

## ■ 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： 秋学期 AB 火曜 1, 2 限

教室： 1 限 (講義)：3A202      2 限 (演習)：3C113、(3C205、その他)

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

TA： 菊池 敬済 (kikuchi@npal.cs.tsukuba.ac.jp)  
宮本 惠未 (miyamoto@npal.cs.tsukuba.ac.jp)  
王 鵬 (wangpeng@npal.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://kanamori.cs.tsukuba.ac.jp/lecture/2017/cg\\_basics/](http://kanamori.cs.tsukuba.ac.jp/lecture/2017/cg_basics/) 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 7662381)。

## ■ 授業資料

第一回目のみ印刷物を配布する。第 2 回目以降は、上記の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

## ■ 成績評価

- ・出席、課題、期末試験によって総合的に評価する

※裏面も参照

■ 「CG エンジニア検定」合格者への加点について

CG-ARTS 協会の「CG エンジニア検定」の合格者に対して、講義内容に関して一定以上の知識の習得がなされたものとして、期末テストの成績に加点する。何点加点するかは「ベーシック」か「エキスパート」のどちらに合格したかも含め、総合的に判断する。ただし、もし検定に合格してもレポート課題を提出しない場合、実技能力の習得度合いが判断できないので単位は出ない。より詳しくは授業用 Web ページを参照のこと。

■ 情報科学類以外の履修者のアカウント発行・入室許可申請について

この授業では 1 限に講義 (3A202)、2 限に実習を行う。実習では情報科学類の計算機室 (3C113, 3C205) を使うため、情報科学類の計算機システム (COINS) のアカウントおよび計算機室の入室許可が必要となる。9/29 (金) 17:00 までに TWINS に履修登録していれば COINS のアカウントは発行されているはずである。それ以降に登録していた場合、本日 (10/3) の実習では COINS の計算機は利用できないので、近くの全学計算機システムのサテライト室 (3D207 など) で実習を行うこと。情報科学類以外の履修者には全員、本日「アカウント／計算機室入室許可 申請・誓約書」を配布するので、そちらに記入し 3E108 号室の山崎さんに提出すること。

3C113 室, 3C205 室, 3C206 室の Windows 環境に COINS アカウントを作成後初めてログオンする場合には、事前に必ず筑波大学統一認証システムのパスワード変更のページでパスワード変更を行ってからログオンすること。このパスワード変更を行わないと Windows 環境へログオンできない。その他、計算機室の利用上の注意事項について、授業用 Web ページのリンクを辿って確認しておくこと。