

授業科目		対象学科・専攻	年次	期別
コンピュータグラフィックスⅡ Computer Graphics Ⅱ		情報メディア学科	2年次	通年
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業認定	担当教員	
演習	2	選択	呉 靱	
概要				
グラフィックソフトを用いて簡単な3DCG画像を作りながら、その基本的な技術について学ぶ。				
到達目標				
(1) 使用するソフトウェアでのカメラ、光源、オブジェクトの位置の設定ができる。 (2) 使用するソフトウェアが準備している基本図形が扱える。 (3) オブジェクトの平行移動・回転移動・拡大と縮小または数式でオブジェクトの作成ができる。 (4) 色彩やテクスチャなどが表現できる。				
授業内容とすすめ方				
<b>【前期】</b> 1 いろいろな形を作る 2 座標変換① -移動、拡大・縮小- 3 座標変換② -回転、せん断- 4 例題演習① 5 色、パターン、模様指定 6 例題演習② 7 テクスチャマッピング 8 表面を凸凹にする 9 例題演習③ 10 空、地面を作る 11 例題演習④ 12 集合演算① -和・差- 13 集合演算② -積- 14 例題演習⑤ 15 前期総合演習		<b>【後期】</b> 1 質感の設定① -石、木材- 2 質感の設定② -金属、硝子- 3 例題演習⑥ 4 屈折率の設定 5 立体文字の作成① 6 立体文字の作成② 7 繰り返し処理① 8 繰り返し処理② 9 マクロと関数① 10 マクロと関数② 11 課題制作① 12 課題制作② 13 課題制作③ 14 課題制作④ 15 課題制作⑤		
テキストおよび 参考文献	テキスト：なし（プリント随時配布）			
メッセージ など	2年次前期の「コンピュータグラフィックスⅠ」も受講し、3DCGに関する基礎知識を演習と同時に身に付けていく方が望ましい。			

ループリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) 使用するソフトウェアでのカメラ、光源、オブジェクトの位置の設定ができる。	ほぼ完璧にできる。	改善余地はあるが、設定できる。	適切とは言えないが、最低限のことはできている。	最低限の基本もできていない。	授業への取り組み・課題提出等 (関心・意欲・知識・理解・思考力・表現力・技能)	10%
(2) 使用するソフトウェアが準備している基本図形が扱える。	ほぼ完璧にできる。	改善余地はあるが、自力で基本図形の扱いができる。	ヒントを与えられて、やっとなでできる。	最低限の基本もできていない。	授業への取り組み・課題提出等 (関心・意欲・知識・理解・思考力・表現力・技能)	20%
(3) オブジェクトの平行移動・回転移動・拡大と縮小または数式でオブジェクトの作成ができる。	ほぼ完璧にできる。	改善余地はあるが、自力で作成できる。	ヒントを与えられて、やっとなでできる。	最低限の基本もできていない。	授業への取り組み・課題提出等 (関心・意欲・知識・理解・思考力・表現力・技能)	50%
(4) 色彩やテクスチャなどが表現できる。	ほぼ完璧にできる。	改善余地はあるが、自力で表現できる。	ヒントを与えられて、やっとなでできる。	最低限の基本もできていない。	授業への取り組み・課題提出等 (関心・意欲・知識・理解・思考力・表現力・技能)	20%