

H	デザイン実習 2B								年度	2025
英語科目名	Design Practice 2B								学期	前期
学科・学年	デザイン科 プロダクトデザイン専攻 2年次	必／選	必	時間数	60	単位数	2	種別※	実習	
担当教員	岡本 和士			教員の実務経験		有	実務経験の職種		プロダクト デザイナー	
【科目の目的】 学生がモデリング、レンダリングに取り組むことで3D・CADを応用モデリングを学び、2D作図・3Dモデリング3Dレンダリング操作の修得を 目的としています。プロダクトデザイナーの仕事を理解して、デザインの現場で活躍するために必要な3Dデジタル技術や知識を向上させること、段 階的に サイズ、カラー、素材 の選択、仕上げをデータ上で制作し、3Dプリンターで出力可能なデータを制作することができるようになることを目標にしている。										
【科目の概要】 この科目を受講する学生は、CAD・CGソフト(Rhinoceros)によるモデリングの応用操作を修得します。自分のアイデアをデジタル3Dで表現する際 に必要な技術と操作を理解します。これから経験していく仕事の現場で、役に立つ実践的なデジタル技術を学び、理解し、身に着けるようになる。プ ロダクトデザインの「3Dソフト ライノセラス」に関連する操作を理解し、3Dデザインをする際に必要なスキルを積極的に学び、プレゼンテーショ ンができるようになるのがねらいである。										
【到達目標】 目標A モデリング、レンダリングに必要な作業内容を理解できる 目標B 自分のアイデアをデジタル3Dで、適正に制作ができる 目標C サイズ、カラー、素材 の選択、仕上げてプレゼンテーションできる										
【授業の注意点】 この授業では、基礎的な実習として、学生に3Dモデリング技術を磨き、実習を通して学びデジタルデータを作成します。授業中の私語や居眠り、他生徒への迷惑になるような受講態度などには厳しく対応する。必ずメモをとること。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める(詳しくは、最初の授業で説明)。ただし、授業時数の4分の3以上出席しない者はこの科目合格することができない。										
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	モデリング、レンダリ ング に必要な作業内容 を良く理解できる		モデリング、レンダリ ング に必要な作業内容 を理解できる			モデリング、レンダリ ング に必要な作業内容 を理解できない				
到達目標 B	自分のアイデアを デジタル3Dで、 適正に制作が 良くてできる		自分のアイデアを デジタル3Dで、 適正に制作ができる			自分のアイデアを デジタル3Dで、 適正に制作ができな い				

到達目標 C		サイズ、カラー、素材 の選択、仕上げて プレゼンテーション 良くなる		サイズ、カラー、素材 の選択、仕上げて プレゼンテーション できる		サイズ、カラー、素材 の選択、仕上げて プレゼンテーション できない		
【教科書】								
特定の教科書はない。適時、授業に必要な資料配布を行う。								
【参考資料】								
必要な資料は授業にて配布を行う								
【成績の評価方法・評価基準】								
プレゼン 20% 製作物の発表方法、内容 課題完成度 40% クオリティ・提出期限厳守 リサーチ 20% 製作準備と過程 平常点 20% 積極的姿勢・周囲のサポート								
※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	前期	
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	導入 基礎モデリング 1-1	3D表現技術の習得	1	オリエンテーション	授業ルールの理解			
			2	モデリング	課題を理解し、自分で進んでいく力			
2	基礎モデリング 1-2	3D表現技術の習得	1	モデリング	課題を理解し、自分で進んでいく力			
			2	レンダリング	分からない時に質問する力			
					自分が理解していることを他の人に教える力			
3	基礎モデリング 1-3	3D表現技術の習得	1	モデリング	課題を理解し、自分で進んでいく力			
			2	レンダリング	分からない時に質問する力			
					自分が理解していることを他の人に教える力			
4	基礎モデリング 1-4	3D表現技術の習得	1	モデリング	課題を理解し、自分で進んでいく力			
			2	レンダリング	分からない時に質問する力			
					自分が理解していることを他の人に教える力			
5	基礎モデリング 2-1	3D表現技術の習得	1	モデリング	課題を理解し、自分で進んでいく力			
			2	レンダリング	分からない時に質問する力			
					自分が理解していることを他の人に教える力			
6	基礎モデリング 2-1	3D表現技術の習得	1	モデリング	課題を理解し、自分で進んでいく力			
			2	レンダリング	分からない時に質問する力			
					自分が理解していることを他の人に教える力			
7	基礎モデリング 2-1	3D表現技術の習得	1	モデリング	課題を理解し、自分で進んでいく力			
			2	レンダリング	分からない時に質問する力			
					自分が理解していることを他の人に教える力			
8	基礎モデリング1, 2 課題提出	3D表現技術の習得	1	課題提出	納期とクオリティを担保する			
			2	総評	次回以降の課題を見つける			
9	実測モデリング 1-1	3D表現技術の習得 物の構造の理解	1	実測モデリング	モチーフを実測し数値化し、データ変換していく力			
			2	レンダリング	物の構造を理解する力			
10	実測モデリング 1-2	3D表現技術の習得 物の構造の理解	1	実測モデリング	モチーフを実測し数値化し、データ変換していく力			
			2	レンダリング	物の構造を理解する力			

[illegible]