

【様式 02】 高大連携公開講座シラバス

* 科目 No.	14202
----------	-------

1. 開設大学	広島工業大学 情報学部	開講場所 (キャンパス・施設)	本学			
2. 科目名	高校生のための CG 入門					
	学問分野	番 号	35 名 称 自然科学系の情報			
3. 担当教員	張 暁華 (情報学部 教授)					
4. 開講期間 (曜日) 開講時間	平成 29 年 7 月 31 日 (月) ~ 平成 29 年 8 月 2 日 (水) 10 時 00 分 ~ 15 時 30 分 (60 分×12 回)					
個別開講日	1 回目 7/31	2 回目 8/1	3 回目 8/2	4 回目 /	5 回目 /	6 回目 /
	7 回目 /	8 回目 /	9 回目 /	10 回目 /	11 回目 /	12 回目 /
5. 募集定員	16 人					
6. 科目内容・ 授業計画	<p>コンピュータグラフィックス (CG) は、ゲームはもちろん、映画、TV 番組、コマーシャルにまで利用されるようになり、我々にとってますます身近なものとなってきています。“CG をやりたいけれど、コンピュータのプログラミングはできないのですが…”と心配する必要はありません。本講座ではプログラミング言語の知識はなくてもよい。シーンを記述するだけで美しい本格的な 3 次元 CG 画像を作成する方法が学べ、同時に演習しながら CG の基本知識の習得ができます。</p> <p>毎回プリントを配布し説明を行った後、具体的な実習を通じて CG 画像作成や CG に関する問題を解いていきます。</p> <ol style="list-style-type: none"> 座標や座標変換を学ぼう 座標とその変換は最も大切な基本的知識です。実際にパソコンで図形を動かしたり変形したりする方法と、カメラと光源の設定方法を学びます。 立体の表現方法を学ぼう コンピュータはどのようにして 3 次元データから画像を作り出すのかを学びます。また、CG では欠かせない色に関する知識や光反射設定法を学びます。 コンピュータでアニメーションを作ってみよう CG アニメの原理と演出技法について学び、手描きではなく実際にコンピュータでコマを作成してアニメーションを作ってみましょう。 					
7. 受講料	無料					
8. 別途負担費用	(テキスト代・実習料等) なし					
9. 開講条件※1 あり・○ない	① 最少開講人数 (人) 定員超過の不許可は選考により決定 ② 不許可・不開講通知日 (7 月 14 日 (金) 以前の開講科目は 3 月末まで / 7 月 15 日 (土) 以降の開講科目は 6 月末まで)					
10. その他特記事項	受講者についての制限事項、事前に予習しておく資料・文献など特記すべきこと 三日間の内容は連続的なものですので、遅刻・欠席しないようにしてください。					
11. 開設大学への 交通手段	http://www.enica.jp/ から開設大学のホームページにジャンプして確認してください。					

※申込時点で原則、受講できます。ただし、開講条件で不許可・不開講があった場合は受講申込者へ通知します。