

コンピュータグラフィックス基礎論

2 units 1st-year(2nd semester)

Shin-ichi Nakayama · ASSOCIATE PROFESSOR / DEPARTMENT OF MATHEMATICAL AND MATERIAL SCIENCES

Target) コンピュータの普及と共に、さまざまな分野でコンピュータグラフィックス(CG)が活用されるようになってきている。CGを作成するには、デザイン関連の知識も必要であるが、コンピュータで幾何学的な計算をさせるため、数学的な知識も必要である。本講義では、コンピュータグラフィックスに関する概念や理論、特に、CGの基本として使われる数学的手法について論じる。また理論を学んだ後に随時プログラムも行う。

Outline) コンピュータグラフィックにおける数学的手法について学び、その後プログラム作成を行う。

Keyword) コンピュータ・グラフィックス

Fundamental Lecture) “プログラミング演習”(1.0)

Relational Lecture) “プログラミング演習”(0.5)

Notice) グラフィックスに関するプログラム演習を行うので、C言語を使いこなせること

Goal) コンピュータグラフィックスに関する概念や理論を習得し、コンピュータグラフィックスに関するプログラミングが可能となることを目標とする。

Schedule)

1. 概論, CGの現状
2. 座標系
3. 物体の表現
4. 形状モデル
5. 幾何学的要素の代数的表現
6. 変換行列
7. 図形の投影:投影変換, 並行投影, 透視投影
8. 図形の変換 I :アフィン変換
9. 図形の変換 II :射影変換
10. 投影図法
11. 透視変換と射影変換
12. 曲線 I :クロソイド曲線, スプライン曲線
13. 曲線 II :2次曲線, 3次曲線
14. レンダリング
15. コンピュータアニメーション

Evaluation Criteria) レポート, 中間試験, 期末試験で総合的に判断する

Re-evaluation) 行う

Textbook) 授業時に指定する

Contents) <http://cms.db.tokushima-u.ac.jp/cgi-bin/toURL?EID=219059>

Contact)

⇒ Nakayama (1204, +81-88-656-7223, shin@ias.tokushima-u.ac.jp) MAIL
(Office Hour: 木曜日 14:00-15:00)