p>6月23日・11. 2次曲面</p> <p>6月30日・12. 隠線・隠面処理2：Zバッファ法他</p> <p>7月7日・13. 環境光、拡散反射光</p> <p>7月14日・14. 演習3. 連続シェーディング、曲面(補講)</p> <p>7月21日・15. 期末試験</p>							
成績評価基準	定期試験	70%	実技	0%	臨時試験	20%	部外評価	0%
	報告書・レポート	10%	プレゼンテーション	0%	課題	0%		
	演習	0%	計	100%				
授業到達目標の達成度	本講は講義と同時に演習をとおしてCGの基礎を学ぶことを目標としていたため、ソフトを使った演習を3回行った。アンケートコメントでは、演習できて良かったという意見が多数有り、目標は達成できたと考えている。							
反省点	最終合格率は94%をほぼ達成しており、理解が得られたと考えている。							
来年度の計画	演習が3回と、その分講義での解説が不足気味になるので、授業内容を厳選する必要がある。							
授業評価アンケートに対するコメント	アンケート結果で総合評価が、8.0となっており、全般的には理解、興味が進んだものと考えられる。							
履修登録者数	36名	定期試験 受験者数	34名	合格者数	32名	合格率	94%	