

計算科学 実習 II

樋口さぶろお¹ 配布: 2004/11/30 Tue 更新: Time-stamp: "2004/11/29 Mon 11:15 hig"

9 quiz 略解 — オイラー表示とラグランジュ表示

	0	1	2	3
x	1	2	3	3
n	0	1	1	2

x の順番は入れ替わってもよい.

10 quiz — OpenGL 3次元グラフィックス

講義で説明した OpenGL の関数

```
void glPushMatrix();
void glTranslated(double x, double y, double z);
void glRotated(double angle, double dx, double dy, double dz);
void glScaled(double sx, double sy, double sz);
void glutSolidCube(double size);
void glPopMatrix();
```

を適切な順序で使って、図のような直方体を描こう。(カメラは設定しなくてよい)

¹Copyright ©2004 Saburo HIGUCHI. All rights reserved.
<http://hig3.net/>(講義のページもここからたどれます), <http://www.math.ryukoku.ac.jp/~hig/>,
<mailto:hig@math.ryukoku.ac.jp>, tel:0775437501 数理情報学科へや:1号館5階508.

Visual Studio .NET CDROM 貸出中!

実習で使用している Visual Studio .NET を無料で自宅の PC にインストールできます。Web 参照。申込用紙は 1-508 前にあります。引き続き樋口の署名してます。

講義録画の動画ストリーミング

実習室や自宅で、Web 上で講義の録画を見られます。自宅で再生するには、Realplayer をインストールします (Web の再生案内のところに書いてあります)。また、自宅では次が必要です。

UserID

Password



冬休み自由提出レポートやります

これまでお知らせしている、計算科学 II の科目の 100 点分の配点に加えて、最大 20 点の追加となるレポート課題を設定します。エントリーするかしないかは各自の自由です。提出しなかったとしても、不利益は (20 点の追加の可能性がなくなる以外) ありません。

なお、点数の合計に関わらず、ファイナルトライアルを受験しないと合格とはなりません。