

科目名	デザイン実習 2B							年度	2025
英語科目名	Design Practice 2B							学期	1
学科・学年	デザイン科 インテリアデザイン専攻 2年次	必／選	必	時間数	60	単位数	2	種別※	実習
担当教員	岡本 浩			教員の実務経験		有	実務経験の職種		建築家
【科目の目的】 インテリアデザインの現場で広く使われる汎用CADであるVectorworksの3次元ツールについて初歩的な技術を習得することを目的とする。 さらにVectorworksの3次元ツールを活用することでCGによるパースが作成できることを知る。 デジタルスキルを2次元から3次元に拡張することでデザイナーとして必要な素養を身につけることとなる。									
【科目の概要】 この科目は課題を通してVectorworksの3次元ツールの基礎知識を学ぶ。まず前期で習得したVectorworksの2次元ツールについて徹底的に復習することで、3次元ツールの学習へスムーズに移行できるようにする。3次元ツールの習得においては遊び感覚の課題を使用し、成長する喜びを知らず知らずのうちに実感させるとともに、苦手感覚を払拭するよう工夫する。 Vectorworksの3次元ツールを習得することで魅力的なプレゼンテーションを作成できる可能性を提示し、実際にグラフィックソフトであるPhotoshopも併用し、CGパースの作成まで体験させる。									
【到達目標】 目標A：Vectorworksの3次元ツールを理解する 目標B：Vectorworksの3次元ツールで3次元モデルを作成することができる 目標C：Vectorworksで作成した3次元モデルから画像を取り出しCGパースを作成することができる									
【授業の注意点】 遅刻と欠席は、ことCADの習得においては著しい遅れを生じ、キャッチアップが極めて困難となるため、正当な理由なくして認めない。成績評価にも出席率を反映する。体調不良等、やむを得ず欠席する場合は必ず担任に相談、報告すること。欠席したことで生じた遅れは自発的に取り戻す姿勢が求められる。また、必要に応じて予習復習することで授業内容のフォローに努めること。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5		レベル3			レベル1			
	優れている		ふつう			要努力			
到達目標 A	Vectorworksの3次元ツールの理解が定着している		Vectorworksの3次元ツールを理解している			Vectorworksの3次元ツールを理解できない			
到達目標 B	Vectorworksの3次元ツールで空間の3次元モデルを作成できる		Vectorworksの3次元ツールで3次元モデルを作成できる			Vectorworksの3次元ツールで3次元モデルを作成できない			
到達目標 C	Vectorworksで作成した3次元モデルから画像を取り出しCGパースを作成できる		Vectorworksで作成した3次元モデルから画像を取り出すことができる			Vectorworksで作成した3次元モデルから画像を取り出すことができない			
【教科書】									

なし

【参考資料】									
課題資料等は授業中に配布する。参考作品及び資料は教室に掲示、必要に応じてプロジェクタでスクリーンに表示する。									
【成績の評価方法・評価基準】									
練習課題、小テストについては技術力と完成度について評価、制作課題については左記に加えて表現力と芸術性も評価に加える。 発表は必須とし、演技力も含めて総合的に評価する。併せて批評力についても評価する。 最終的に各課題の平均点を算出し、さらに出席率を乗じて成績評価とする。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									
科目名		デザイン実習 2B					年度	2025	
英語表記		Design Practice 2B					学期	1	
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容		到達目標＝修得するスキル			評価方法	自己評価
1	ガイダンス 2D再確認	Vectorworksの2次元ツールの基本について再確認する	1	授業心得	授業心得について理解できた			1	
			2	図形の選択	図形の選択について再確認した				
			3	図形のスナップ	図形のスナップについて再確認した				
2	2D復習	Vectorworksの2次元ツールの基本について復習する	1	前後関係	図形とレイヤの前後関係を変更できた			1	
			2	整列と均等配置	図形の整列と均等配置ができた				
			3	複製と移動	図形の複製と移動ができた				
			4	貼合せと切欠き	図形の貼合せと切欠きができた				
			5	図形の合成	図形の合成ができた				
3	3D基本1	Vectorworksの3次元ツールの基本について理解する1	1	柱状体	柱状体について理解できた			1	
			2	回転体	回転体について理解できた				
			3	3Dパス	3Dパスについて理解できた				
4	3D基本2	Vectorworksの3次元ツールの基本について理解する2	1	3Dの奥行きと高さ	3Dオブジェクトの奥行きと高さについて理解できた			1	
			2	ブーリアン演算	3Dオブジェクトの削取りについて理解できた				
			3	テクスチャ	テクスチャマッピングについて理解できた				
5	3D応用1	家具をモデリングしテクスチャをマッピングする	1	家具のモデリング	ベルリンチェアのモデリングができた			1	
			2	テクスチャマッピング	家具の3Dモデルにテクスチャをマッピングできた				
			3	画像取出し	家具の3Dモデルの画像を取出せた				
6	3D応用2	家具のある空間をモデリングし光源を設置する	1	3D練習問題1	モデリングの練習問題ができた			1	
			2	空間のモデリング	空間のモデリングができた				
			3	光源の設置	空間の3Dモデルに光源が設置できた				
7	3D応用3	空間にテクスチャをマッピングしウォークスルーする	1	3D練習問題2	モデリングとウォークスルーの練習問題ができた			1	
			2	テクスチャ	空間の3Dモデルにテクスチャをマッピングできた				
			3	ウォークスルー	空間の3Dモデルをウォークスルーできた				
8	3D応用4	家具のある空間のCGパースを作成する	1	3D練習問題3	3Dフィレットと光源設置の練習問題ができた			1	2
			2	画像取出し	空間の3Dモデルの画像を取出せた				
			3	画像のレタッチ	家具のある空間のCGパースが完成した				
9	3D発展1	LDKのインテリアをデザインしモデリングする	1	3D練習問題4	モデリングの練習問題ができた			1	
			2	空間のモデリング	LDKのモデリングをスタートした				
			3	家具のモデリング	ソファのモデリングができた				
		LDKのインテリアを	1	サッシのモデリング	LDKの窓サッシをモデリングできた				

10	3D発展2	アサインし3Dモデルにテクスチャマッピングする	2 サッシの設置	LDKに窓サッシを設置できた	1
			3 テクスチャ	メーカーのホームページからテクスチャをDLできた	
11	3D発展3	LDKのインテリアをデザインし3Dモデルに光源を配置する	1 Nurbsと多段曲面	Nurbsと多段曲面を作成できた	1
			2 リソース	家具のリソースを利用できた	
			3 自己発光テクスチャ	自己発光テクスチャを作成できた	
12	3D発展4	LDKのインテリアをデザインし3Dモデルに家具を配置する	1 3D練習問題5	Nurbsと多段曲面、ダウンライトの練習問題ができた	1
			2 DXFデータ	メーカーのホームページからDXFデータをDLできた	
			3 DXFデータ取込み	DXFデータをVectorworksに取り込むことができた	
13	3D発展5	LDKのインテリアをデザインし3Dモデルを完成させる	1 3D練習問題6	Nurbsと多段曲面の練習問題ができた	1
			2 空間のモデリング	LDKのモデリングが完成した	
14	3D発展6	LDKのCGパースを作成し完成させる	1 画像取出し	LDKのモデルの画像を取出せた	2
			2 画像のレタッチ	LDKのCGパースが完成した	
15	発表と批評総括	LDKのCGパースをプレゼンテーションし批評する	1 プレゼンテーション	LDKのCGパースをプレゼンテーションできた	2
			2 批評	批評シートを記入することができた	
評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他					
自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった					
備考 等					