

建設・生産システム工学専攻			デジタルイメージ				
学年	専攻科2年	担当教員名	千葉 忠弘				
単位数・期間		2単位	後期	週当りの開講回数	1回	専門展開・選択	学修単位2
授業の目標と概要		近年建築設計の専門分野では、単に設計図書を制作するだけでは社会の要請に応えられない。空間化されたデータをクライアントに正確に伝達する手法を習得するために、まず設計空間の高品位なレンダリング手法を学ぶ。続いて、近年重要視されている、WEB上におけるプレゼンテーションを学ぶ。あわせてWEBデザイン、ユーザビリティについても言及する。					
		釧路高専目標	D:100%		JABEE目標	d-2-c	
履修上の注意 (準備する用具・前提となる知識等)		モデリングの基本的事項の理解を前提とする。 FreewareのCGソフト,Photoshopなどを使用する。 4つ程度の課題を課す。(講義の大半が演習である。) 全課題の提出が履修の条件である。					
到達目標		レンダリング手法が理解できる。フォトレタッチによる修正ができる。 アニメーションの作成原理を理解できる。 ユーザビリティの高いWEBページが作成できる。					
成績評価方法		定期試験で合否判定する。 最終成績は試験70% 課題30%で評価する (全課題の提出が条件である。)					
テキスト・参考書		参考書:デジタルイメージクリエイション(CG-ARTS協会) 参考書:デジタル映像表現(CG-ARTS協会) 参考書:ウェブ・ユーザビリティルールブック(インプレス)					
メッセージ		電子データを分かりやすく伝達するテクニックを楽しく学ぼう。					
授 業 内 容							
授業項目			授業項目ごとの達成目標				
前期中間試験							
前期期末試験							
レンダリング処理の流れ、レンダリングの種類(1回) 質感の表現、写実的表現(1回) フォトレタッチに修正について(1回) フォトレタッチの演習(4回)			処理の流れを理解できる。 Zバッファ法、スキャンライン法、レイトレーシング法、ラジオシティ法などを理解できる。 反射光、マッピングが理解できる。 写実的表現に適するレンダリング手法を理解できる。 レンダリング成果からフォトレタッチによる修正ができる。				
後期中間試験			実施しない				
アニメーション制作の流れ(1回) アニメーションの演習(3回) ウェブのデザイン手法(HTMLについて)(1回) ユーザビリティ(1回) ウェブ作成の演習(2回)			動画作成の基本を理解できる。 モデリングからアニメーションを作成できる。 HTML言語が理解できる。 ユーザビリティの理解ができる。 ユーザビリティを配慮したウェブが作成できる。				
後期期末試験			実施する				