

呉工業高等専門学校		開講年度	平成29年度 (2017年度)		授業科目	C A D ・ C G
科目基礎情報						
科目番号	0062		科目区分	専門 / 選択必修		
授業形態	講義		単位の種別と単位数	履修単位: 2		
開設学科	建築学科		対象学年	4		
開設期	通年		週時間数	2		
教科書/教材	プリントなどを配布					
担当教員	間瀬 実郎					
到達目標						
VectorWorksの2次元作図ができる。 VectorWorksの3次元モデリングができる。 VectorWorksのイメージデータのレイアウト挿入ができる。 画像の基礎（JPG,BMP形式）、解像度、2進数、16進数を理解する。 3次元CGのモデリングをコードレベルで記述できる。 住宅規模の3次元CGのモデリングをコードレベルで記述できる。 光源設定のモデリングをコードレベルで記述できる。 透視投影変換、画角とパース、望遠、広角レンズ、zバッファ方の原理を理解する。						
ルーブリック						
	理想的な到達レベルの目安		標準的な到達レベルの目安		未到達レベルの目安	
評価項目1	VectorWorksの作図が適切にできる。		VectorWorksの作図ができる。		VectorWorksの作図ができない。	
評価項目2	住宅規模の3次元CGのモデリングをコードレベルで適切に記述できる		住宅規模の3次元CGのモデリングをコードレベルで記述できる		住宅規模の3次元CGのモデリングをコードレベルで記述できない	
評価項目3	光源設定のモデリングをコードレベルで適切に記述できる		光源設定のモデリングをコードレベルで記述できる		光源設定のモデリングをコードレベルで記述できない	
学科の到達目標項目との関係						
学習・教育到達度目標 本科の学習・教育目標 (HC)						
教育方法等						
概要	C A D ・ C Gは工学の分野、特に設計・表現においては基礎的な知識であり、情報化社会に対応するためには技術者に必須となっている。本科目では、VectorWorks,Photoshpp, PovRAYといった2次元 C G と3次元CGの両方の知識を習得し、実際に応用できることを目的としている。そのため建築実務に必要な内容である。2次元CGでは主に、写真の画像処理技術を、3次元CGではレンダリングの知識、モデリングの構造を習得し、最終的には、簡単なオブジェクトによるプレゼンテーション能力を習得する。					
授業の進め方・方法	3次元CGのレンダリングの代表的なアルゴリズムの内容を説明した後、手計算によって確認する。2次元CG画像処理にはPhotoshopを使い、写真加工を中心に機能を習得する。3次元CGレンダリング、モデリングにはPOV-Rayを使い、コードによるモデリングとレンダリングの関係を確認しながら構造を習得する。VectorWorksを使って、総合的な建築プレゼンテーションの手法を習得する。					
注意点	課題制作時には、頻繁にデータセーブを行い、データのバックアップを行う。印刷には時間がかかるため、早めに印刷することを心がける。本科目で習得した技術を設計製図の課題に積極的に応用することを勧める。					
授業計画						
		週	授業内容		週ごとの到達目標	
前期	1stQ	1週	「VectorWorks」による設計図面制作の基礎		・ VectorWorksの基本的な操作方法を説明する。 ・ 2次元各種作図コマンド ・ レイヤの概念 ・ ベクトルデータとイメージデータの混用方法 ・ 3次元各種作図コマンド ・ レンダリングの種類 ・ 画像の基礎（JPG,BMP形式）、解像度、2進数、16進数 ・ 課題は建築に関連したオブジェクトのモデリング、レンダリングに関するものを随時出し、提出する。 ・ 期末試験はVectorWorksの機能に関する試験とする。	
		2週	「VectorWorks」による設計図面制作の基礎			
		3週	「VectorWorks」による設計図面制作			
		4週	「VectorWorks」による設計図面制作			
		5週	「VectorWorks」による設計図面制作			
		6週	「VectorWorks」による設計図面制作			
		7週	「VectorWorks」による設計図面制作			
		8週	中間試験			
	2ndQ	9週	「VectorWorks」による三次元造形の基礎			
		10週	「VectorWorks」による三次元造形制作			
		11週	「VectorWorks」による三次元造形制作			
		12週	「VectorWorks」による三次元造形制作			
		13週	「VectorWorks」による三次元造形制作			
		14週	特殊なCG表現方法（Non-Photorealistic Rendering等）			
		15週	期末試験			
		16週	答案返却・解答説明			

後期	3rdQ	1週	C G の歴史、2次元CGの基礎知識	・コンピュータとCGの簡単な歴史を説明し、現在のCGがどのような研究成果のもとに成り立っているかを解説する。 ・画像処理技術の基礎では、Photoshopの基本的な機能を簡単な例題を通して習得する。 ・3 DCGのモデル構造の代表例である、B-Reps,DSGを説明する。 ・透視投影変換、画角とパース、望遠、広角レンズ、Zバッファ法。 ・レイトレーシング法によるP O V - R a y を使ってコードによるモデリングを行う。 ・課題は、建築に関連したオブジェクトのモデリング、レンダリングに関するものを随時出し、提出する。 ・期末試験は、3次元C Gに関する基礎知識と、P O V - R a yに関する機能について試験する。			
		2週	画像処理技術の基礎				
		3週	画像処理技術の基礎				
		4週	画像処理課題（Photoshopによる写真加工）				
		5週	画像処理課題（Photoshopによる写真加工）				
		6週	画像処理課題（Photoshopによる写真加工）				
		7週	代表的なレンダリング、透視投影変換				
		8週	中間試験				
	4thQ	9週	B-Reps,DSGのモデル構造				
		10週	Zバッファ法、レイトレーシング法				
		11週	3次元CGのモデリング、レンダリング課題（POV-Ray）				
		12週	3次元CGのモデリング、レンダリング課題（POV-Ray）				
		13週	3次元CGのモデリング、レンダリング課題（POV-Ray）				
		14週	3次元CGのモデリング、レンダリング課題（POV-Ray）				
		15週	期末試験				
		16週	答案返却・解答説明				

モデルコアカリキュラムの学習内容と到達目標

分類	分野	学習内容	学習内容の到達目標	到達レベル	授業週		
評価割合							
	試験	発表	相互評価	態度	ポートフォリオ	その他	合計
総合評価割合	70	0	0	0	0	0	70
基礎的能力	0	0	0	0	0	0	0
専門的能力	70	0	0	0	0	0	70
分野横断的能力	0	0	0	0	0	0	0