

教 科	工 業	科 目 (講座名)	(学) コンピュータグラフィックス実習Ⅱ ()
-----	-----	----------------	-----------------------------

対象年次	期 間	単位数	授業形態	必修／選択
1年 2年 3年	前期 後期 通年	2	講義 実技 実習	<input type="checkbox"/> 必ず履修しなければならない科目 <input type="checkbox"/> 選択して履修しなければならない科目群の中の一科目 <input type="checkbox"/> 履修するか、しないかを選択できる科目

履修の条件	(学) コンピュータグラフィックス実習Ⅰを履修していること。
-------	--------------------------------

科目のねらい	<ul style="list-style-type: none"> 基礎的な3次元のコンピュータグラフィックス（以下CG）の理論を学ぶ。 3次元レンダリングCGソフトの基本的操作ができるようになる。
指導の方法	<ul style="list-style-type: none"> 演習、コンピュータを使用し、3次元CGの体験をさせる。
おもな学習内容 前期 <ul style="list-style-type: none"> 3次元CG作成 座標変換 光源と影付け 後期 <ul style="list-style-type: none"> テクスチャマッピング 立体の生成 コンピュータ動画の作成 作品制作 	評価のポイント <ul style="list-style-type: none"> 制作作品 実習態度 出席状況 プリント テスト 提出物

使用教科書・教材	<ul style="list-style-type: none"> プリント 指導書 パーソナルコンピュータ カラープリンタ 3次元CGソフト
準備物、費用等	