

2021年度 日本工学院八王子専門学校	
ゲームクリエイター科四年制 ゲームプランナーコース	
ゲーム数学 1	
第 4 回	画像処理技術 (2) 2D画像のフィルタリング (2)
第 5 回	モデリング (1) ポリゴンと多面体、ベジェ曲線
第 6 回	モデリング (2) モデリング手法、集合演算
第 7 回	レンダリング (1) レンダリングプロセス、レンダリング手法、陰面消去
第 8 回	レンダリング (2) シェーディング、シャドウイング、マッピング
第 9 回	アニメーション (1) アニメーション手法、キーフレームアニメーション
第 10 回	アニメーション (2) キャラクタアニメーション
第 11 回	CGシステムと規格 ハードウェアとソフトウェア、画像フォーマット
第 12 回	まとめ：前期授業の振り返りを行い、後期授業に向けての導入を行う。