

2008 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） 【その他】 ・第1回めの授業は、授業開始第2週めに行います。 ・以後の授業は基本的に隔週で行ないますが、授業日程を変更する場合があります。		