

授業科目名	バーチャル空間モデリング
科目番号	02RB221
単位数	2.0 単位
標準履修年次	1・2 年次
時間割	春 AB 木 1,2
担当教員	三谷 純, 金森 由博, 遠藤 結城
授業概要	Computer graphics における立体形状モデリング, レンダリング, アニメーションおよび画像処理技術の理論と実践について, 具体的な例を挙げて解説する.
備考	西暦偶数年度開講。 01CH503 と同一。
授業形態	講義及び演習
授業形態の補足	講義は日本語で行い、授業スライドおよび資料は英語で提供する。
教育目標との関連	
授業の到達目標	CG における立体形状モデリングおよびレンダリングおよびユーザインタフェースに関する幅広い知識と、最先端の技術動向を学び身に付ける。
授業計画	前半で計算機インタフェースの歴史、CG における形状モデリング手法、各種形状表現などについて学ぶ。 後半では、レンダリング手法に関して学ぶ。また、最先端の学术论文を輪講形式で相互に学習、発表する。
履修条件	
成績評価方法	
授業外における学習方法	
教科書	
参考書	
オフィスアワー	随時. メールでアポイントメントを取ってください
受講生に望むこと	
欠席の場合の措置	
関連科目	
TF・TA	
キーワード	コンピューターグラフィックス, 形状モデリング, レンダリング, ユーザーインタフェース