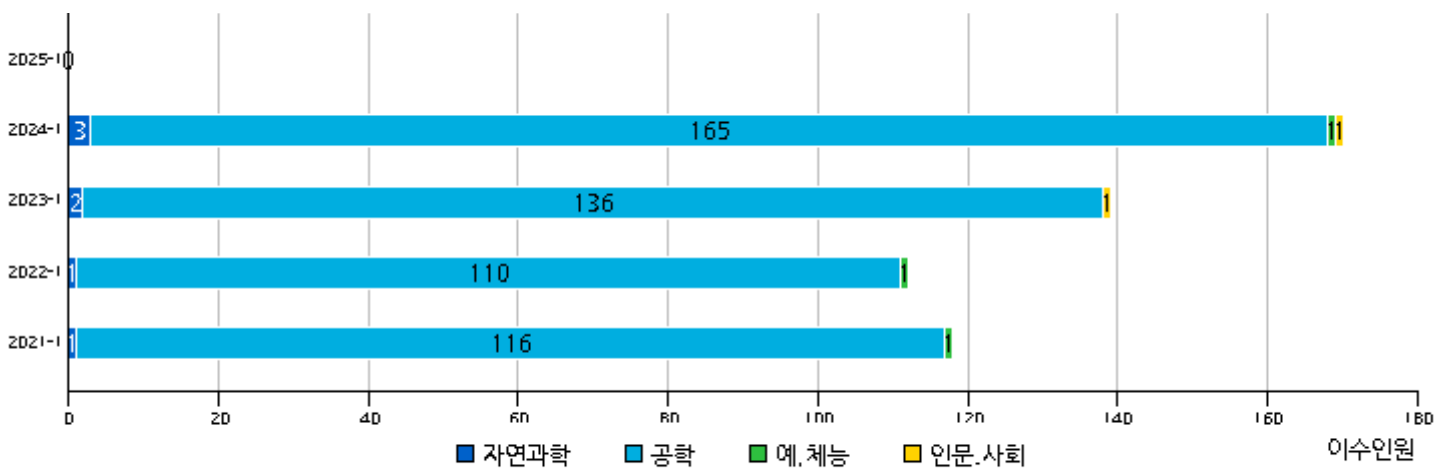
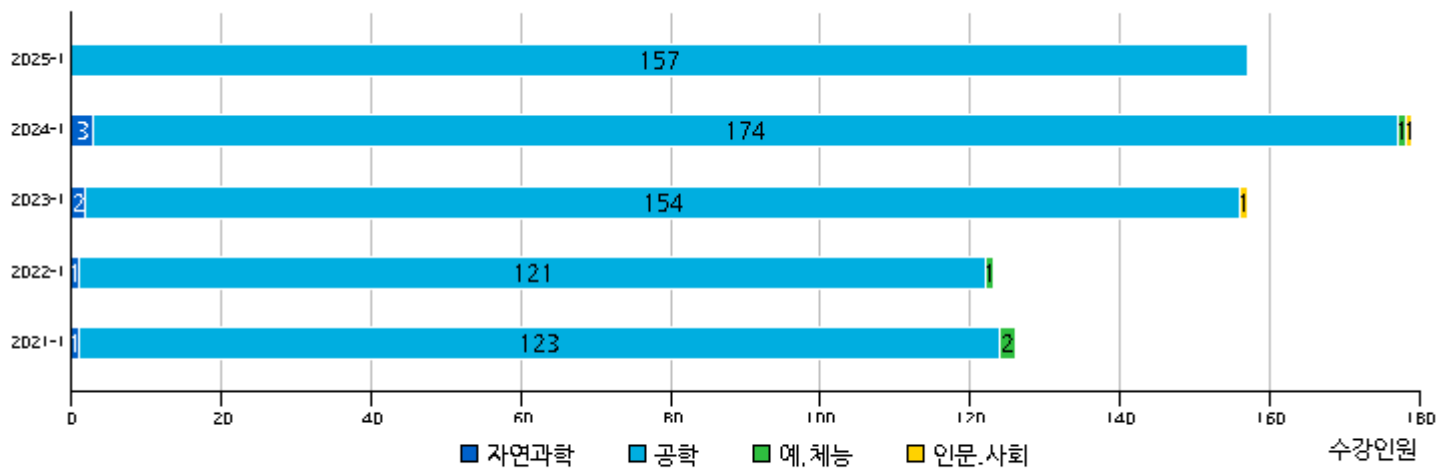
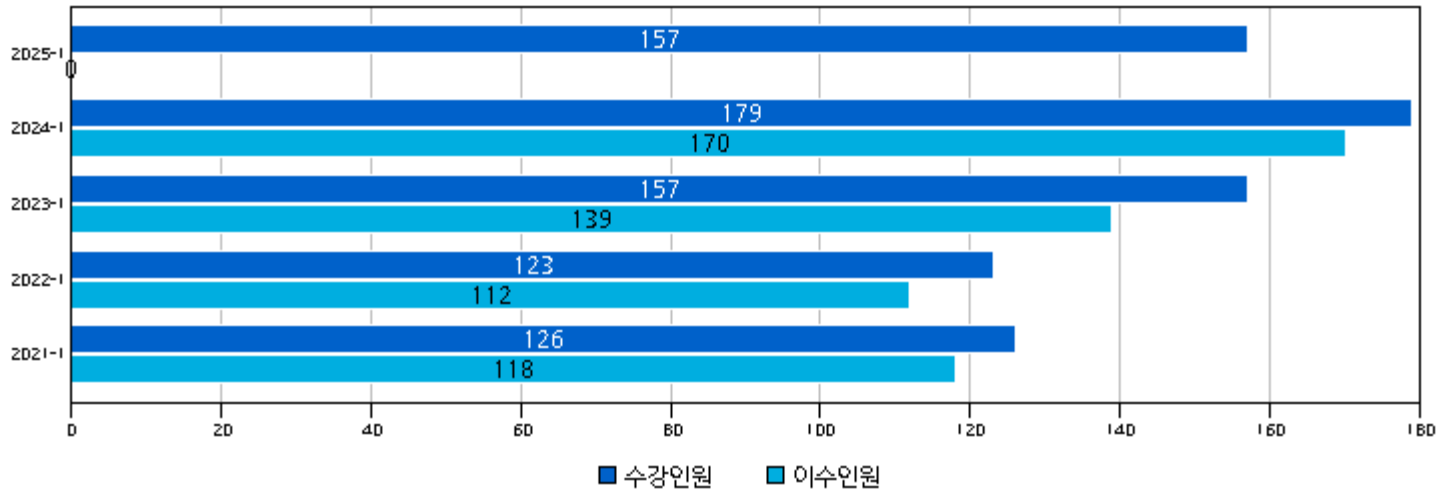


교과목 포트폴리오 (CSE4020 컴퓨터그래픽스)

1. 교과목 수강인원

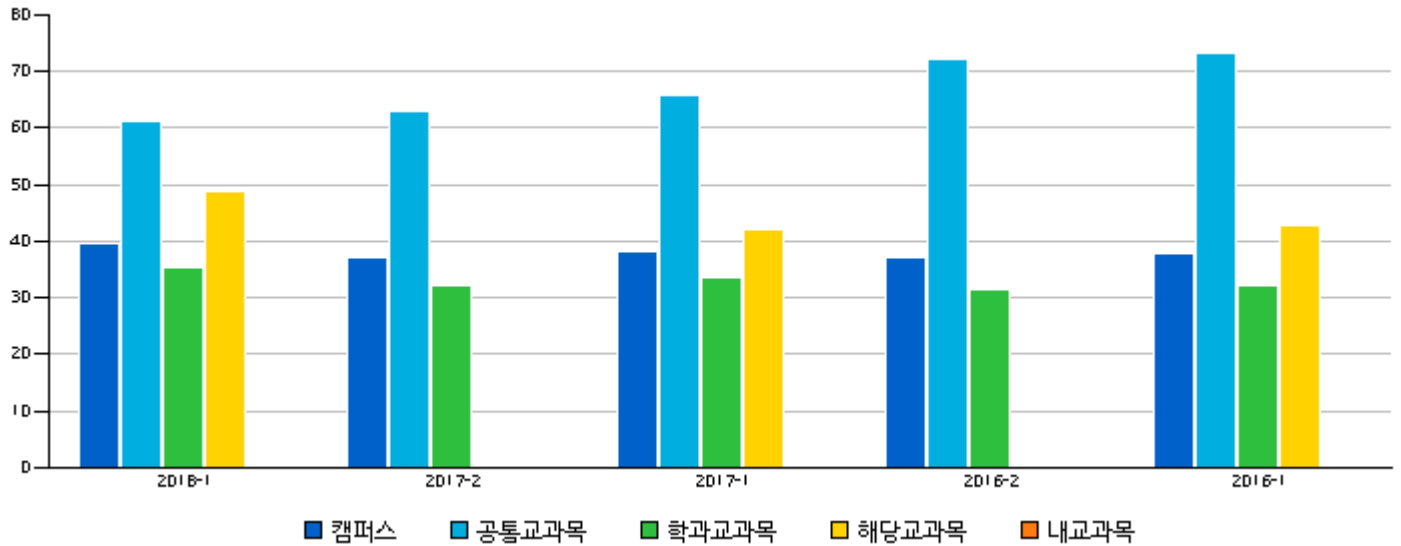


교과목 포트폴리오 (CSE4020 컴퓨터그래픽스)

수업년도	수업학기	계열구분	수강인원	이수인원
2021	1	자연과학	1	1
2021	1	공학	123	116
2021	1	예,체능	2	1
2022	1	자연과학	1	1
2022	1	공학	121	110
2022	1	예,체능	1	1
2023	1	인문.사회	1	1
2023	1	자연과학	2	2
2023	1	공학	154	136
2024	1	인문.사회	1	1
2024	1	자연과학	3	3
2024	1	공학	174	165
2024	1	예,체능	1	1
2025	1	공학	157	0

교과목 포트폴리오 (CSE4020 컴퓨터그래픽스)

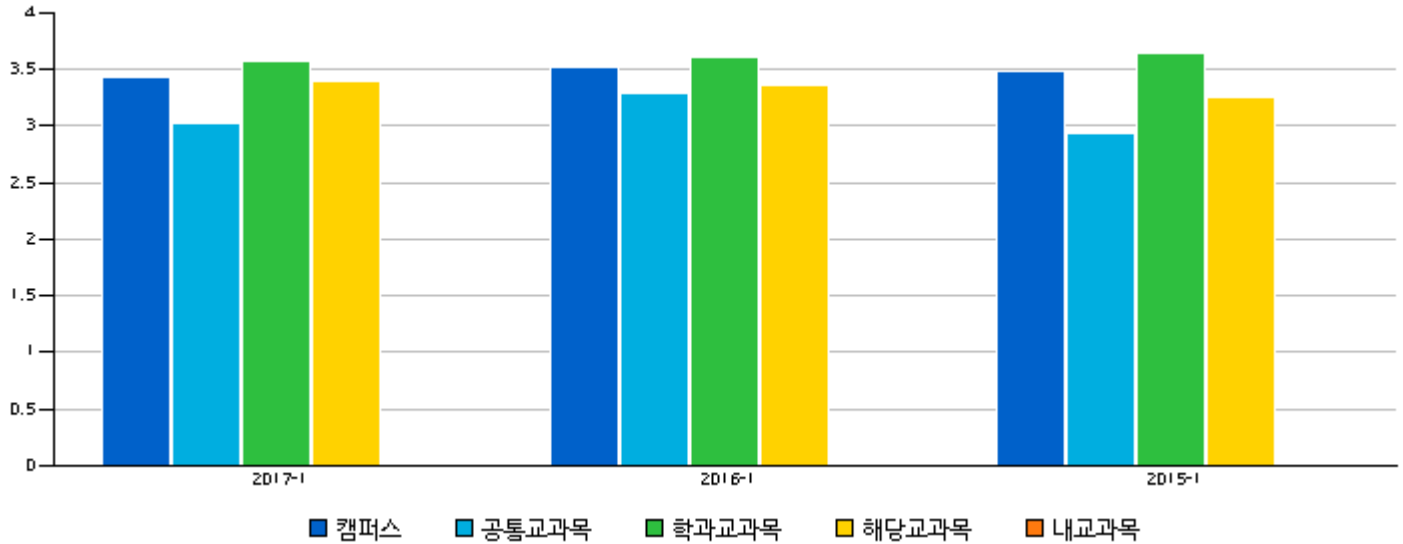
2. 평균 수강인원



수업년도	수업학기	캠퍼스	공통교과목	학과교과목	해당교과목	내교과목
2018	1	39.54	61.09	35.36	49	
2017	2	37.26	63.09	32.32		
2017	1	38.26	65.82	33.5	42	
2016	2	37.24	72.07	31.53		
2016	1	37.88	73.25	32.17	42.67	

교과목 포트폴리오 (CSE4020 컴퓨터그래픽스)

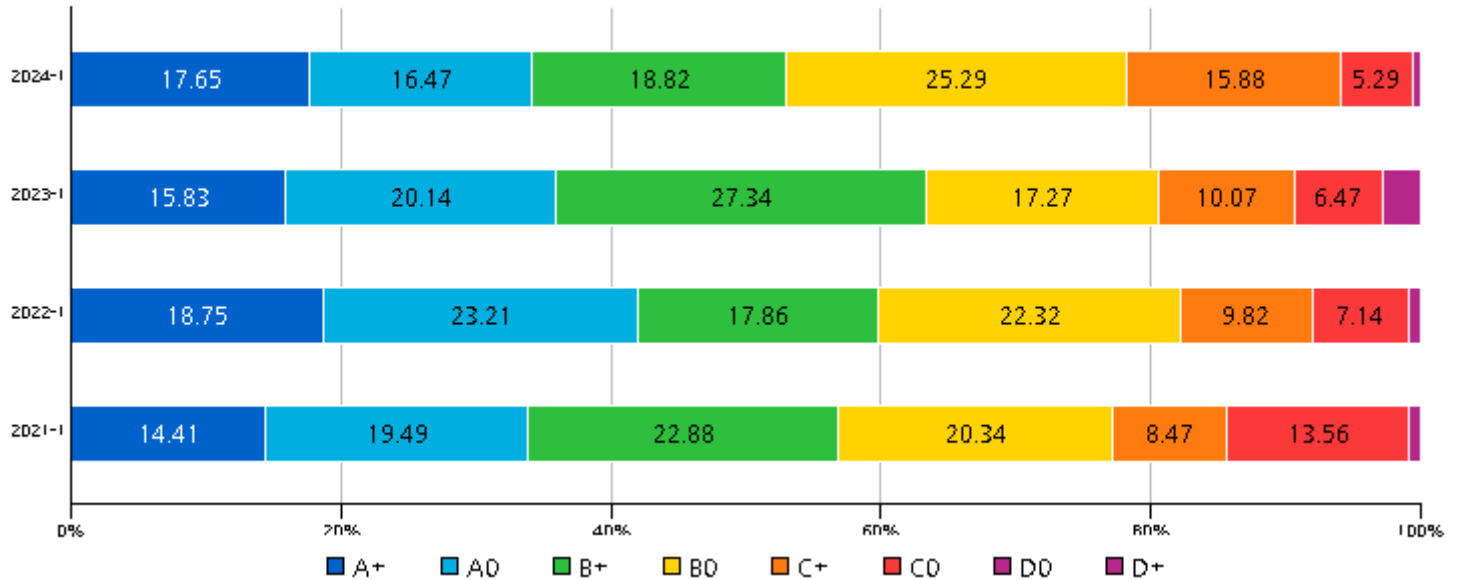
3. 성적부여현황(평점)



수업년도	수업학기	캠퍼스	공통교과목	학과교과목	해당교과목	내교과목
2017	1	3.44	3.02	3.58	3.4	
2016	1	3.52	3.29	3.61	3.36	
2015	1	3.49	2.94	3.64	3.25	

교과목 포트폴리오 (CSE4020 컴퓨터그래픽스)

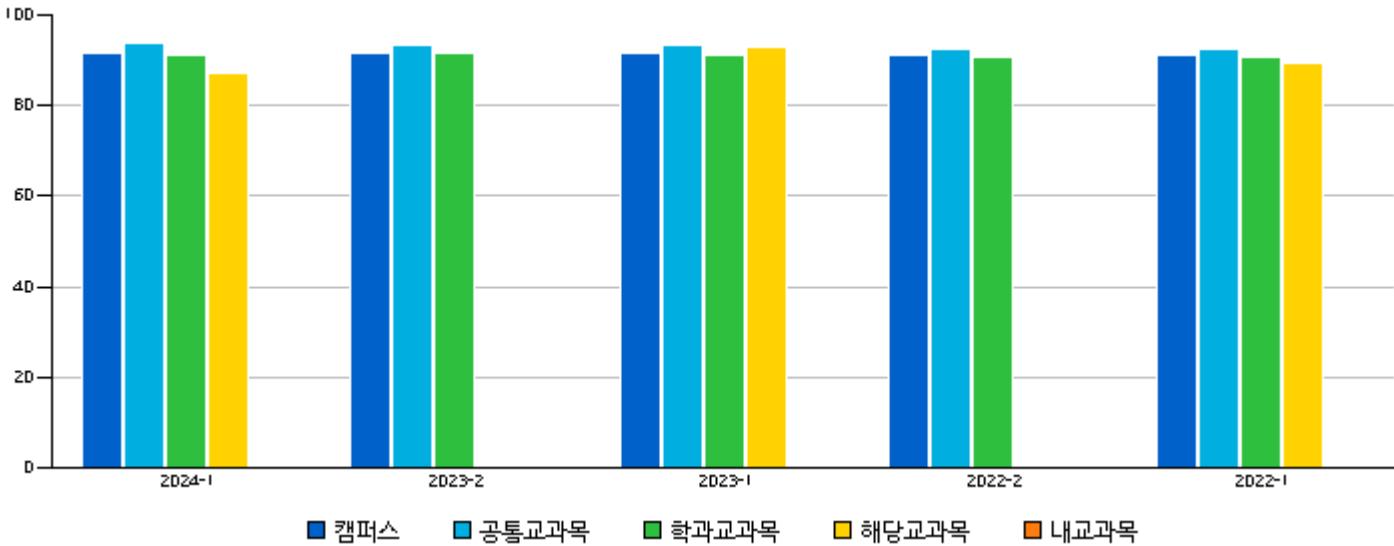
4. 성적부여현황(등급)



수업년도	수업학기	등급	인원	비율	수업년도	수업학기	등급	인원	비율
2021	1	A+	17	14.41	2023	1	D+	4	2.88
2021	1	A0	23	19.49	2024	1	A+	30	17.65
2021	1	B+	27	22.88	2024	1	A0	28	16.47
2021	1	B0	24	20.34	2024	1	B+	32	18.82
2021	1	C+	10	8.47	2024	1	B0	43	25.29
2021	1	C0	16	13.56	2024	1	C+	27	15.88
2021	1	D0	1	0.85	2024	1	C0	9	5.29
2022	1	A+	21	18.75	2024	1	D+	1	0.59
2022	1	A0	26	23.21					
2022	1	B+	20	17.86					
2022	1	B0	25	22.32					
2022	1	C+	11	9.82					
2022	1	C0	8	7.14					
2022	1	D0	1	0.89					
2023	1	A+	22	15.83					
2023	1	A0	28	20.14					
2023	1	B+	38	27.34					
2023	1	B0	24	17.27					
2023	1	C+	14	10.07					
2023	1	C0	9	6.47					

교과목 포트폴리오 (CSE4020 컴퓨터그래픽스)

5. 강의평가점수



수업년도	수업학기	캠퍼스	공통교과목	학과교과목	해당교과목	내교과목
2024	1	91.5	93.79	91.1	87	
2023	2	91.8	93.15	91.56		
2023	1	91.47	93.45	91.13	93	
2022	2	90.98	92.48	90.7		
2022	1	90.98	92.29	90.75	89.5	

교과목 포트폴리오 (CSE4020 컴퓨터그래픽스)

6. 강의평가 문항별 현황

번호	평가문항	본인평 균 (가중 치적용)	소속학과, 대학평균과의 차이 (+초과, -:미달)				점수별 인원분포				
							매우 그렇 다	그렇 지 않 다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇 다
		5점 미만	학과		대학		1 점	2 점	3 점	4 점	5 점
	교강사:		차이	평균	차이	평균					

No data have been found.

7. 개설학과 현황

학과	2025/1	2024/1	2023/1	2022/1	2021/1
컴퓨터소프트웨어학부	2강좌(6학점)	2강좌(6학점)	3강좌(9학점)	2강좌(6학점)	2강좌(6학점)

8. 강좌유형별 현황

강좌유형	2021/1	2022/1	2023/1	2024/1	2025/1
일반	2강좌(126)	2강좌(123)	3강좌(157)	2강좌(179)	2강좌(157)

9. 교과목개요

교육과정	관장학과	국문개요	영문개요	수업목표
학부 2024 - 2027 교육과 정	서울 공과대학 컴퓨터소프트 웨어학부	컴퓨터 그래픽의 개념과 원리를 배우며, 이를 지원하는 제작 및 디스플레이 장비를 포함하는 하드웨어와 언어 및 시스템을 포함하는 소프트웨어에 대해 전반적으로 살펴본다. 특히 그래픽 시스템의 모델 구성, 그림의 구조와 변환, 곡선과 곡면의 구성, 숨은 곡면의 취급, 디스플레이 장치 등에 대해 다룬다.	This course introduces the principles of computer graphics and interactive graphical methods for problem solving. Topics include raster graphics, color models, anti-aliasing and texture, image-space and object-space methods, 3D homogeneous coordinates, perspective, illumination models, depth cueing, hidden line elimination, morphing and other techniques. Basic computer graphics algorithms for creating graphics applications such as games and authoring tools will be covered. In addition, this class will explore the 3D application programming interfaces (APIs) such as OpenGL and DirectX, and will also introduce the modeling, rendering and animation techniques used in 3D modeling tools such as 3DS Max and	

교과목 포트폴리오 (CSE4020 컴퓨터그래픽스)

교육과정	관장학과	국문개요	영문개요	수업목표
			Maya. Frequency of Course Offering: Every year Prerequisite: Java, C++	
학부 2020 - 2023 교육과 정	서울 공과대학 컴퓨터소프트 웨어학부	컴퓨터 그래픽의 개념과 원리를 배우며, 이를 지원하는 제작 및 디스플레이 장비를 포함하는 하드웨어와 언어 및 시스템을 포함하는 소프트웨어에 대해 전반적으로 살펴본다. 특히 그래픽 시스템의 모델 구성, 그림의 구조와 변환, 곡선과 곡면의 구성, 숨은 곡면의 취급, 디스플레이 장치 등에 대해 다룬다.	This course introduces the principles of computer graphics and interactive graphical methods for problem solving. Topics include raster graphics, color models, anti-aliasing and texture, image-space and object-space methods, 3D homogeneous coordinates, perspective, illumination models, depth cueing, hidden line elimination, morphing and other techniques. Basic computer graphics algorithms for creating graphics applications such as games and authoring tools will be covered. In addition, this class will explore the 3D application programming interfaces (APIs) such as OpenGL and DirectX, and will also introduce the modeling, rendering and animation techniques used in 3D modeling tools such as 3DS Max and Maya. Frequency of Course Offering: Every year Prerequisite: Java, C++	
학부 2016 - 2019 교육과 정	서울 공과대학 컴퓨터공학부 소프트웨어전 공	The primary objective of this course is to have students acquire basic techniques and knowledge to develop software in his or her discipline. In particular, the focus will be on the applications in Internet environment and Java is the primary programming language. Through this course, students are expected to learn how to solve engineering problems using computational environments.	The primary objective of this course is to have students acquire basic techniques and knowledge to develop software in his or her discipline. In particular, the focus will be on the applications in Internet environment and Java is the primary programming language. Through this course, students are expected to learn how to solve engineering problems using computational environments.	
학부 2016 - 2019 교육과 정	서울 공과대학 컴퓨터공학부 컴퓨터전공	컴퓨터 그래픽의 개념과 원리를 배우며, 이를 지원하는 제작 및 디스플레이 장비를 포함하는 하드웨어와 언어 및 시스템을 포함하는 소프트웨어에 대해 전반적으로 살펴본다. 특히 그래픽 시스템의 모델 구성, 그림의 구조와 변환, 곡선과 곡면의 구성, 숨은 곡면의 취급, 디스플레이 장치 등에 대해 다룬다.	This course introduces the principles of computer graphics and interactive graphical methods for problem solving. Topics include raster graphics, color models, anti-aliasing and texture, image-space and object-space methods, 3D homogeneous coordinates, perspective, illumination models, depth cueing, hidden line elimination, morphing and other techniques. Basic computer graphics algorithms for creating graphics applications such as games and authoring tools will be covered. In addition, this class will explore the 3D application programming interfaces (APIs) such as OpenGL and DirectX, and will also introduce the modeling, rendering and animation techniques used	

교과목 포트폴리오 (CSE4020 컴퓨터그래픽스)

교육과정	관장학과	국문개요	영문개요	수업목표
			<p>in 3D modeling tools such as 3DS Max and Maya.</p> <p>Frequency of Course Offering: Every year Prerequisite: Java, C++</p>	
학부 2016 - 2019 교육과정	서울 공과대학 컴퓨터소프트웨어학부	<p>컴퓨터 그래픽의 개념과 원리를 배우며, 이를 지원하는 제작 및 디스플레이 장비를 포함하는 하드웨어와 언어 및 시스템을 포함하는 소프트웨어에 대해 전반적으로 살펴본다. 특히 그래픽 시스템의 모델 구성, 그림의 구조와 변환, 곡선과 곡면의 구성, 숨은 곡면의 취급, 디스플레이 장치 등에 대해 다룬다.</p>	<p>This course introduces the principles of computer graphics and interactive graphical methods for problem solving. Topics include raster graphics, color models, anti-aliasing and texture, image-space and object-space methods, 3D homogeneous coordinates, perspective, illumination models, depth cueing, hidden line elimination, morphing and other techniques. Basic computer graphics algorithms for creating graphics applications such as games and authoring tools will be covered. In addition, this class will explore the 3D application programming interfaces (APIs) such as OpenGL and DirectX, and will also introduce the modeling, rendering and animation techniques used in 3D modeling tools such as 3DS Max and Maya.</p> <p>Frequency of Course Offering: Every year Prerequisite: Java, C++</p>	
학부 2013 - 2015 교육과정	서울 공과대학 컴퓨터공학부 소프트웨어전공	<p>The primary objective of this course is to have students acquire basic techniques and knowledge to develop software in his or her discipline. In particular, the focus will be on the applications in Internet environment and Java is the primary programming language. Through this course, students are expected to learn how to solve engineering problems using computational environments.</p>	<p>The primary objective of this course is to have students acquire basic techniques and knowledge to develop software in his or her discipline. In particular, the focus will be on the applications in Internet environment and Java is the primary programming language. Through this course, students are expected to learn how to solve engineering problems using computational environments.</p>	
학부 2013 - 2015 교육과정	서울 공과대학 컴퓨터공학부 컴퓨터전공	<p>컴퓨터 그래픽의 개념과 원리를 배우며, 이를 지원하는 제작 및 디스플레이 장비를 포함하는 하드웨어와 언어 및 시스템을 포함하는 소프트웨어에 대해 전반적으로 살펴본다. 특히 그래픽 시스템의 모델 구성, 그림의 구조와 변환, 곡선과 곡면의 구성, 숨은 곡면의 취급, 디스플레이 장치 등에 대해 다룬다.</p>	<p>This course introduces the principles of computer graphics and interactive graphical methods for problem solving. Topics include raster graphics, color models, anti-aliasing and texture, image-space and object-space methods, 3D homogeneous coordinates, perspective, illumination models, depth cueing, hidden line elimination, morphing and other techniques. Basic computer graphics algorithms for creating graphics applications such as games and authoring tools will be covered. In addition, this class will explore the 3D application programming interfaces (APIs) such as OpenGL and DirectX, and will also introduce the modeling,</p>	

교과목 포트폴리오 (CSE4020 컴퓨터그래픽스)

교육과정	관장학과	국문개요	영문개요	수업목표
			<p>rendering and animation techniques used in 3D modeling tools such as 3DS Max and Maya.</p> <p>Frequency of Course Offering: Every year Prerequisite: Java, C++</p>	
학부 2013 - 2015 교육과정	서울 공과대학 건축학부	<p>1. 건축에 컴퓨터 그래픽을 적용하는 데 필요한 개념과 기법에 대하여 강의 한다. 본 과목에서는 그래픽 시스템을 구성하는 하드웨어와 소프트웨어의 기본적인 개념을 설명하고 그개념을 소프트웨어를 이용하여 실제 디자인에 적용한다.</p> <p>2. 디지털화 되어 있는 디자인 정보를 효과적으로 구성하고 표현함으로써 원활하고 효과적인 커뮤니케이션 방법을 모색하고자 한다.</p>	<p>This course introduces basic principles and methods of applying computer aided design technology to architectural design. Students learn hardwares and softwares related to CAD systems and concepts of computer graphical techniques related to architectural design.</p>	
학부 2009 - 2012 교육과정	서울 공과대학 컴퓨터공학부 소프트웨어전공	<p>The primary objective of this course is to have students acquire basic techniques and knowledge to develop software in his or her discipline. In particular, the focus will be on the applications in Internet environment and Java is the primary programming language. Through this course, students are expected to learn how to solve engineering problems using computational environments.</p>	<p>The primary objective of this course is to have students acquire basic techniques and knowledge to develop software in his or her discipline. In particular, the focus will be on the applications in Internet environment and Java is the primary programming language. Through this course, students are expected to learn how to solve engineering problems using computational environments.</p>	
학부 2009 - 2012 교육과정	서울 공과대학 컴퓨터공학부 컴퓨터전공	<p>컴퓨터 그래픽의 개념과 원리를 배우며, 이를 지원하는 제작 및 디스플레이 장비를 포함하는 하드웨어와 언어 및 시스템을 포함하는 소프트웨어에 대해 전반적으로 살펴본다. 특히 그래픽 시스템의 모델 구성, 그림의 구조와 변환, 곡선과 곡면의 구성, 숨은 곡면의 취급, 디스플레이 장치 등에 대해 다룬다.</p>	<p>This course introduces the principles of computer graphics and interactive graphical methods for problem solving. Topics include raster graphics, color models, anti-aliasing and texture, image-space and object-space methods, 3D homogeneous coordinates, perspective, illumination models, depth cueing, hidden line elimination, morphing and other techniques.</p>	

교과목 포트폴리오 (CSE4020 컴퓨터그래픽스)

10. CQI 등록내역

No data have been found.

