

平成 27 年度 岐阜工業高等専門学校シラバス				
教科目名	デジタルデザイン I	担当教員	今田太郎	
学年学科	3 年 建築学科	後期	必修	1 単位
学習・教育目標	(D-2) 17%、(E) 83%			
<b>授業の目標と期待される効果：</b> 近年の情報化社会の中、コンピュータを中心とした情報処理は建築においても非常に重要となっている。本教科では建築に関わる技術計算に加え、CAD、CG ソフトを用いた製図表現を修得することを目標とする。 (1)Vector Works による製図技術 (2)スケッチアップによる図面作成技術		<b>成績評価の方法：</b> 試験；第1課題点～第3課題（各100点）；計300点における総得点率（%）によって成績評価を行なう。 また、授業に対する姿勢も配慮し、授業の進行を妨げる行為・消極的な行為に対しては、得点率の1～10%を減じた値で評価する 具体的には、出席簿に記載した注意の回数と減点(%)を対応させる。 <b>達成度評価の基準：</b> 前期は(1)～(2)を基準とし、教科書や試験問題と同レベルの問題で出題し、6割以上の正答レベルに達していること。 なお成績評価への重みは(1)50%、(2)50%とする。  (1) 3次元によるCGモデリング技術を習得する。 (2) 3次元キャドを用いた製図技術を習得する。		
授業の進め方とアドバイス：授業は演習を中心に行うので、自ら積極的に取り組む姿勢が重要である。				
教科書および参考書： 参考書：BNN新社・VectorWorks+Design 改訂版 秀和システム・Google SketchUp モデリングガイド				
授業の概要と予定：前期				A L のレベル
第1回：建築設計における CAD の活用の解説 後期の課題説明				
第2回：SketchUp を用いた 3次元 CAD の利用技術習得 第1課題提示				
第3回：3次元 CAD の利用技術習得（演習1）				B
第4回：3次元 CAD の利用技術習得（演習2）				B
第5回：3次元表現と2次元表現の変換の解説				
第6回：2次元表現への変換技術習得 第1課題提出				B
第7回：SketchUp による3次元作図の即日課題試験 第2課題（即日）				
第8回：VectorWorks を用いた3次元 CG の利用技術習得				B
第9回：3次元 CG の利用技術習得（基本演習1） 第3課題提示				B
第10回：3次元 CG の利用技術習得（基本演習2）				B
第11回：3次元 CG の利用技術習得（応用演習1）				B
第12回：3次元 CG の利用技術習得（応用演習2） 第3課題提出				B
第13回：3次元 CG の利用技術習得（応用演習3）				B
第14回：3次元 CG の利用技術習得（応用演習4）				B
第15回：3次元 CG の利用技術習得（応用演習5）				B
期末試験（実施しない。）				
第32回：フォローアップ（期末試験解答解説など）				

評価（ルーブリック）

達成度 評価項目	理想的な到達 レベルの目安 (優)	標準的な到達 レベルの目安 (良)	未到達 レベルの目安 (不可)
①	3次元によるCGモデリング技術を（8割以上）使いこなせる	3次元によるCGモデリング技術をほぼ正確（6割以上）に使える	3次元キャドを用いた製図技術を使えない。
②	3次元キャドを用いた製図技術を（8割以上）使いこなせる。	3次元キャドを用いた製図技術を（6割以上）使える。	3次元キャドを用いた製図技術を使えない。