

電気通信大学 平成16年度シラバス

授業科目名	コンピュータグラフィックス論		
英文授業科目名	Computer Graphics		
開講年度	2004年度	開講年次	
開講学期	前学期	開講コース・課程	博士前期・後期課程
授業の方法		単位数	2
科目区分	情報システム学研究科-情報システム運用学専攻-専門科目		
開講学科・専攻	情報システム運用学専攻		
担当教官名	小池 英樹		
居室	P-413		

公開E-Mail	授業関連Webページ
koike@is.uec.ac.jp	

【講義の狙い, 目標】
本講義ではコンピュータグラフィックス(CG)の基礎と応用について解説する。

【内容】
<p>具体的には以下の事項を学ぶ。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. CGの基礎概念(歴史、グラフィックスハードウェア、グラフィックスソフトウェア) 2. 3次元CGにおけるモデリング(ポリゴンとディスプレイリスト) 3. 3次元CGにおける各種座標変換(視界変換、モデリング変換等) 4. アニメーションの実現 5. 情報視覚化システムの構成法と応用例 6. 仮想現実感システムの構成法と応用例

【教科書, 参考書】
特になし。配布資料をもとに講義を行う。参考書については開講時に紹介する。

【予備知識】

【演習】

電気通信大学 平成16年度シラバス

【成績評価】
レポートによって評価する。

【その他】