

2007年 9月21日

第1回 授業ガイダンス

情報処理論（応用）

松山大学 経営学部

檀 裕也

<http://www.cc.matsuyama-u.ac.jp/~dan/education/application/>

今回の授業内容

- **授業ガイダンス**
 - この授業について
 - 教科書・参考書
 - 成績評価など

この授業について

- **科目名： 情報処理論（応用）**
- **サブタイトル：**
プログラミングによるCGの世界

授業科目のテーマと目的

- 今年度は、C言語と OpenGL を使って、プログラミングによるコンピュータ・グラフィックス(CG)を体験する。CGの基本概念を学ぶとともに、実際にプログラムを組んでCGの技法に触れ、CGプログラミングの面白さと大変さを実感し、**論理的思考能力と幾何学的センス**を身につけることが目的である。

授業科目のテーマと目的

幾何学的センス

コンピュータ・グラフィックスによる表現

論理的思考

OpenGL

C言語によるプログラミング

コンピュータに関する基礎知識

授業科目の内容・計画

- **C言語のプログラミング**
- **OpenGLの機能**
- **コンピュータ・グラフィックスの基礎**
 - 2次元平面のグラフィックス
 - 3次元空間のグラフィックス
 - アニメーション処理
- **オリジナルCG作品の制作**
 - CG制作発表会

教科書

- 指定しない
- 教科書の代わりに、資料を配付する

<http://www.cc.matsuyama-u.ac.jp/~dan/education/application/>

参考書

※大学図書館の指定図書コーナーにあります

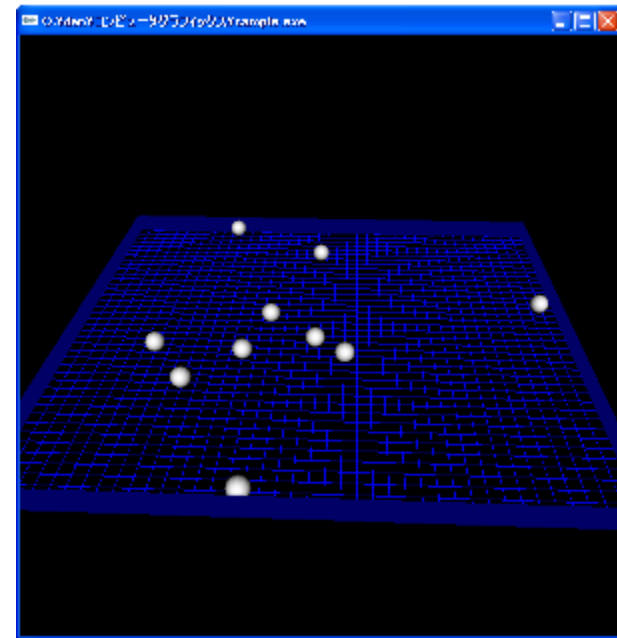
- **C言語プログラミング**
 - 高橋麻奈「やさしいC 第3版」
 - Brian W. Kernighan, Dennis M. Ritchie: "The C Programming Language"
 - 石田晴久 (訳)「プログラミング言語C」
- **OpenGL**
 - OpenGL Architecture Review Board: "OpenGL Programming Guide"
 - 松田晃一 (訳)「OpenGL プログラミングガイド」

評価の方法・基準

- **出席状況および制作課題、ならびに最終制作課題および発表について総合的に判断する。
なお、筆記試験は実施しない。**
 - **出席状況および制作課題： 50点**
 - **最終制作課題および発表： 50点**
- 合計100点満点で、松山大学成績考査規程に基づき評価する。**

学習の到達目標

- コンピュータグラフィックス(CG)の基本概念を理解し、C言語と OpenGL を使ってプログラミングできる水準に到達することを目標とする。



その他の留意事項について

- これまでのプログラミング経験は問わない。
- その他、授業情報は Web で公開する。
<http://www.cc.matsuyama-u.ac.jp/~dan/education/application/>
- 質問は、いつでも受け付けます。
 - 授業時間
 - 研究室（本館3階）
 - メール（dan@cc.matsuyama-u.ac.jp）

次回の予定

- **日時： 9月28日(金) 4時限**
- **C言語によるプログラミング**
 - エディタ
 - コンパイラ
 - 開発環境