

科目名	創造演習ⅢB	英語科目名	Creative practice ⅢB
開講年度・学期	平成25年度 後期	対象学科・専攻・学年	建築学科3年
授業形態	演習	必修 or 選択	必修
単位数	2 単位	単位種類	履修単位(30 時間単位)
担当教員		居室(もしくは所属)	建築学科棟 2 階 サインスタジオ内
電話	0285-20-	E-mail	
授業の達成目標	授業達成目標との対応		
	小山高専の教育方針	学習・教育目標(JABEE)	JABEE 基準要件
1.	3次元の座標によるモデリングについて理解する		
2.	レンダリングの基本について理解する		
3.	テクスチャ・ライティングの基礎を学習し、リアルな表現手法を理解する		
4.	画像処理の基本を理解する		
各達成目標に対する達成度の具体的な評価方法			
達成目標 1~4: 各授業で行う課題(7課題)の内容および中間課題、期末課題を設定水準で評価し、60%以上の成績を達成とする。			
評価方法			
評価は下記の項目を総合して行う。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 各授業での7課題(各 5% 計 35%)</li> <li>・ 中間課題(25%)</li> <li>・ 期末課題(40%)</li> </ul>			
授業内容			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 3D モデリング概論(スケッチアップを用いた箱型建築のモデリング 課題1)</li> <li>2. レンダリング概論(カキシーヤを用いた箱型建築のレンダリング 課題2)</li> <li>3. テクスチャ・ライティング概論(課題3)</li> <li>4. カメラワーク・アニメーション概論(課題4)</li> <li>5. CAD との連携・ブーリアン演算(課題5)</li> <li>6. ファンズワース邸のモデリング(中間課題) その1</li> <li>7. ファンズワース邸のモデリング(中間課題) その2</li> <li>8. ファンズワース邸のモデリング(中間課題) その3</li> <li>9. ファンズワース邸のレンダリング(中間課題)</li> <li>10. 画像処理概論(GIMP を用いたフォトタッチ 課題6)</li> <li>11. 3D ソフトと画像処理ソフトの連携(課題7)</li> <li>12. 3D ソフトを用いたデザイン演習(期末課題) その1</li> <li>13. 3D ソフトを用いたデザイン演習(期末課題) その2</li> <li>14. 3D ソフトを用いたデザイン演習(期末課題) その3</li> <li>15. 3D ソフトを用いたデザイン演習(期末課題) 講評会</li> </ol>			
キーワード	CG, デジタルデザイン, 3D モデリング		
教科書	なし		
参考書	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 建築のしくみ(丸善, 2008)</li> <li>2. Google SketchUp パーフェクト 基本操作編(エクスナレッジ, 2011)</li> <li>3. Google SketchUp パーフェクト作図実践編(エクスナレッジ, 2011)</li> <li>4. デザインの学校 これからはじめる GIMP の本(技術評論社, 2012)</li> </ol>		
カリキュラム中の位置づけ			
前年度までの関連科目	創造演習 I		
現学年の関連科目	創造演習 II A		
次年度以降の関連科目	建築設計 II A, 建築設計 II B, 建築意匠		
連絡事項			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. コンピュータを使った課題では制作のスピードにかなりの個人差がでます。自由な作業時間に積極的に質問をしてください。また学生同士が教え合うことも重要です。</li> <li>2. 授業で使用するソフト: Goggle Sketch Up, Kerkythea, GIMP</li> </ol>			
シラバス作成年月日	H24.10.23		