

2013年度「C & OpenGL プログラミング勉強会」のお知らせ

対象：まったくのプログラミング初心者。誰でもOK。

目標：C言語+OpenGLで、3Dモデルやテクスチャを貼った板を回す（UNIXで開発）



勉強会の形態：

自分のPCを持ってくるください。説明後に、演習時間があります。自分のPCを使って実際にサンプルプログラムプログラムを動かしていくので、たとえ中身がわからなくても、モチベーションを維持できるのではと考えています。

PCを持ってない方もWindowsパソコンをITCで借りることができるようです。

http://www.hc.itc.keio.ac.jp/ja/com_rental_hc.html

対象計算機：

Windowsマシン用に教材を用意しています。CygwinというUNIX環境を模擬するシステムを使います。MacもOKです。Mac では元からUNIXが動いています。

予定：

日時	場所	内容
5/13（月） 13:00-14:30	C3N0?	C勉強会1回目「演習用環境を自分のPCに作る」
5/20（月） 13:00-14:30	C3N0?	C勉強会2回目
5/27（月） 13:00-14:30	C3N0?	C勉強会3回目
6/3（月） 13:00-14:30	C3N0?	OpenGL勉強会1回目
6/10（月） 13:00-14:30	C3N0?	OpenGL勉強会2回目
6/17（水） 13:00-14:30	C3N0?	OpenGL勉強会3回目

SDM研究科の学生さんの中には、論文は書いたことがあってタイピングは苦もなくできて、プログラミングは経験がないという方も居るようです。この勉強会はそういう方々を対象にしている、誰でも参加OKです。理系ならば一度はプログラミング演習を受けていますが、その初級編となります。

変数？ 引数？ 関数？ 制御流？ コンパイル？ make？

基本中の基本から始めるので、別のプログラミング言語を使うことになっても、何とかなるのではないのでしょうか。理論よりも**実践**、頭よりも**手に覚えさせる**事を目指します。

参加希望者は自分のノートPCが Win/Macのどちらかを明記の上、tateyama@sdm.keio.ac.jp までメールしてください。ドタキャン可能です。

監修：小木哲朗（SDM研究科教授）

説明：立山義祐（SDM研究科D2・助教（研究奨励））

URL: <http://lab.sdm.keio.ac.jp/tateyama/cprimer/>