

2006 年度

科目名 基礎ゼミナールⅡA	対象学科・学年 人間人社 2 回生	担当者 中村 雅司
授業テーマ コンピュータを用いた協同の「ものづくり」		
授業の概要と目標 コンピュータによる「ものづくり」を協同で行います。具体的には、コンピュータグラフィックスの技術を用いてまちづくりを行います。		
評価方法 出席状況、各回における課題のとりくみ方、提出物を総合的に評価します。 欠席が多い場合は、単位認定をしません。		
テキスト 必要に応じて資料を配布します。	著者	出版社
参考書 特にありません。	著者	出版社
授業スケジュール・内容 【スケジュール】 1. 人をよく知ろう 自己紹介と他己紹介 2. CG 技術入門(1) 3 次元グラフィックスの基礎と VRML 入門 3. CG 技術入門(2) VRML による 3 次元コンピュータグラフィックス（簡単な立体の配置） 4. CG 技術入門(3) VRML による 3 次元コンピュータグラフィックス（さまざまな立体の表現方法） 5. CG 技術の応用（1） 共同によるまちづくりのワークショップ 6. CG 技術の応用（2） VRML による個別のまちづくり（基本構成） 7. CG 技術の応用（3） VRML による個別のまちづくり（詳細なまちづくり） 8. CG 技術の応用（4） メンバーが作成した個別の CG を持ち寄ってのまちづくり 【その他】 ・授業は、基本的に隔週で行ないますが、授業の日程については、第 1 回目の授業時にお知らせします。 ・上記の内容およびスケジュールでこの授業を進めますが、場合によっては、1 回生の基礎ゼミナールⅠA の授業に参加してもらうこともあります。		